

PENGARUH MODEL PROJECT-BASED LEARNING BERBASIS VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI SD NEGERI 181 TANAH KONGKONG

Sagita Ramadhana^{1*}, Ulul Azmi Mustari², Suharniati³

¹Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

²Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

³Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

INFO ARTIKEL

Penulis Korespondensi:
Sagita Ramadhana

E-mail address:
sagita.ramadhana@unm.ac.id

ABSTRACT

Introduction. This research analyzes the effect of the Project-Based Learning (PBL) model with animated video media on the Social Studies learning outcomes of sixth-grade students at SD Negeri 181 Tanah Kongkong. Using a quantitative descriptive design, the study involved 60 students as population and sample, divided into control and experimental classes. Data were collected through pretest and posttest. Results showed a significant increase in the experimental class (average 81.00 from 60.67) after implementing PBL and animated videos, compared to the control class (average 71.33 from 63.50) with conventional learning. Normality and homogeneity tests validated the data, and the t-test showed a significant difference ($p < 0.001$) between the two groups. This proves that the combination of PBL and animated videos effectively improves learning outcomes, interest, and active student participation, making it a superior learning innovation for Social Studies in elementary schools.

Keywords: Learning outcomes; Social studies; Project-Based Learning; Animated video

ABSTRAK

Pendahuluan. Penelitian ini menganalisis pengaruh model pembelajaran *Project-Based Learning* (PBL) dengan media video animasi terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VI SD Negeri 181 Tanah Kongkong. Menggunakan desain deskriptif kuantitatif, penelitian melibatkan 60 siswa sebagai populasi dan sampel, terbagi menjadi kelas kontrol dan eksperimen. Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada kelas eksperimen (rata-rata 81.00 dari 60.67) setelah menerapkan PBL dan video animasi, dibandingkan kelas kontrol (rata-rata 71.33 dari 63.50) dengan pembelajaran konvensional. Uji normalitas dan homogenitas memvalidasi data, dan uji-t menunjukkan perbedaan signifikan ($p < 0.001$) antara kedua kelompok. Ini membuktikan bahwa kombinasi PBL dan video animasi secara efektif meningkatkan hasil belajar, minat, dan partisipasi aktif siswa, menjadikannya inovasi pembelajaran yang superior untuk IPS di sekolah dasar.

Kata Kunci: Hasil belajar; IPS; Project-Based Learning; Video Animasi

Pendahuluan

Pendidikan di era globalisasi terus mengalami perkembangan yang membawa banyak perubahan dalam berbagai aspek kehidupan. Pendidikan mencakup segala hal yang memengaruhi pertumbuhan, perubahan, dan kondisi setiap individu (Sari et al., 2021). Perubahan yang dimaksud meliputi pengembangan potensi siswa, seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Melalui pendidikan, warga negara Indonesia memiliki bekal pengetahuan yang dapat bermanfaat di masa depan. Pengetahuan ini mendukung terciptanya Sumber Daya Manusia yang berkualitas (Candrayani & Sujana, 2023). Pendidikan bukan hanya tanggung jawab pemerintah, tetapi juga tanggung jawab keluarga dan masyarakat.

Pelaksanaan pendidikan oleh ketiga institusi ini saling mendukung satu sama lain, sehingga dapat membangun pengetahuan, sikap, dan keterampilan sesuai dengan tujuan Pendidikan (Setiawan et al., 2022).

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Pasal 1 Ayat 1 tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Mahmud et al., 2024).

Guru mengetahui cara bagaimana membuat suasana belajar yang dapat mendorong siswa untuk belajar. Untuk melakukan ini, guru harus mampu menciptakan motivasi dan minat baru dalam proses belajar mereka dengan membuat model pembelajaran yang sudah ada untuk mendorong siswa untuk memahami apa yang diajarkan. (Kurniawati et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi peneliti di lokasi penelitian ditemukan bahwa Pembelajaran konvensional, yang biasanya didominasi oleh ceramah dan tugas-tugas individual, sering kali membuat siswa bosan dan kehilangan motivasi karena monoton dan tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung atau mengembangkan keterlibatan aktif. Pembelajaran konvensional juga biasanya tidak memberikan pengalaman belajar yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Siswa sulit memahami konsep abstrak ketika materi disampaikan hanya dengan teks atau penjelasan verbal, terutama jika materi tidak didukung dengan media visual atau kegiatan yang kontekstual. Akibatnya, siswa tidak hanya kehilangan minat mereka dalam belajar, tetapi mereka juga menghadapi kesulitan untuk menghubungkan materi dengan keadaan dunia nyata di sekitar mereka.

