

## **Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Animasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa**

**Tri Wulandari**

UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, Indonesia

[twulandari658@gmail.com](mailto:twulandari658@gmail.com)

**Rohimin**

UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, Indonesia

[rohimin@gmail.uinfasbengkulu.ac.id](mailto:rohimin@gmail.uinfasbengkulu.ac.id)

**Nurlaili**

UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, Indonesia

[nurlaili@gmail.uinfasbengkulu.ac.id](mailto:nurlaili@gmail.uinfasbengkulu.ac.id)

**Gusti Rian Saputra**

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

[22203012041@student.uin-suka.ac.id](mailto:22203012041@student.uin-suka.ac.id)

---

DOI: <https://doi.org/10.14421/njpi.2023.v3i3-17>

---

### **Abstract**

*Using appropriate learning models is important in education. However, sometimes this aspect is often forgotten. So that it gives the impression that education practitioners are only "merely" teaching without considering the effectiveness of learning outcomes so that students can properly understand the material that has been prepared. So, the fundamental goals of education as mandated by the constitution cannot be achieved, especially during the current era of information technology disruption. Technological media's effectiveness can be an advantage if used appropriately as a learning media facility. This research aims to determine the effect of the problem-based learning model assisted by animation media on student interest and learning outcomes. The research method applied is experimental. The experimental design used by the researcher was a quasi-experiment which took a nonequivalent control group design.*

**Keywords:** *Problem-Based Learning, Animation Media, Learning Outcomes, Interest in Learning*

## Abstrak

Penggunaan model pembelajaran yang tepat adalah hal yang penting dalam Pendidikan. Namun, kadang kala aspek ini sering dilupakan. Sehingga para praktisi Pendidikan terkesan hanya “sekadar” mengajar tanpa mempertimbangkan efektivitas hasil belajar agar anak didik dapat memahami dengan baik materi yang telah disusun. Sehingga tujuan fundamental Pendidikan sebagaimana Amanah konstitusi tidak dapat tercapai, terlebih pada masa disrupsi teknologi informasi seperti saat ini. Efektivitas media teknologi sebenarnya dapat menjadi keunggulan apabila dimanfaatkan secara tepat dalam menjadi fasilitas media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media animasi terhadap minat dan hasil belajar siswa. Metode penelitian yang diterapkan adalah eksperimen. Bentuk desain eksperimen yang peneliti gunakan adalah *quasi eksperimen* yang mengambil rancangan *nonequivalent control group design*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi terhadap minat dan hasil belajar siswa yang diuji pada kelas V dengan mata pelajaran Akidah Akhlak di MI Nurul Huda Kota Bengkulu.

**Kata kunci:** Problem Based Learning, Media Animasi, Hasil Belajar, Minat Belajar

## Pendahuluan

Siswa Sekolah Dasar (SD) tahun 2023 saat ini termasuk dalam kategori generasi Alpha, sebab ia lahir di atas tahun 2010. Karakteristik generasi alpha adalah terbiasa bersentuhan dengan teknologi informasi seperti smartfone, internet, robotic dan lain sebagainya.<sup>1</sup> Sehingga proses belajar jauh lebih praktis dan efektif. Kecanggihan teknologi pada perjalannannya telah menjadi sarana belajar bagi Siswa. Bahkan dengan adanya internet memudahkan Siswa melihat berbagai hal baru, sehingga teknologi dapat meningkatkan kreativitas Siswa. Selain itu, generasi alpha

---

<sup>1</sup> Widodo, G. S., & Rofiqoh, K. S. (2020). Pengembangan guru profesional menghadapi generasi alpha.

dipercaya dapat tumbuh menjadi generasi yang lebih pintar dibandingkan generasi-generasi sebelumnya.

Perkembangan teknologi digital yang pesat di zaman ini menjadi peluang sekaligus tantangan bagi tenaga pendidik, khususnya Guru Sekolah Dasar (SD). Sebab Guru dituntut oleh perkembangan zaman untuk adaptif terhadap dunia digital. Termasuk pula mendesain metode pembelajaran agar siswa tidak bosan dan bersemangat dalam belajar. Konsekuensi logisnya, bilamana guru tidak dapat beradaptasi dengan teknologi saat ini, sementara muridnya telah melek atau bahkan mengotak atik dengan caranya sendiri maka akan menimbulkan masalah baru, seperti penyalagunaan teknologi, pornografi berujung porno aksi, hingga kejahatan syber yang tidak terkendali. Oleh karena itu, penggunaan teknologi digital hari ini teramat penting sekaligus memberikan contoh penggunaan teknologi secara positif kepada para murid.

Rendahnya hasil belajar di sekolah diduga karena kurangnya variasi model dan media pembelajaran yang digunakan oleh Guru sehingga siswa menjadi lebih cepat bosan, pembelajaran masih berpusat pada Guru dan Guru belum menerapkan atau menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan materi, Guru belum maksimal dalam menerapkan model pembelajaran yang menarik untuk menstimulus siswa aktif dan berpikir kritis dalam proses pembelajaran dan siswa kurang memahami materi yang telah disampaikan oleh Guru hal ini tersebut disebabkan karena banyak siswa yang masih banyak mengobrol dengan temannya dan hanya beberapa yang mendengarkan penjelasan dari Guru.

