BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar
Vol. 5 No. 2 Desember 2023, Hal. 317-330

E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v5i2.1221

Pengaruh Penerapan Model PBL Berbantuan Media Animasi 3D Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V

[1]Dewi Lokasari, [2]Abu Fitroh Firmansyah, [3]Wulan Aulia Azizah, [4] Susilo Tri Widodo, [5]Ery Isdhianti
[1,2,3,4]Universitas Negeri Semarang, [2]Sekolah Dasar Negeri Tambangan 02
Email: [1]dewilokasari@students.unnes.ac.id, [2]affirman12@students.unnes.ac.id, [3]wulanauliaazizah@students.unnes.ac.id, [4]susilotriwidodo@mail.unnes.ac.id, [5]ery2810@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh penerapan model PBL berbantuan media animasi 3D terhadap hasil belajar siswa pada materi Pancasila. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Tambangan 02 yang berjumlah 28 anak. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *pre-experimental design* yang berbentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan tes. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil analisis menggunakan SPSS 26 menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model PBL berbantuan media animasi 3D terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila. Hasil *T-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, dimana nilai tersebut < 0,05 yang artinya Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model PBL berbantuan media animasi 3D terhadap hasil belajar siswa pada materi Pancasila.
Kata Kunci: *PBL; Pendidikan Pancasila; Animasi 3D*

Abstract

This research aims to explain whether there is an influence of the application of the PBL model assisted by 3D animation media on student learning outcomes on Pancasila material. The subjects of this research were 28 class V students at SD Negeri Tambangan 02. The method used is quantitative with a pre-experimental design in the form of One Group *Pretest-Posttest* Design. Data was collected through interviews, observations and tests. The data obtained was then analyzed using descriptive statistics and inferential statistics. The results of the analysis using SPSS 26 show that there is an influence of the application of the PBL model assisted by 3D animation media on Pancasila Education learning outcomes. The T-Test results show a significance value of 0.000, where the value is <0.05, which means Ho is rejected and Ha is accepted. So, it can be concluded that there is an influence of the application of the PBL model assisted by 3D animation media on student learning outcomes on Pancasila material.

Keywords: PBL; Pancasila Education; 3D Animation

PENDAHULUAN

Pendidikan dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, merupakan "usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya

E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v5i2.1221

untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat". Untuk mencapai tujuan pembelajaran, para pendidik memerlukan model maupun media pembelajaran yang tepat untuk siswa agar proses pembelajaran dapat terlaksana secara efektif.[1]

Model pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu sama lainnya. Model Pembelajaran PBL *(Problem Based Learning)* adalah proses pembelajaran yang memiliki ciri-ciri pembelajaran dimulai dengan pemberian masalah yang memiliki konteks dengan dunia nyata, pembelajaran berkelompok aktif, merumuskan masalah dan mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan mereka, mempelajari dan mencari sendiri materi yang terkait dengan masalah dan solusi dari masalah tersebut.[2]

Menurut Gagne & Briggs, 1974 dalam Iskandar, media pembelajaran adalah seperangkat alat yang berfungsi untuk menyampaikan dan menyalurkan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Peranan media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima dan melalui media pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk menjelaskan sesuatu yang disampaikan oleh pendidik. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran.[3] Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan siswa. Media pembelajaran memiliki berbagai variasi, salah satunya adalah media pembelajaran digital.[4]

---

[1] Desi Pristiwanti, et al. *Pengertian Pendidikan*, (Jurnal Pendidikan dan Konseling, 2022). Hal, 7912.

[2] Eka Yulianti dan Indra Gunawan, *Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl): Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep an Berpikir Kritis*, (Indonesian Journal of Science and Mathematics Education,2019). Hal, 401.

[3] Sofyan Iskandar, et al, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Assemblr EDU Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi ASEAN Kelas VI*, (Al Qodri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan, 2023). Hal, 597.