Interaksi di kelas yang bersifat satu arah juga menunjukkan bahwa siswa kurang terlibat dalam pembelajaran konvensional. Siswa hanya mendengarkan dan mencatat tanpa banyak bertanya atau memberikan pendapat, sementara guru lebih dominan dalam menyampaikan materi. Kondisi ini membuat siswa pasif dan kurang mampu berpikir kritis dan bekerja sama..

Salah satu model pembelajaran yang mendukung hal ini adalah Project- Based Learning (PBL), yang memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan berkolaborasi, serta keterampilan dalam menyelesaikan masalah melalui pengambilan keputusan yang tepat dalam proyek- proyek nyata yang relevan (Panjaitan, 2024). Selain itu model pembelajaran berbasis proyek memungkinkan guru untuk mengatur pendidikan melalui kerja proyek. Kerja yang terdiri dari tugas-tugas yang kompleks berdasarkan pertanyaan dan masalah yang sangat menantang, yang mengajarkan siswa untuk

merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, dan melakukan investigasi. Ini juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sendiri. Dengan kegiatan ini, siswa dapat meningkatkan pengetahuan mereka sendiri (Raharjo,2020).

Disamping itu, media pembelajaran merupakan alat bantu pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi dan menarik perhatian siswa selama proses belajar. Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk menarik perhatian siswa selama proses belajar, mencegah mereka bosan (Kurniawati et al,2024).

Salah satunya adalah media animasi yang dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan pemahaman mereka tentang materi, dan membantu mereka memahami konsep secara visual. Pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa dengan menggabungkan PBL dan media video animasi. Diharapkan pendekatan ini dapat mengatasi masalah kurangnya antusiasme siswa terhadap pembelajaran konvensional dan menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan berfokus pada kebutuhan siswa (Maulidina & Arianto, 2021). Penerapan model pembelajaran Project-Based Learning (PBL) pada materi "Aku dan Kebutuhanku" efektif meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa. Model ini direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS, khususnya untuk topik yang membutuhkan pemahaman mendalam dan interaksi sosial (Hasnawati, 2024).

Di sekolah dasar, tujuan pendidikan ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah untuk memberi siswa pemahaman tentang lingkungan sosial dan budaya mereka. Namun, pembelajaran IPS seringkali dianggap abstrak dan tidak menarik bagi siswa, yang mengakibatkan kurangnya keterlibatan siswa dan hasil belajar yang buruk. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pendekatan pembelajaran agar siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan lebih memahami konsep.

Beberapa hasil studi sebelumnya menemukan bahwa penggunaan media video dengan pendekatan Project-Based Learning (PBL) terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan metode konvensional. Selain itu, model ini juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan media video berbasis PBL direkomendasikan untuk pembelajaran IPS atau materi lain yang memerlukan pemahaman visual dan penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang seberapa efektif model pembelajaran tersebut dan menawarkan saran kepada guru tentang bagaimana meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan desain deskriptif kuantitatif untuk menyelidiki pengaruh Project-Based Learning (PBL) dengan video animasi terhadap pembelajaran IPS materi perspektif keluarga di kelas VI SD Negeri 181 Tanah Kongkong, Kabupaten Bulukumba (Shaner, 2019). Lokasi penelitian adalah SD Negeri 181 Tanah Kongkong, yang dipilih karena

akses terbatas terhadap sumber belajar modern di daerah pedesaan, dan dilaksanakan dari Desember 2024 hingga Februari 2025.

Variabel penelitian meliputi variabel bebas yaitu pemberian model pembelajaran PBL dengan video animasi, yang memfokuskan pada keterlibatan aktif siswa dalam proyek serta kemampuan video animasi dalam menyajikan materi secara visual dan dinamis (Sirait, 2024). Sementara itu, variabel terikatnya adalah hasil belajar IPS siswa pada materi perspektif keluarga, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik terkait pemahaman peran, fungsi, dan tanggung jawab keluarga (Ariyanti & Yusro, 2023).

Populasi dan sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SD Negeri 181 Tanah Kongkong yang berjumlah 60 siswa, terdiri dari 30 siswa kelas VI A dan 30 siswa kelas VI B. Karena jumlah populasi kurang dari 100, semua populasi dijadikan sampel (M. Makbul, 2021; Creswell, 2013). Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah probability sampling, di mana setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk dipilih (Juuti & Lavonen, 2012).