Dalam proses pembelajaran ada tiga ranah penting, yakni kognitif, afektif dan psikomotorik. Guru adalah aktor utama, yang turut serta mempengaruhi kualitas keberhasilan Siswa. Guru

sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam mentransfer ilmu pendidikan kepada siswa- siswanya.<sup>2</sup> Proses belajar Siswa sangat dipengaruhi oleh bagaimana siswa memandang guru mereka. Kepribadian guru seperti memberi perhatian, hangat, dan suportif (memberi semangat), diyakini bisa memberi motivasi yang pada gilirannya akan meningkatkan prestasi Siswa. Empati yang tepat Seorang Guru kepada Siswanya membantu perkembangan prestasi akademik siswa secara signifikan.<sup>3</sup> Proses pembelajaran merupakan interaksi semua komponen atau unsur yang terdapat dalam pembelajaran, yang satu sama lain saling berhubungan dalam sebuah rangkaian untuk mencapai tujuan. Adapun yang termasuk dalam komponen pembelajaran adalah Tujuan, Bahan, Metode, Media dan Penilaian.<sup>4</sup>

Untuk mencapai tujuan pendidikan yang dapat membawa kepada pertumbuhan individu dan masyarakat, masing-masing lembaga pendidikan dapat melangkah maju sesuai dengan program yang telah ditetapkan oleh lembaga pendidikan tersebut. Dalam hal ini tentunya penerapan pembelajaran yang di pakai harus sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri, sehingga kualitas pendidik dapat tercapai. Berdasarkan Permasalahan di atas, diperlukan Solusi yang dapat digunakan untuk Memperbaiki Hasil Belajar siswa.

---

<sup>2</sup> Amin, Alfauzan, Alimni Alimni, and Dwi Agus Kurniawan. 2021. "Teaching Faith in Angels for Junior High School Students." *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 6(1):9 - 18.

<sup>3</sup> M K B SERTA, 'Peranan Penting Guru Indonesia Dalam Mencerdaskan Kehidupan Bangsa Serta Tantangannya Pada Pembelajaran Abad 21', *Thesiscommons. Org*, 1-6 <<https://thesiscommons.org/2y4m8/download?format=pdf>>.

<sup>4</sup> Subhan and Ulfah Novianti, 'Analisis Metode Pembelajaran Yang Dapat Digunakan Pada Pembelajaran PAI', *Journal Evaluation in Education (JEE)*, 1.3 (2021), 109-14 <<https://doi.org/10.37251/jee.v1i3.133>>.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan nilai hasil belajar yaitu guru harus mampu memilih dan memvariasi model pembelajaran agar dapat dengan mudah menerima materi pelajaran sehingga peserta didik tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran dengan begitu siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran serta mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Nilai hasil belajar dapat dipakai untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dan juga mengukur kinerja guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterpengaruh penerapan model *problem based learning* berbantuan media animasi terhadap minat dan hasil belajar siswa di Mi Nurul Huda.

Dalam hal ini dapat disimpulkan kesiapan pendidikan dalam proses pembelajaran sangat diperlukan baik kesiapan Siswa maupun kesiapan Guru, yang harus memiliki kesiapan fisik dan mental agar pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik agar tercapai tujuan yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan harus ada perhatian dari siswa dalam mengikuti Pembelajaran. Dan untuk menumbuhkan perhatian diperlukan adanya kreativitas dari Guru dengan alat bantu Model dan Media Pembelajaran. Guru diharapkan dapat memanfaatkan atau bahkan merancang model pembelajaran inovatif apa sebagai upaya meningkatkan mutu proses agar tercapai minimal sesuai dengan standar yang sudah di atur. Dengan memperhatikan mutu proses pembelajaran maka akan diikuti oleh hasil belajar siswa yang baik pula.<sup>5</sup>

Dalam bidang pendidikan, teknologi digital dapat di manfaatkan sebagai media pembelajaran contohnya seperti presentasi, penayangan film, pemutaran lagu, pengumpulan tugas

---

<sup>5</sup> Alimni,2017 Penerapan Pendekatan *Deepdialogue And Critical Thingking (Dd&Ct)* Untuk Meningkatkan Mutu Proses Dan Hasil Belajar Pai Siswa Kelas Viii Smpn 20 Kota Bengkulu. Vol 2. No.2

melalui akses internet, penayangan gambar dan masih banyak yang lain.<sup>6</sup> Maulidya menjelaskan bahwa digital adalah alat yang memiliki kemampuan bekerja secara canggih, tidak sepenuhnya menggunakan tenaga manusia atau manual. Media Pembelajaran adalah Sebuah Alat yang Berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan Pesan. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara Siswa dengan Guru.<sup>7</sup> Perkembangan teknologi dan kecanggihan teknologi dapat dimanfaatkan sebagai Media Pembelajaran, Pengembangan Pembelajaran, Penerapan dan Penilaian Sistem-sistem.<sup>8</sup>