[4] Talizaro Tofano, *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa,* (Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2018). Hal, 103

E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v5i2.1221

Salah satu media pembelajaran digital adalah Assemblr EDU. Assemblr EDU merupakan salah satu platform dan media pembelajaran berbasis internet yang memadukan antara *online class* dan animasi 3D. Dalam platform Assemblr EDU guru dapat merancang media pembelajaran yang kreatif dan menarik bagi siswa. Di dalamnya juga tersedia animasi 3D secara gratis dan berbayar untuk akun yang premium. Meskipun demikian, animasi yang tersedia secara gratis masih menarik untuk dijadikan sebagai tambahan dalam pembuatan media pembelajaran. Selain itu, animasi 3D dalam Assemblr EDU memiliki kedudukan yang unggul karena tidak semua platform pembelajaran menyediakan animasi 3D secara gratis. Assamblr EDU dapat diakses dengan mudah, anda hanya perlu mengunduhnya di gawai melalui *play store* dan PC melalui *web chrome* atau sejenisnya. Dalam Assemblr EDU juga dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis Animasi 3D. [5]

Berdasarkan observasi, yang telah dilakukan di SD Negeri di Kota Semarang, mata pelajaran Pendidikan Pancasila terkesan sulit karena pengadaan buku yang tidak maksimal. Selain itu, guru menggunakan media PPT dalam pembelajaran yang membuat siswa terlihat kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga, siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Materi yang masih dibingungkan oleh siswa yaitu materi makna dan pengamalan sila Pancasila.[6]

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti terdorong melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh penerapan model PBL berbantuan media animasi 3D terhadap hasil belajar siswa pada materi Pancasila dengan judul "Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Animasi 3D terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V".

Penerapan model PBL meningkatkan antusias siswa, karena siswa dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran. Penerapan Assemblr EDU menciptakan

[5] Sofyan Iskandar, et al, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Assemblr EDU Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi ASEAN Kelas VI*, (Al Qodri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan, 2023). Hal, 598.

[6] Siti Asrifah dan Alrahmat Arif. *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Siswa Kelas V Sdn Pondok Pinang 05*, (Buana Pendidikan, 2020). Hal. 185

E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v5i2.1221

respon siswa sangat beragam. Tampilan yang menarik dengan animasi 3D yang dapat bergerak membuat siswa tertarik. Siswa SD merupakan siswa yang sangat tertarik dengan tampilan pembelajaran yang interaktif. Oleh karena itu, kami memilih platform ini sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam pelaksanaan simulasi.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan jenis metode penelitian kuantitatif dengan pre-experimental design yang berbentuk *One Group Pretest-Posttest Design* model Sugiyono, yaitu penelitian yang menggunakan *pretest* dan *posttest* dalam satu kelas kelompok tanpa adanya kelas kontrol. Berikut merupakan rancangan penelitian berbentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. [7]

$$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

Keterangan:

X = perlakuan dengan menerapkan model PBL dan media pembelajaran Assemblr EDU

O_1 = *pretest* kelompok eksperimen (sebelum diberi perlakuan)

O_2 = *posttest* kelompok eksperimen (setelah diberi perlakuan)

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Tambangan 02 pada semester ganjil Tahun Ajar 2023/2024 yang berjumlah 28 siswa. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah *purposive sampling*. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes. Tes dalam penelitian ini adalah *pretest* yang dilaksanakan sebelum objek menerima perlakuan dan *posttest* setelah objek diberikan perlakuan. *Pretest* berupa pemberian 10 soal dengan 5 pilihan ganda dan 5 soal isian singkat mengenai materi Pancasila. Perlakuan atau *treatment* yang diberikan adalah penerapan model PBL berbantuan media animasi 3D Assemblr EDU kepada siswa kelas V mengenai materi Pancasila.

[7] Novayati, et al, *Efektivitas Model Problem Based Learning Pada Hasil Belajar IPA Materi Sifat-Sifat Magnet Siswa Kelas VI SDN Pandeanlamper 01 Kota Semarang*, (BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 2023). Hal, 40.