Teknik pengumpulan data meliputi angket (kuesioner) berbentuk pilihan ganda dengan 20 item untuk mengukur data terkait pemberian reward atau ganjaran oleh guru (Leavy, 2017; Creswell, 2014). Metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data umum sekolah, portofolio siswa, laporan observasi guru, nilai rapor, dan hasil ujian (Creswell, 2014). Terakhir, tes hasil belajar (pretest dan posttest) digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Instrumen penelitian dirancang berdasarkan indikator yang telah ditentukan dan mencakup rubrik penilaian proyek, lembar observasi keterlibatan siswa, angket refleksi siswa, dan tes hasil belajar. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan data pretest dan posttest (meliputi mean, median, standar deviasi, minimum, maksimum, dan frekuensi). Selanjutnya, uji t independen (Independent Sample T-Test) digunakan untuk membandingkan perbedaan signifikan antara hasil posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen (Shaner, 2019).

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran Project Based Learning (PBL) dengan menggunakan media video animasi terhadap hasil belajar IPS siswa SD Negeri 181 Tanah Kongkong Kabupaten Bulukumba. Data hasil belajar siswa dikumpulkan melalui pretest dan posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, kemudian dianalisis secara deskriptif dan inferensial.

Hasil penelitian disajikan dalam beberapa tahap, dimulai dari deskripsi data, uji prasyarat, hingga uji hipotesis. Berikut merapakan deskripsi data penelitian mengenai hasil belajar pada pretest dan posttest siswa kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Pretest dan Posttest Kelas Kontrol dan Eskperimen

Pretest Kontrol			Posttest Kontrol			Pretest Eskperimen			Posttest Eskperimen		
Nilai	f	Persen	Nilai	Frekuensi	Persen	Nilai	f	Persen	Nilai	f	Persen
55	4	13.3	65	7	23.3	45	1	3.3	70	4	13.3
60	9	30.0	70	11	36.7	50	1	3.3	75	3	10.0
65	10	33.3	75	10	33.3	55	6	20.0	80	11	36.7
70	6	20.0	80	1	3.3	60	12	40.0	85	9	30.0
75	1	3.3	85	1	3.3	65	6	20.0	90	1	3.3
Total	30	100.0	Total	30	100.0	70	3	10.0	95	2	6.7

Pada kelas kontrol, hasil pretest menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (33,3%) mendapatkan nilai 65, dengan nilai tertinggi 75 (3,3%) dan nilai terendah 55 (13,3%). Rata-rata nilai pretest kelas kontrol adalah 63.50. Setelah pembelajaran konvensional, nilai posttest kelas kontrol menunjukkan peningkatan. Mayoritas siswa memperoleh nilai antara 70 (36,7%) dan 75 (33,3%). Rata-rata nilai posttest kelas kontrol adalah 71.33, menunjukkan peningkatan sebesar 7.8 poin. Meskipun ada peningkatan, sebagian besar nilai masih berada di kategori menengah.

Sementara itu, pada kelas eksperimen, hasil pretest menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki nilai di kisaran menengah ke bawah, dengan nilai tertinggi 60 (40%) dan beberapa siswa masih memperoleh nilai rendah seperti 45 dan 50 (masing-masing 3,3%). Rata-rata nilai pretest kelas eksperimen adalah 60.67. Ini mengindikasikan bahwa kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen relatif lebih rendah dibandingkan kelas kontrol. Namun, setelah intervensi pembelajaran menggunakan model PBL dengan media video animasi, hasil posttest kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Mayoritas siswa berhasil memperoleh nilai tinggi, dengan nilai tertinggi 80 (36,7%) dan 85 (30,0%). Bahkan, beberapa siswa mencapai nilai 90 (3,3%) dan 95 (6,7%). Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen melonjak drastis menjadi 81.00, menunjukkan peningkatan sebesar 20.4 poin. Pergeseran nilai dari kategori rendah ke sedang dan tinggi pada kelas eksperimen ini menunjukkan efektivitas model pembelajaran yang diterapkan.