Salah satu cara untuk mencapai Hasil Belajar Siswa adalah menggunakan Model dan Media yang di dalamnya Siswa dengan Guru dapat berinteraksi dengan baik. Media yang di gunakan juga harus efektif, efisien dan menyenangkan, yaitu dalam Pembelajaran itu menghasilkan sesuatu yang diharapkan dan Penerapannya Relatif menggunakan Tenaga, Usaha, Biaya dan Waktu yang dikeluarkan semakin Kecil.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih pembelajaran *Problem Based Learning* selanjutnya disingkat dengan PBL, sebagai salah satu Model Pembelajaran yang cukup efektif dan dapat digunakan untuk Meningkatkan kesiapan Siswa atau meningkatkan minat belajar Siswa. Pemilihan model tersebut didasari pertimbangan bahwa *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang jarang dilakukan oleh Guru-guru untuk memperoleh pembelajaran yang inovatif. *Problem Based Learning* suatu model

---

<sup>6</sup> Rohani, 'Diktat Media Pembelajaran', *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 2019, 1-95.

<sup>7</sup> Azhar Arsyad and Asfah Rahman, 'Media Pembelajaran', *Bab Ii Kajian Teori*, 1, 2021, 23-35 <<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=968536#>>.

<sup>8</sup> Subhan and Ulfah Novianti, 'Analisis Metode Pembelajaran Yang Dapat Digunakan Pada Pembelajaran PAI', *Journal Evaluation in Education(JEE)*,1.3(2021),109-14 <<https://doi.org/10.37251/jee.v1i3.133>>.

pembelajaran dimana Siswa dapat berfikir bebas dan mendorong inkuiri, sehingga membantu Siswa untuk menjadi mandiri.

Menurut Akcay, Model pembelajaran PBL merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengenal cara belajar dan bekerja sama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian masalah-masalah di dunia nyata.<sup>9</sup> *Problem Based Learning* menekankan pentingnya pembelajaran melalui pengalaman. Pada dasarnya Anak-anak merupakan pembelajar aktif secara sosial yang belajar dengan cara mengeksplorasi lingkungan mereka. Dewey percaya bahwa pengetahuan yang dipelajari Siswa seharusnya bukan informasi lembam yang banyak terdapat dalam buku-buku pelajaran atau banyak disampaikan dalam ceramah-ceramah. Malahan, pengetahuan menjadi berguna dan hidup ketika diterapkan sebagai solusi untuk beberapa masalah.<sup>10</sup> Oleh sebab itulah peneliti berasumsi bahwa Model pembelajaran *Problem Based Learning* cukup efektif untuk meningkatkan minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pembelajaran Akidah Akhlak.

## Metode Penelitian

### Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang diterapkan adalah metode eksperimen. Bentuk desain eksperimen yang peneliti gunakan adalah *Quasi Eksperimen* yang mengambil rancangan *nonequivalent control group design*.

### Waktu dan Tempat Penelitian

---

<sup>9</sup> Akcay, *Problem-Based Learning in Science Education. Journal of Turkish Science Education*. Vol. 6, No. 1. 2009

<sup>10</sup> Maria Anita Titu, 'Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa', *Prosiding Seminar Nasional*, 9 (2021), 176-86.

Penelitian ini dilaksanakan di MI Nurul Huda dan dilakukan pada 15 mei 2023 hingga 15 juni 2023.

### Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari populasi dan sampel. Populasinya adalah siswa kelas V di MI Nurul Huda kota Bengkulu yang terdiri dari kelas VA dan VB. Kelas VA berjumlah 25 orang, dengan spesifikasi laki-laki 13 orang dan perempuan 12 orang. Sementara Kelas VB berjumlah 26 orang, dengan spesifikasi laki-laki 9 orang dan perempuan 17 orang. (Tata Usaha MI Nurul Huda kota Bengkulu) Penelitian ini menggunakan sampel total, yakni sampel yang diambil adalah keseluruhan siswa kelas V.

### Prosedur

Penelitian ini menerapkan desain yang dikemukakan Creswell- Fraenkel dan Wallen. Adapun pola desain yang digunakan peneliti untuk menjelaskan metode penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Pola Desain Penelitian

Sampel	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>1</sub>		O <sub>2</sub>

Kelompok eksperimen adalah kelompok yang mendapat perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*, kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak mendapat perlakuan. Simbol “O” merupakan singkatan *observation dependent variable* untuk menjelaskan data hasil kemampuan siswa yaitu siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*).

Penelitian ini dilakukan selama tiga kali pertemuan yaitu selama *treatment* dilaksanakan. penelitian ini dilakukan kepada



kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk membandingkan perilaku pada kedua kelompok. Agar pelaksanaan penelitian dapat terarah dan diperoleh informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian maka dibuat prosedur tentang aspek yang akan diteliti.

#### Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini digunakan dengan beberapa cara, yaitu:

1. Angket

Pemberian angket atau kuesioner digunakan untuk mengetahui hasil pengukuran minat siswa terhadap model pembelajaran *Problem Based Learning*. Angket yang akan diberikan kepada siswa berjumlah 20 nomor dengan menggunakan parameter sekala *likert*, namun pada kategori ragu-ragu (R) tidak digunakan agar terhindar dari sikap keragu-raguan pada responden.