E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v5i2.1221

Sedangkan, *posttest*nya yaitu pemberian 10 soal dengan 5 pilihan ganda dan 5 soal isian mengenai materi Pancasila setelah diberi perlakuan.[8]

Prosedur yang peneliti lakukan dalam penelitian ini yaitu melaksanakan observasi di kelas pada saat pembelajaran Pendidikan Pancasila dan wawancara dengan guru kelas. Dari hasil observasi dan wawancara tersebut, peneliti bersama dengan guru kelas berdiskusi mengenai permasalahan berupa materi yang sulit pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yang ditemui pada saat pembelajaran. Lalu, peneliti membuat modul pembelajaran inovatif yang akan dicek oleh validator ahli.

Data yang telah didapat dianalisis secara statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif dilakukan dengan mendeskripsikan data yang diperoleh. Data yang dideskripsikan meliputi nilai rata-rata (*mean*), nilai minimal, nilai maksimal, dan *Gain Score* pada data sebelum pembelajaran maupun data sesudah pembelajaran. Peningkatan pemahaman konsep makna dan nilai dasar Pancasila siswa dapat diketahui dari *Gain Score.* Klasifikasi *Gain Score* disajikan pada Tabel 1.

Tabel: 1

Klasifikasi *Gain Score* Menurut Hake

Gain Score	Interpretasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,7 \geq g \geq 0,3$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Statistik inferensial diberlakukan untuk pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *T-Test* dengan *software* SPSS versi 26. Data *pretest* dan *posttest* digunakan dalam pengujian hipotesis. Uji prasyarat diberlakukan dahulu sebelum melakukan Uji *T-Test* seperti uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan terhadap data *pretest* dan *posttest* siswa

[8] Mohammad Faizal Amir, *Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar*, (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan: Tema "Peningkatan Kualitas Siswa Melalui Implementasi Pembelajaran Abad 21, 2015). Hal, 38.

E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v5i2.1221

dengan menggunakan uji *Shapiro Wilk* dikarenakan data nilai yang diperoleh <100.[9]

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses pelaksanaan pembelajaran PBL berbantuan media Assemblr Edu pada kelas V SDN Tambangan 02 Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila terdiri dari dua pertemuan. Pertemuan pertama membahas materi makna dan nilai dasar Pancasila. Sedangkan, pertemuan kedua membahas materi pengamalan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Langkah atau sintak pembelajaran hari pertama dan kedua adalah sama. Pembelajaran terdiri dari lima sintak, yaitu: 1) orientasi siswa pada masalah; 2) mengorganisasikan siswa untuk belajar; 3) membimbing pengalaman individu atau kelompok; 4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya; 5) menganalisis dan mengevaluasi proses.

Orientasi siswa pada masalah, siswa disajikan tampilan media Assemblr Edu berupa tampilan 3D berisi materi sambil guru menjelaskan materi yang dipaparkan. Penggunaan media Assemblr EDU dengan tampilan 3D ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terkait materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang menyimpulkan bahwa dengan penggunaan media Assemblr EDU dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah itu, siswa disajikan video permasalahan kontekstual yang harus diselesaikan berupa kasus perundungan di sekolah.[10] Hal ini didukung oleh penelitian yang menyimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran kontekstual akan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SD. [11]

Gambar: 1

Orientasi siswa pada masalah

[9] Eka Yulianti dan Indra Gunawan, *Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl): Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep an Berpikir Kritis*, (Indonesian Journal of Science and Mathematics Education,2019). Hal, 404.

[10] Sofyan Iskandar, et al, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Assemblr EDU Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi ASEAN Kelas VI*, (Al Qodri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan, 2023).

[11] Mohammad Faizal Amir, *Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar*, (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan: Tema "Peningkatan Kualitas Siswa Melalui Implementasi Pembelajaran Abad 21, 2015). Hal, 40.

E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v5i2.1221

Mengorganisasikan siswa untuk belajar, siswa dibentuk menjadi empat kelompok. Setiap kelompok dibagikan LKPD (Lembar Kerja Siswa). Siswa dijelaskan bahwa dalam LKPD tersebut, setiap kelompok harus menuliskan solusi dari permasalahan yang telah ditayangkan. Siswa sudah mulai melakukan pembagian tugas dalam diskusi kelompok.