Secara komparatif, peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen (20.4 poin) jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (7.8 poin). Ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran Project Based Learning (PBL) dengan media video animasi jauh lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa IPS dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Sebelum analisis data lebih lanjut, dilakukan uji normalitas dan homogenitas untuk memastikan asumsi analisis parametrik terpenuhi. Adapun hasil uji normalitas dapat dilihat dari tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data

	Hasil Belajar	Kolmogorov-Smirnov ^a			28		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Media Pembelajaran	Kelas Control	.927	30	.052	.893	30	.002
	Kelas Eksperimen	.939	30	.060	.911	30	.016

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai signifikansi untuk kelas kontrol sebesar 0.052 dan kelas eksperimen sebesar 0.060. Karena kedua nilai signifikansi ini lebih besar dari 0.05, dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar kedua kelompok berdistribusi normal. Ini memungkinkan penggunaan uji statistik parametrik seperti uji-t. Selanjutnya hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Rangkuman Uji Homogenitas

Variabel	Levene Statistik	Df 1	Df 2	Sig
Pretest dan Posttest Minat Baca	0,429	1	58	.316

Berdasarkan Tabel 3, uji homogenitas varians (Levene's Test) menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.316. Karena nilai signifikansi ini lebih besar dari 0.05, diasumsikan bahwa varians antara kedua kelompok adalah homogen. Oleh karena itu, uji-T dengan asumsi varians yang sama dapat digunakan. Hasil analisis dari kedua uji prayarat yang dilakukan dalam penelitian ini, maka dapat dilanjutkan ke analisis statistik guna menguji hipotesis penelitian. Berikut merupakan hasil pengujian hipotesis dalam penelitian ini:

Tabel 4. Hasil Pengujian Hipotesis

	F	Sig. (Levene's Test)	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
Equal variances assumed	1.021	.316	-6.513	58	.000	-9.667	1.484	-12.638 to -6.696

Hasil analisis data pretest dan posttest hasil belajar peserta didik di atas menunjukkan nilai t sebesar -6.513 dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0.000. Karena nilai signifikansi 0.000 lebih kecil dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan rata-rata (Mean Difference) sebesar -9.667 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Interval kepercayaan 95% untuk perbedaan rata-rata (-12.638 hingga -6.696) juga tidak mencakup nol, yang semakin memperkuat temuan ini.

Dengan demikian, berdasarkan hasil analisis data, hipotesis penelitian yang menyatakan adanya pengaruh model pembelajaran Project Based Learning (PBL) dengan menggunakan media video animasi terhadap hasil belajar IPS Siswa SD Negeri 181 Tanah Kongkong Kabupaten Bulukumba dapat diterima. Perlakuan menggunakan model PBL dengan media video animasi terbukti secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Diskusi

Hasil analisis antara dua kelompok (kontrol dan eksperimen) menunjukkan validitas karena asumsi homogenitas varians terpenuhi. Ini berarti perbedaan variabilitas antar data kedua kelompok tidak signifikan dan tidak akan memengaruhi hasil pembelajaran. Kondisi kedua kelompok yang relatif seragam ini memungkinkan perbandingan yang objektif antara kelas eksperimen dan kontrol. Dengan demikian, analisis lanjutan untuk membandingkan hasil pembelajaran dapat dilakukan tanpa bias, sehingga data dapat diandalkan untuk menilai efektivitas perbedaan pembelajaran.

Pada kelas kontrol, nilai pre-test dan post-test menunjukkan pola yang hampir seragam. Sebagian besar responden mendapatkan nilai antara 60 dan 70, mengindikasikan pemahaman dasar terhadap materi yang diberikan. Meskipun ada variasi kecil dalam nilai yang diperoleh siswa—beberapa lebih tinggi, beberapa lebih rendah—hal ini wajar mengingat perbedaan kemampuan dan pengalaman belajar individu (Annisya & Suyanti, 2024). Namun, perbedaan ini tidak signifikan untuk mengubah persepsi umum tentang prestasi kelas.

Setelah tes, distribusi nilai di kelas kontrol tetap menunjukkan kecenderungan yang sama, tanpa perubahan signifikan dari pre-test ke post-test. Konsistensi nilai ini menunjukkan bahwa meskipun pendekatan pembelajaran di kelas kontrol cukup efektif dalam memberikan pemahaman yang merata, metode tersebut tidak mampu meningkatkan prestasi belajar siswa secara signifikan. Sebaran nilai yang stabil ini bisa mencerminkan pendekatan pembelajaran yang cenderung tradisional dan kurang inovatif. Oleh karena itu, intervensi dengan pendekatan atau media pembelajaran baru sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar (Syachrani et al., 2025). Perbandingan dengan kelas eksperimen yang menggunakan berbagai pendekatan atau media akan memberikan wawasan yang lebih jelas tentang efektivitas metode pembelajaran.