2. Tes Hasil Belajar

Jenis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes kemampuan.<sup>11</sup> Tes ini dilakukan dalam bentuk *Pretest* dan *Posttest*. Bentuk soal yang digunakan pada tes ini adalah *isian singkat dan essay* (10 isian singkat dan 5 essay). Hasil dari analisis data ini akan digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis penelitian.

3. Dokumentasi

Pada Penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk menghimpun nama siswa yang termasuk dalam kelompok sampel, data hasil belajar, angket, foto selama penelitian dan Dokumentasi pendukung lainnya.

#### Teknik Analisis Data

---

<sup>11</sup> Kaplan M. Robert dan Saccuzzo P. Dennis, *Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif*. Bandung: 2011.

Adapun teknis analisis yang digunakan ada tiga, yakni analisis statistik deskriptif, analisis statistik inferensial dan *analisis likert*. Adapun kategorisasi hasil belajar sebagaimana berikut:

Tabel 2. Kategorisasi Hasil Belajar

No.	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	< 30	0	0	Rendah
2.	30 - 41	0	0	Sedang
3.	42 - 47	0	0	Tinggi
4.	> 48	0	0	Sangat Tinggi
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100</b>	

### Hasil dan Pembahasan

#### Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Animasi Berpengaruh terhadap Minat Belajar Siswa

Pada penelitian ini, terdapat beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur minat belajar siswa yaitu perasaan senang, keterkaitan siswa, perhatian dan keterlibatan siswa. Setelah mendapatkan perlakuan pada masing-masing kelas kemudian diperoleh hasil pada kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional menunjukkan bahwa minat siswa 8% berada pada kategori tinggi dan 92% berada pada kategori sangat tinggi. Adapun hasil minat belajar pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa minat siswa 4% berada pada kategori tinggi dan 96% berada pada kategori sangat tinggi. Dapat dilihat persentase minat belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas Kontrol.

Tabel 3. Hasil Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol

	N	Range	Min	Max	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
MINAT BELAJAR_ KLAS KONTROL	25	33	44	77	1579	63,16	9,012	81,223
Valid N (listwise)	25							

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh jumlah skor hasil pengumpulan responden dari kelas kontrol adalah 1.579. Sementara skor maksimal diperoleh dari  $4 \times 20 \times 25 = 2.000$ , dimana skor tertinggi tiap butir = 4, jumlah soal = 20 dan jumlah responden adalah 25 orang. Dari hasil tabulasi ini, diperoleh mean 63,2 standar deviasi 9,01 dan varians diperoleh 81,2. Berikut kategorisasi minat belajar kelas kontrol.

Tabel 4. Kategorisasi Minat Belajar Kelas Kontrol

No.	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	< 30	0	0	Rendah
2.	30 - 41	0	0	Sedang
3.	42 - 47	2	8	Tinggi
4.	> 48	23	92	Sangat tinggi
<b>Jumlah</b>		<b>25</b>	<b>100</b>	

Adapun nilai angket minat belajar Siswa diperoleh setelah Eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Hasil analisis deskriptif data nilai angket minat belajar Siswa kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen

	N	Range	Min	Max	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
MINAT BELAJAR KELAS EKSPERIMEN	26	33	47	80	1858	71,46	7,140	50,978
Valid N (listwise)	26							

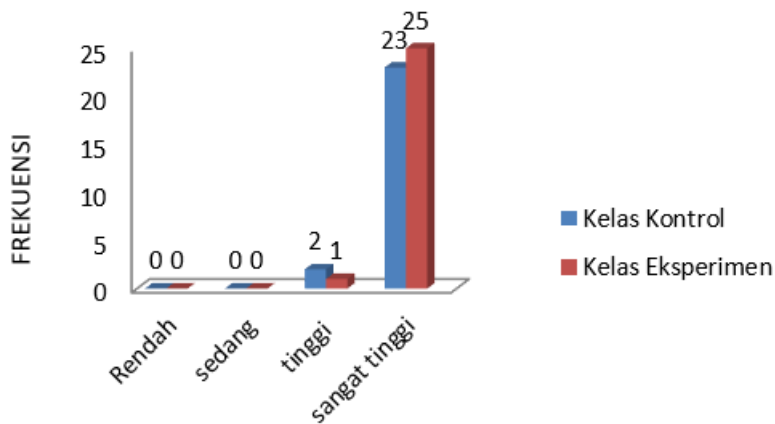
Berdasarkan tabel tersebut diperoleh jumlah skor hasil pengumpulan responden dari kelas Eksperimen adalah 1.858. Sementara skor maksimal diperoleh dari  $4 \times 20 \times 26 = 2.080$ , dimana skor tertinggi tiap butir = 4, jumlah soal = 20 dan jumlah responden adalah 26 orang. Dari hasil tabulasi ini, diperoleh mean 71,5 standar deviasi 7,14 dan varians diperoleh 50,9. Berikut kategorisasi minat belajar kelas Eksperimen.

Tabel 6. Kategorisasi Minat Belajar Kelas Eksperimen

No.	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	< 30	0	0	Rendah
2.	30 - 41	0	0	Sedang
3.	42 - 47	1	4	Tinggi
4.	> 48	25	96	Sangat tinggi
	<b>Jumlah</b>	<b>26</b>	<b>100</b>	

Berdasarkan skor hasil pengumpulan responden tersebut didapatkan kesimpulan bahwa minat belajar Siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional.