Gambar: 2

Membimbing pengalaman individu atau kelompok

Membimbing pengalaman individu atau kelompok, siswa dibimbing oleh guru dalam berdiskusi. Jika ada kelompok yang bingung mengenai LKPD, mereka dapat langsung bertanya kepada guru. Setiap kelompok sudah mulai berdiskusi mengenai solusi permasalahan pada sintak ini.

Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Setiap kelompok yang telah berdiskusi dan telah menemukan solusi, mereka menuliskan pada LKPD yang tersedia. Pengisian LKPD diawali dengan menuliskan identitas setiap kelompok. Ketika semua kelompok sudah selesai berdiskusi, maka setiap kelompok bergantian untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas.

Gambar: 3

E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v5i2.1221

Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Menganalisis dan mengevaluasi proses. Ketika kelompok lain mempresentasikan hasil diskusi, kelompok lain menanggapi. Lalu, guru memberikan penguatan dan mengevaluasi setiap solusi dari kelompok yang telah presentasi. Dengan pemberian penguatan oleh guru, diharapkan siswa akan lebih memahami inti pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh penelitian Vandriyanti dkk., 2013 yang memperoleh hasil bahwa dengan pemberian penguatan oleh guru akan meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Jati Agung.[12]

Hasil diskusi LKPD berupa solusi yang telah disusun oleh setiap kelompok memiliki perbedaan. Pada kelompok A, mereka menyusun empat solusi yang semuanya tepat. Kelompok B menyusun 3 solusi, namun ada 1 solusi yang kurang tepat. Kelompok C menyusun tiga solusi yang semuanya tepat. Sedangkan, kelompok D hanya menyusun satu solusi dan tepat.

[12] Henny Vandriyanti, et. al, *Pengaruh Pemberian Penguatan Oleh Guru Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Jati Agung,* (Jurnal Kultur Demokrasi, 2013). Hal, 10

BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar
Vol. 5 No. 2 Desember 2023, Hal. 317-330

E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v5i2.1221

Gambar: 4

LKPD Kelompok

LKPD Kelompok A

LKPD Kelompok B

LKPD Kelompok C

LKPD Kelompok D

Tabel: 2

Hasil Uji Normalitas

Variabel	Sig	Kesimpulan
Pretest Konsep Pancasila	0.386	> 0.05 (Terdistribusi normal)
Posttest Konsep Pancasila	0.164	> 0.05 (Terdistribusi normal)

E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v5i2.1221

Dari Tabel 2, ditemukan bahwa nilai signifikansi pada pretes yaitu 0.368 yang mana nilainya > 0.05 artinya data pada *pretest* berdistribusi normal. Hasil *posttest* juga ditemukan nilai signifikansinya yaitu 0.164 yang mana nilainya > 0.05 artinya data pada *posttest* juga berdistribusi normal.[13]

Tabel: 3

Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Sig	Kesimpulan
Pretest-Posttest Konsep Pancasila	0.605	Homogen

Pada Tabel 3, ditemukan bahwa nilai *sinifikansi* pada uji homogen *ONEWAY* yang diambil dari *Based on Mean* menunjukkan nilai 0.605 yang mana > 0.05 artinya data homogen.[14]

Tabel:4

Hasil Uji T-Test

Variabel	Sig	Kesimpulan
Pretest-Posttest Konsep Pancasila	0.000	

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai sig = 0.000, yang berarti lebih kecil dari 0.05. Dengan demikian, Ho ditolak dan Ha diterima.

Ho: tidak ada perbedaan nilai makna Pancasila siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan berupa penerapan model PBL berbantuan media animasi 3D.

Ha: ada perbedaan nilai makna Pancasila siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan berupa penerapan model PBL berbantuan media animasi 3D. [15]

Tabel: 5

Gain Score

[13] Novayati, et al, *Efektivitas Model Problem Based Learning Pada Hasil Belajar IPA Materi Sifat-Sifat Magnet Siswa Kelas VI SDN Pandeanlamper 01 Kota Semarang*, (BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 2023). Hal, 43.