Pada kelas eksperimen, data pre-test menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa tentang materi masih rendah hingga sedang. Sebagian besar siswa mendapatkan nilai di kisaran menengah ke bawah, dengan nilai tertinggi 60, diikuti oleh 55 dan 65. Hanya sedikit yang mencapai nilai 70 atau 75, dan beberapa mendapatkan nilai rendah seperti 45 atau 50. Distribusi nilai yang cenderung di tingkat menengah ini mengindikasikan bahwa banyak siswa belum sepenuhnya menguasai materi, mungkin disebabkan oleh kurangnya pemahaman

konsep dasar atau metode pembelajaran yang kurang efektif. Ini menggarisbawahi pentingnya intervensi pembelajaran yang efektif.

Penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PBL) yang dikombinasikan dengan media video animasi pada kelas eksperimen terbukti meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Model PBL memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat langsung dalam proses belajar melalui proyek-proyek yang relevan dengan kehidupan mereka, sementara media video animasi membantu memvisualisasikan materi secara menarik dan mudah dipahami (Kaffah & Utanto, 2023). Kombinasi ini berhasil meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar. Studi menunjukkan peningkatan kemampuan komputasi siswa dengan model pembelajaran berbasis proyek yang didukung oleh video animasi, karena tahapan model ini mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Sesareny et al., 2025).

Secara keseluruhan, model pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan video animasi telah terbukti meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah yang didukung oleh video animasi memiliki efek positif dan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa (Lathifah & Yustiana, 2025). PBL juga melatih siswa mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam situasi pemecahan masalah berbentuk proyek (Tiara & Juhari, 2023), membuat pembelajaran lebih bermakna (Raharjo, 2020), serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan pengambilan keputusan yang efektif (Ina & Makatita, 2024). Metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga membuat kelas lebih menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, metode ini harus terus dikembangkan dan diterapkan sebagai alternatif pembelajaran yang inventif.

Kesimpulan

Penelitian ini secara jelas menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PBL) yang didukung oleh media video animasi secara signifikan meningkatkan hasil belajar IPS siswa di SD Negeri 181 Tanah Kongkong Kabupaten Bulukumba. Analisis deskriptif awal memperlihatkan perbedaan mencolok antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol, rata-rata nilai posttest hanya meningkat 7.8 poin (dari 63.50 menjadi 71.33) setelah pembelajaran konvensional, dengan sebagian besar nilai masih berada di kategori menengah. Sebaliknya, kelas eksperimen mengalami peningkatan rata-rata yang jauh lebih tinggi, yaitu 20.4 poin (dari 60.67 menjadi 81.00), dengan mayoritas siswa mencapai nilai tinggi setelah menggunakan PBL dan video animasi.

Uji prasyarat, termasuk uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas Levene's Test, mengkonfirmasi bahwa data hasil belajar kedua kelompok berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Ini memvalidasi penggunaan uji-t parametrik untuk menguji hipotesis penelitian. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed)

sebesar 0.000, yang jauh lebih kecil dari 0.05. Ini mengindikasikan adanya perbedaan hasil belajar yang sangat signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan rata-rata sebesar -9.667 dengan interval kepercayaan 95% yang tidak mencakup nol, semakin memperkuat temuan bahwa rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen secara signifikan lebih tinggi.

Peningkatan substansial pada kelas eksperimen dapat dikaitkan dengan efektivitas kombinasi PBL dan video animasi. PBL memungkinkan siswa terlibat aktif dalam pemecahan masalah berbentuk proyek, menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi. Sementara itu, video animasi memvisualisasikan materi secara menarik dan mudah dipahami, sehingga meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar. Ini kontras dengan pembelajaran konvensional di kelas kontrol yang, meskipun memberikan pemahaman dasar, tidak mampu mendorong peningkatan prestasi belajar yang signifikan. Oleh karena itu, hipotesis penelitian diterima, membuktikan bahwa inovasi pembelajaran melalui PBL dan video animasi merupakan pendekatan yang superior dalam meningkatkan hasil belajar IPS.