Grafik 1. Perbandingan Minat Belajar Kelas Kontrol & Eksperimen



Grafik dan persentase di atas menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantu media animasi berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas V di MI Nurul Huda kota Bengkulu.

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Animasi Berpengaruh terhadap Hasil Belajar Siswa

Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi mampu menarik minat siswa sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari analisis *pretest* hasil belajar siswa kelas kontrol terdapat 25 siswa (100%) yang dinyatakan belum tuntas hasil belajarnya. Sementara untuk nilai *posttest* yang telah diperoleh diketahui bahwa 22 siswa (88%) dinyatakan belum tuntas dan 3 siswa (12%) dinyatakan tuntas hasil belajarnya.

Tabel 7. Hasil Nilai *Pretest*

	N	Range	Min	Max	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
HASIL PRETEST KELAS KONTROL	25	26	50	76	1606	64,24	6,666	44,440
Valid N (listwise)	25							

Tabel diatas kemudian diolah sehingga didapatkan skor maksimum = 76, skor minimum = 50, rata-rata/mean = 64,2, standar deviasi = 6,67, dan varians = 44,44 Adapun kategorisasi hasil belajarnya yaitu;

Tabel 8. Kategorisasi Hasil Belajar *Pretest*

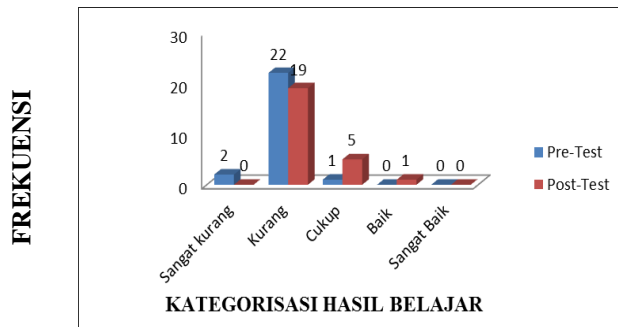
No.	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	0 – 50	2	2	Sangat kurang
2.	51 – 74	22	22	Kurang
3.	75 – 80	1	1	Cukup
4.	81 – 89	0	0	Baik
5.	90 – 100	0	0	Sangat baik
	Jumlah	25	100	

Tabel 9. Hasil Nilai *Posttest*

	N	Range	Min	Max	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
HASIL POSTTEST KELAS KONTROL	25	22	60	82	1774	70,96	5,806	33,707
Valid N (listwise)	25							

Berdasarkan skor hasil belajar siswa tersebut kemudian didapatkan skor maksimum = 82, skor minimum = 60, rata-rata/mean = 70,9, standar deviasi = 5,80, dan varians = 33,7.

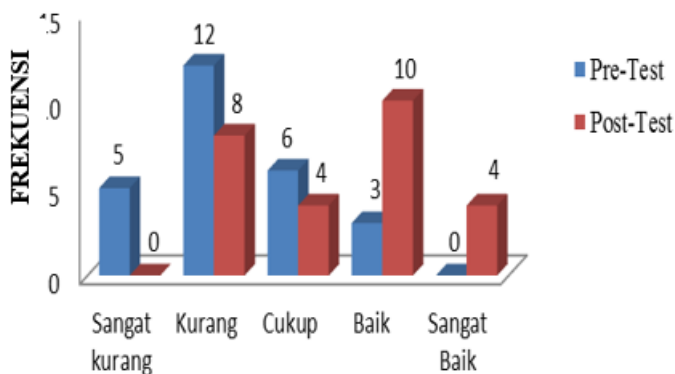
Grafik 2. Kategorisasi Hasil Belajar Kelas Kontrol



Dari grafik batang di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kategorisasi hasil belajar dikelas kontrol baik pada *pretest* maupun *posttest* tidak terlalu menunjukkan perubahan yang berarti.

Sementara hasil belajar kelas eksperimen baik *pretest* ataupun *posttest* sebagai berikut:

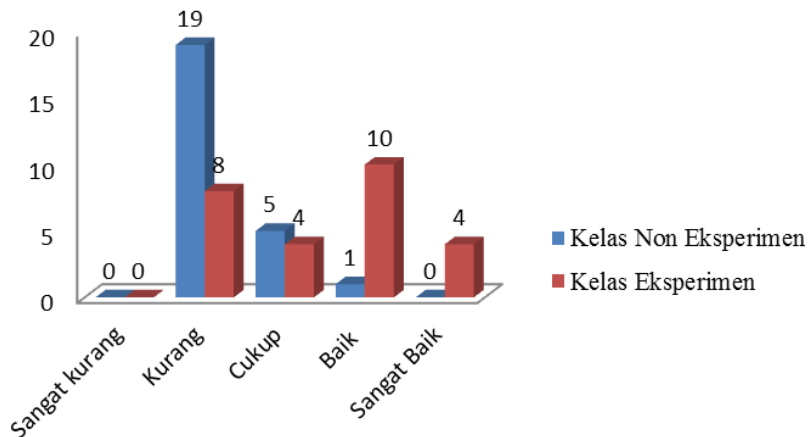
Grafik 3. Kategorisasi Hasil Belajar



Dari histogram diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa kategorisasi hasil belajar di kelas eksperimen baik pada *pretest* maupun *posttest* menunjukkan perubahan yang berarti.