[14] Eka Yulianti dan Indra Gunawan, *Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl): Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep an Berpikir Kritis*, (Indonesian Journal of Science and Mathematics Education,2019). Hal, 404

[15] Novayati, et al, *Efektivitas Model Problem Based Learning Pada Hasil Belajar IPA Materi Sifat-Sifat Magnet Siswa Kelas VI SDN Pandeanlamper 01 Kota Semarang*, (BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 2023). Hal, 44

E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v5i2.1221

Variabel	Nilai	Kriteria
Pretest-Posttest Konsep Pancasila	0.2	Rendah

Pada Tabel 5, menunjukkan bahwa rata-rata *Gain Score* pada pretes-*posttest* yaitu 0.2 yang mana rata-rata *Gain Score* tersebut < 0.3. Rata- rata *Gain Score pretest-posttest* konsep pancasia masuk dalam kriteria rendah. Rendahnya rata-rata *Gain Score pretest-posttest* konsep Pancasila disebabkan kurang maksimalnya penggunaan media karena ruang kelas yang kurang mendukung. Selain itu, penerapan model PBL juga kurang maksimal karena pada saat diskusi kelompok masih banyak siswa yang tidak berdiskusi.

Selain *Gain Score* dari data *pretest* dan *posttest*, pengaruh penerapan model PBL berbantuan media animasi 3D juga dapat dilihat dari hasil analisis indikator soal yang disajikan pada tabel 6.

Tabel: 6

Hasil Analisis Indikator Soal

Indikator	Rata-rata		
	Pretest	*Posttest*	Selisih
Indikator 1	0,29	0,57	0,29
Indikator 2	0,75	0,88	0,13
Indikator 3	0,93	1,00	0,07
Indikator 4	1,00	0,93	-0,07
Indikator 5	0,66	0,79	0,13
Indikator 6	0,46	0,43	-0,04
Indikator 7	0,66	0,61	-0,05
Indikator 8	0,41	0,60	0,19
Indikator 9	0,21	0,57	0,36
Indikator 10	0,18	0,32	0,14
Indikator 11	0,54	0,57	0,04

Dari Tabel 6 tersebut dapat diketahui bahwa indikator soal mengalami kenaikan dan penurunan rata-rata dalam *pretest* dan *posttest*. Jumlah indikator soal

E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v5i2.1221

yang mengalami kenaikan adalah delapan indikator dan indikator soal yang mengalami penurunan adalah tiga indikator. Untuk indikator soal 1 terdapat kenaikan rata-rata *pretest* dan *posttest* sebanyak 0,29. Indikator soal 2 terdapat kenaikan rata-rata *pretest* dan *posttest* sebanyak 0,13. Indikator soal 3 terdapat kenaikan rata-rata *pretest* dan *posttest* sebanyak 0,07. Indikator soal 4 mengalami penurunan rata-rata yaitu 0,07. Indikator soal 5 mengalami kenaikan rata-rata sebesar 0,13. Indikator soal 6 dan 7 mengalami penurunan rata-rata sejumlah 0,04 dan 0,05. Indikator soal 8 mengalami kenaikan rata-rata sebanyak 0,19. Indikator soal 9 mengalami kenaikan rata-rata sebanyak 0,36. Indikator soal nomor 10 mengalami kenaikan rata-rata sebanyak 0,14. Sedangkan, indikator 11 mengalami kenaikan rata-rata yang sama yaitu 0,04.

Dari uraian di atas, diketahui bahwa indikator yang mengalami kenaikan rata-rata *pretest* dan *posttest* adalah indikator soal 8. Sementara itu, Indikator yang mengalami kenaikan terendah adalah indikator 11. Sedangkan, indikator soal yang mengalami penurunan rata-rata paling banyak adalah indikator 4. Namun, dari keseluruhan indikator soal dapat disimpulkan bahwa terjadi kenaikan 72,8 %.