References

- Annisya, Y., & Suyanti, R. D. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Kemampuan HOTS Siswa Kelas XI Pada Materi Asam Basa. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1178–1189. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1935>
- Ariyanti, Y. E., & Yusro, A. C. (2023). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Project Based Learning (PBL) Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Video Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 2 Tegalombo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02).
- Candrayani, N. M. W., & Sujana, I. W. (2023). Digital Comics: Character Value- Based Learning Media in the Ramayana Puppet Story Content Social Studies Elementary School. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 6(1), 63–72. <https://doi.org/10.23887/ivcej.v6i1.54657>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed). SAGE Publications.
- Hasnawati, E. D. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Hasil Belajar Ips—Ips Materi Aku Dan Kebutuhanku Pada Siswa Kelas Iv Sdn 2 Tugurejo Kecamatan Slahung Kabupaten Ponorogo. *Prosiding Magister Pendidikan IPS*. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/promagips>
- Herlika Panjaitan. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar dan Kolaborasi Siswa Menggunakan Model Project Based Learning pada Pelajaran Pak Fase B Kelas IV SD Negeri 01 Saibi Samukop. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DAN AGAMA*, 5,3438–3467. <https://doi.org/10.55606/semnspa.v5i2.2313>
- Ina, A. T., & Makatita, A. L. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Vidio Animasi Dilengkapi Quiz Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil

- Belajar Siswa Di Sma Muhammadiyah Waingapu. *Biogenerasi Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(2).
- Juuti, K., & Lavonen, J. (2012). Design-Based Research in Science Education: One Step Towards Methodology. *Nordic Studies in Science Education*, 2(2), 54–68. <https://doi.org/10.5617/nordina.424>
- Kaffah, L. S., & Utanto, Y. (2023). The effectiveness of the problem-based learning model assisted by stop- motion animation videos in improving the critical thinking abilities of elementary school students. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 10(2).
- Kurniawati, K., Akhbar, M. T., & Kuswidyarnarko, A. (2024). Pengaruh Model Project Based Learning (PjBl) Berbantuan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Matematika. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 2140-2147.
- Lathifah, W. T., & Yustiana, S. (2025). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Video Animasi Terhadap Pemahaman Konsep Matematika. *Jurnal Pendidikan dasar dan PAUD*, 4(1).
- Leavy, P. (2017). *Research design: Quantitative, qualitative, mixed methods, arts- based and community-based participatory research approaches*. The Guilford Press.
- Mahmud, R., Rahman, A., Hotimah, H., Amran, M., Patta, R., Patta, R., Hotimah, H., & Nurhidayat, N. (2024). The Influence of Using Animation Video Media on Interest in Learning Mathematics in Class V Students of SDN Karebasse, Bontonompo District Gowa Regency. In
- Maulidina, I. S., & Arianto, F. (2021). Efektivitas Media Video Dengan Pendekatan Project Based Learning Pada Materi Letak, Luas, Batas Dan Karakteristik Wilayah Indonesia Untuk Kelas Xi Ips SMA Negeri 3 Bojonegoro. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 11(6).
- Raharjo, S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa kelas 4 melalui model pembelajaran project based learning dengan berbantu media Youtube. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series (Vol. 3, No. 4, pp. 1121-1125)*.
- Raharjo, S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa kelas 4 melalui model pembelajaran project based learning dengan berbantu media Youtube. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series (Vol. 3, No. 4, pp. 1121-1125)*.
- Sari, D. P. P., Murtono, M., & Utomo, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPS Berbasis Project Based Learning dan Ular Tangga. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 8(1) <https://doi.org/10.30734/jpe.v8i1.1305>
- Sesareny, N., Setiadi, D., Lestari, T. A., & Handayani, B. S. (2025). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Video Animasi Terhadap Kemampuan Computational Thinking Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 7.
- Setiawan, T., Sumilat, J. M., Paruntu, N. M., & Monigir, N. N. (2022). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dan Project Based Learning pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9736– 9744. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4161>
- Shaner. (2019). *Farming Systems Research and Development: Guidelines for Developing Countries (6th ed)*. Routledge.
- Sirait, T. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PBL) Berbantuan Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa pada Materi Dimensi Tiga. *VISA: Journal of Vision and Ideas*, 4(3). <https://doi.org/10.47467/visa.v4i3.4291>



Syachrani, A., Syamsuardi, S., & Parwoto, P. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (pbl) Melalui Video Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun. EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi, 5(1), 27-35. <https://doi.org/10.51878/edutech.v5i1.4447>