Analisis Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Animasi terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa

Grafik 4. Perbandingan Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen



Berdasarkan kategori hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen tersebut didapatkan perbedaan yang cukup jelas dimana pada kelas kontrol, frekuensi tertinggi berada pada kategori “kurang” sedangkan pada kelas eksperimen, meskipun masih terdapat pada kategori kurang namun kebanyakan berada pada kategori “cukup”, “baik” dan “sangat baik”.

Minat belajar pada kelas kontrol terdapat pada kategori cukup baik namun berbanding terbalik dengan hasil belajarnya yang kurang baik, sebab hasil *posttest* menunjukkan hanya ada 3 siswa yang tuntas hasil belajarnya. Hal ini terjadi akibat beberapa faktor di antaranya minat belajar siswa bagus namun pada prosesnya siswa masih kesulitan dalam memahami materi, cara

guru dalam mengkomunikasikan materi serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga terjadilah kesenjangan tersebut.

Pada kelas eksperimen dari total 26 siswa yang mengikuti pembelajaran di kelas yang dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi, maka nilai *pretest* siswa, hasilnya 9 siswa (35%) dinyatakan tuntas sedangkan 17 siswa (65%) tidak tuntas hasil belajarnya. Untuk nilai *posttest*, diperoleh 8 siswa (30%) dinyatakan tidak tuntas dan 18 siswa (70%) dinyatakan tuntas. Belum tercapainya ketuntasan pada kelas kontrol disebabkan karena ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam mencari pemecahan permasalahan yang dihadapinya saat proses pembelajaran. Terutama dalam hal membaca materi atau buku, padahal beberapa permasalahan ada jawabannya di materi buku yang mereka miliki. Rendahnya antusias siswa dalam membaca materi di buku, mengindikasikan hasil belajar siswa belum optimal. Sehingga perlu adanya alat bantu untuk proses pembelajaran.

Menurut Irfandi Idris yang menyatakan berdasarkan hasil dari uji instrumen soal *pretest* dan soal *posttest* dapat diperoleh hasil belajar siswa dengan nilai tertinggi dikelas eksperimen sebesar 90 dan nilai terendah 75 dan memperoleh rata-rata nilai sebesar 90.71. Sementara hasil belajar siswa dikelas kontrol memperoleh nilai tertinggi sebesar 86 dan nilai terendah sebesar 60 dan memperoleh rata-rata nilai sebesar 79.61.<sup>12</sup>

Setelah dilakukan uji instrumen *pretest* dan *posttest* di kedua kelas tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pemberian perlakuan pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) terhadap kelas eksperimen terjadi peningkatan yang signifikan dibandingkan kelas kontrol yang hanya menggunakan metode

---

<sup>12</sup> Irfandi Idris, *Pengaruh Model Problem Based learning dan keterampilan proses terhadap hasil belajar PAI siswa SD Negeri Bontjai*. Makassar: 2020



pembelajaran konvensional. Rata-rata nilai dari keduanya yaitu kelas kontrol 76.61 dan kelas eksperimen yaitu 90.71. maka dapat disimpulkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berbeda dengan kelas kontrol yang memiliki kesenjangan antara minat dan hasil belajarnya, pada kelas eksperimen ini minat belajar siswa dan hasil belajar siswa dapat dikatakan bahwa minat belajar siswa cukup berperan dalam hasil belajar siswa, pada kelas eksperimen minat siswa berada pada kategori sangat tinggi sebesar 96% dengan ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 70%, pada kelas kontrol minat siswa berada pada kategori sangat tinggi sebesar 92% dengan ketuntasan hasil belajar siswa hanya sebesar 12%.

Hasil temuan yang diperoleh peneliti dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Dimana siswa diajar untuk berpikir kritis secara mandiri dan didukung oleh media pembelajaran yang menarik sehingga mampu memberikan kesan bermakna bagi para siswa.

Hasil penelitian ini selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya yang mengangkat model pembelajaran *Problem Based Learning* dan video animasi sebagai bahan penelitiannya, dimana mereka mendapatkan hasil bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan video animasi terdapat pengaruh terhadap variabel dependen yang diteliti<sup>13</sup>, sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based*

---

<sup>13</sup> Wabula, M., Papilaya, P. M., & Rumahlatu, D. (2020). Pengaruh model pembelajaran discovery learning berbantuan video dan problem based learning terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Edubiotik: Jurnal Pendidikan, Biologi Dan Terapan*, 5(01), 29-41.

*Learning* berbantuan media animasi dapat menarik minat dan hasil belajar siswa.