Tabel:7

Statistik Deskriptif

Data	*Pretest*	*Posttest*
Maksimum	87	94
Minimum	20	34
Mean	57,21	67,79
Median	57	74

Data Tabel 7 menunjukkan bahwa *mean* dari hasil *pretest* adalah 57,21 dengan nilai tertinggi 87 dan nilai terendah adalah 20. Sedangkan nilai rata-rata dari hasil *posttest* adalah 67,79 dengan nilai tertinggi 94 dan nilai terendah adalah 34. Maka dapat disimpulkan nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dalam aspek kognitif siswa terutama mengenai

E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v5i2.1221

materi Pancasila khususnya dalam nilai dasar dan makna Pancasila serta pengamalan nilai Pancasila.[16]

Hasil penelitian oleh (Yulianti & Gunawan, 2019) menyimpulkan bahwa penerapan model PBL mempengaruhi pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis siswa SMA. Hal tersebut disebabkan karena dalam pembelajaran yang menerapkan PBL siswa dituntut untuk mencari jawaban sendiri dari masalah yang dijadikan bahan diskusi.[17] Hasil yang serupa juga diungkapkan dalam penelitian oleh (Asrifah & Arif, 2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menerapkan model PBL memberikan pengaruh sedang dengan *Effect Size* sebesar 0,42 terhadap hasil belajar PKn.[18]

Dalam penelitian oleh (Iskandar dkk., 2023) mendapatkan hasil bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa dari rata-rata nilai *posttest*. Peningkatan nilai merupakan indikasi keberhasilan dari tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Maka, penggunaan media Assemblr EDU dinilai efektif karena hasil belajar siswa meningkat.[19]

Keterbaruan penelitian ini dari ketiga penelitian sebelumnya adalah dari segi penggabungan antara model PBL dan media Assemblr EDU. Selanjutnya, penelitian sebelumnya dilakukan di kelas VI dan X. Sedangkan, penelitian ini dilakukan pada kelas V.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari pembahasan dapat disimpulkan hasil belajar pada siswa kelas V meningkat. Peningkatan ini dilihat dari naiknya rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan uji *T-Test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.000 yang

[16] Sofyan Iskandar, et al, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Assemblr EDU Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi ASEAN Kelas VI*, (Al Qodri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan, 2023). Hal, 601

[17] Eka Yulianti dan Indra Gunawan, *Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl): Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep an Berpikir Kritis*, (Indonesian Journal of Science and Mathematics Education,2019). Hal, 406-407.

[18] Siti Asrifah dan Alrahmat Arif. *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Siswa Kelas V Sdn Pondok Pinang 05*, (Buana Pendidikan, 2020). Hal, 190.

[19] Sofyan Iskandar, et al, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Assemblr EDU Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi ASEAN Kelas VI*, (Al Qodri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan, 2023). Hal, 605

E-ISSN: 2714-7711
DOI: 10.37216/badaa.v5i2.1221

mana lebih kecil dari 0.05 artinya Ho ditolak dan Ha diterima. Hal ini dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh model PBL berbantuan media animasi 3D terhadap hasil belajar siswa kelas V materi makna, nilai dasar, dan pengamalan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

Amir, Mohammad Faizal. 2015. "Pengaruh Pembelajaran Konsektual Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan: Tema "Peningkatan Kualitas Siswa Melalui Implementasi Pembelajaran Abad 21"* (2011):34–42.

Asrifah, S., Arif, A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Siswa Kelas V Sdn Pondok Pinang 05. Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, 16(30), 183–193. https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30.a2719

Henny, Vandriyanti, Irawan Suntoro, and Yunisca Nurmalisa. 2013. "Pengaruh Pemberian Penguatan Oleh Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Jati Agung." *Jurnal Kultur Demokrasi* 2(4):4.

Iskandar, S., Rosmana, PS, Mutiara, EA, Nisrina, FA, Nadhirah, NE, & Nengsih, NW (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Assemblr EDU Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi ASEAN Kelas VI. Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan, 20(3), 596-606. https://doi.org/10.53515/qodiri.

Novayati, N., Pramasdyahsari, A. S., Damayani, A. T., & Sari, K. K. (2023). Efektivitas Model Problem Based Learning Pada Hasil Belajar IPA Materi Sifat–Sifat Magnet Siswa Kelas VI SDN Pandeanlamper 01 Kota Semarang. BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 5(1), 36-47. https://doi.org/10.37216/badaa.v5i1.945

Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 4(6), 1707–1715.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2), 103. https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113

Yulianti, E., & Gunawan, I. (2019). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL): Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep dan Berpikir Kritis. Indonesian Journal of Science and Mathematics Education, 2(3), 399–408. https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i3.4366