## **Simpulan**

Minat belajar siswa pada kelas non-eksperimen dan kelas eksperimen berada pada kategori sangat baik. Dengan rincian kelas non-eksperimen berkisar delapan persen pada kategori tinggi dan sembilan puluh dua persen berada pada kategori sangat tinggi. Sementara kelas eksperimen hasilnya sebesar empat persen berada pada kategori tinggi dan sembilan puluh enam persen berada pada kategori sangat tinggi. Selain itu, hasil belajar kelas non-eksperimen peningkatannya hanya dua belas persen masuk dalam kategori cukup sehingga tidak menunjukkan perubahan yang berarti. Sementara kelas eksperimen terjadi peningkatan tujuh puluh persen pada kategori cukup, baik dan sangat baik. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen. Penelitian ini penting untuk diperhatikan dalam menjawab permasalahan minat dan hasil belajar siswa selama ini yang cenderung kurang baik. Sehingga diharapkan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pengalaman belajar yang tidak membosankan bagi para siswa.

## **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, Peneliti membagi saran dalam tiga kategori. *Pertama*, dalam lingkup pendidik, disarankan untuk menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, sebab telah teruji pengaruhnya. *Kedua*, khususnya untuk peneliti selanjutnya, diharapkan mampu mengembangkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi dengan aplikasi digital lain yang lebih kreatif. *Ketiga*, untuk pemangku kebijakan,

model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi dapat dijadikan sebagai strategi untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

### Daftar Pustaka

- Abuddin nata, *Model Pembelajaran Problem Based Learning*, 2020
- Adi La, 'Pendidikan Keluarga Dalam Perpekstif Islam', *Jurnal Pendidikan Ar-Rashid*, 7.1 (2022), 1-9  
<<http://www2.irib.ir/worldservice/melayu>>
- Alfian, Ari Nurul, Mardi Yudhi Putra, Rita Wahyuni Arifin, Agung Barokah, Ahmad Safei, and Novan Julian, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva', *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5.1 (2022), 75-84  
<<https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>>
- Akcay. 2009. Problem-Based Learning in Science Education. *Journal of Turkish Science Education*.Vol. 6, No. 1.
- Annisya, Sarah, and Irwan Baadilla, 'Analisis Nilai Karakter Melalui Media Animasi Fabel Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6.5 (2022), 7888-95  
<<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3648>>
- Arsyad, Azhar, and Asfah Rahman, 'Media Pembelajaran', *Bab Ii Kajian Teori*, 1, 2018, 23-35  
<<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=968536#>>
- Audie, Nurul, 'Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, Pp. 586-595)*, 2.1 (2019), 589-90
- Bahasa, Jurnal, Penggunaan Media Animasi, and Pembelajaran Menulis Narasi, 'Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Menulis Narasi', 2, 2023, 140-47
- Batubara, Hamdan Husein, *Media Pembelajaran Efektif - Google Books, Fatawa Publishing*, 2020  
<[https://www.google.co.id/books/edition/Media\\_Pembelajaran\\_Efektif/pBgJEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=vi](https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Efektif/pBgJEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=vi)>

- deo+pembelajaran&pg=PA166&printsec=frontcover>
- Belakang, A Latar, 'Chairul Anwar, Manusia Dalam Pendidikan (Yogyakarta: Suka-Press, 2018), p. h.62 1', 1-12
- Bua, Mety Toding, 'Efektivitas Media Animasi Pada Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6.3 (2022), 3594-
- Djalal, Fauza, 'Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi, Dan Model Pembelajaran', *Jurnal Dharmawangsa*, 2.1 (2018), 31-52  
<<https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/sabilarrasyad/article/view/115/110>>
- Elvira, Fernanda Shella, Fenny Roshayanti, and Sunan Baedhowi, 'Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4.3 (2020), 511-21  
<<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/25502>>
- Fazira, Vira, 'Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Complete Sentence Berbantuan Media Video Animasi', 27-36
- Firmadani, Fifit, 'Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0', *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2.1 (2020), 93-97  
<[http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1084/660](http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660)>
- Gultom, Buana Maria, Theresia Monika Siahaan, and Lois Oinike Tambunan, 'Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis', *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2.02 (2022), 389-95 <<https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i02.1792>>
- Guru, Pendidikan Profesi, and Hasil belajar, 'penerapan model cooperative learning untuk meningkatkan hasil belajar materi pecahan kelas v mi bilingual al-islam sukomoro', 3.1 (2023), 1289-96

- Hafizatul, Khaira, 'Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT', *Prosiding Seminar Nasional*, 2020, 43
- Inayah, Z., Buchori, A., & Pramasdyahsari, A. S. (2021). The effectiveness of PBL and PjBL assisted kahoot learning models on student learning outcomes. In *International Journal of Research in Education* (Vol. 1, Issue)
- Indrayana, I Gusti Ngurah Agung, 'Penggunaan Langkah Langkah Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas Xi Ipa 2 Semester 1 Sma Negeri 8 Denpasar Tahun Pelajaran 2018 / 2019', *Widyadari: Jurnal Pendidikan*, 23.1 (2022), 48-58 <<https://doi.org/10.5281/zenodo.6390907>>
- Islam, Fakultas Agama, Universitas Muhammadiyah, and sumatera utara, 'analisis keterampilan dasar mengajar guru dalam pelajaran pendidikan agama islam di', 2021
- Islamiah, Syuhaibatul, 'Pengembangan Media Atm (Aku Tahu Membaca) Berbasis Aplikasi Android Untuk Siswa Kelas Iii Di Sekolah Dasar Tugas Akhir', 2.1 (2021)
- Kaban, Raka Hermawan, Dewi Anzelina, Reflina Sinaga, and Patri Janson Silaban, 'Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5.1 (2020), 102-9 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.574>>
- Khoerunnisa, Putri, and Syifa Masyhuril Aqwal, 'Analisis Model-Model Pembelajaran', *Fondatia*, 4.1 (2020), 1-27 <<https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>>
- Kristiana, Tamariska Febri, and Elvira Hoesein Radia, 'Meta Analisis Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5.2 (2021), 818-26 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.828>>
- Magdalena, Ina, Rika Nadya, Windar Prahastiwi, and Universitas Muhammadiyah Tangerang, 'Analisis Penggunaan Jenis-Jenis

- Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri Bunder Iii', *BINTANG: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3.2 (2021), 377-86  
<<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>>
- Malmia, W., Makatita, S. H., Lisaholit, S., Azwan, A., Magfirah, I., Tinggapi, H., & Umanailo, M. C. B. (2019). Problem-Based Learning as An Effort to Improve Student Learning Outcomes. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 8(9), 1140-1143. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3457426>.
- Meilasari, Selvi, Damris M Damris M, and Upik Yelianti, 'Kajian Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dalam Pembelajaran Di Sekolah', *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 3.2 (2020), 195-207  
<<https://doi.org/10.31539/bioedusains.v3i2.1849>>
- Motivasi, Meningkatkan, Dan Hasil, and Belajar Ipa, 'Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam', 1.1 (2022), 334-41
- Mungzilina, Arista Khoirul, Firosalia Kristin, and Indri Anugraheni, 'Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Sd', *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2.2 (2018), 184-95  
<<https://doi.org/10.35568/naturalistic.v2i2.209>>
- Nasution, Torkis, 'model project-based learning untuk meningkatkan hasil belajar di perguruan tinggi prestasi akademik siswa pada pendidikan dasar , menengah , dan atas ( chen & prestasi akademik mahasiswa daripada Pengajaran Langsung . Berdasarkan Hasil Melibatkan', c, 2022, 152-65
- Negeri, S M A, and Kusan Hilir, 'E-ISSN: 2807-8632 Published by: Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palangka Raya.', 1.1 (2022), 2464-76
- Newhouse, C. P., Lane, J., & Brown, C. Reflecting on Teaching Practices Using Digital Video Representation in Teacher Education. *Australian Journal of Teacher Education*, 32(3) (2007).

- Nida Winarti, Luthfi Hamdani Maula, Arsyi Rizqia Amalia, N. Liany Ariesta Pratiwi, and Nandang, 'Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar', *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8.3 (2022), 552-63 <<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2419>>
- Nurqaidah, Siti, and Ayu Hendra, 'Persepsi Siswa Tentang Efikasi Guru Dan Tingkah Laku Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa', *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1.1 (2020), 158-66 <<https://doi.org/10.56248/educativo.viii.23>>
- Nurrita, Teni, 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3.1 (2018), 171 <<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>>
- Permatasari, B. D., Gunarhadi, & Riyadi. (2019). The Influence of Problem Based Learning towards Social Science Learning Outcomes Viewed from Learning Interest. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 8(1), 39-46. <https://doi.org/10.11591/ijere.v8i1.15594>
- Priyanto, E., and Tukiran, 'Implementasi Model Pembelajaran Portofolio Dalam', *SEMNAS LPPM 'Pengembangan Sumberdaya Menuju Masyarakat Mandiri Berbasis Inovasi IPTEKS'*, 1.2 (2021), 252-55
- Qudsyiati, mei, 'peningkatan motivasi dan hasil belajar melalui problem based learning berbasis video pada siswa kelas vii . g smp negeri 2 pati', 2, 2022, 9-24
- Rohani, 'Diktat Media Pembelajaran', *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 2019, 1-95
- Rosmana, Primanita Sholihah, Sofyan Iskandar, Nur Fitri Halimah, and Rifa Aminah Salsabila, 'Pengenalan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD', 05.02 (2023), 2796-2800
- Rusilowati, Ani, M Taufiq, and Budi Astuti, 'Jurnal Profesi Keguruan', *Jurnal Profesi Keguruan*, 5.1 (2019), 15-22

- SERTA, M K B, 'Peranan Penting Guru Indonesia Dalam Mencerdaskan Kehidupan Bangsa Serta Tantangannya Pada Pembelajaran Abad 21', *Thesiscommons.Org*, 1-6  
<<https://thesiscommons.org/2y4m8/download?fo>>
- Siti Rhomadhoni, Cristina, 'Kelayakan Media Pembelajaran ISpring Suite Berbasis Android Pada Kisah Nabi Ibrahim', *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7.1 (2022), 1-17  
<[https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(1\).7239](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(1).7239)>
- Subhan, and Ulfah Novianti, 'Analisis Metode Pembelajaran Yang Dapat Digunakan Pada Pembelajaran PAI', *Journal Evaluation in Education (JEE)*, 1.3 (2021), 109-14  
<<https://doi.org/10.37251/jee.v1i3.133>>
- SUHAR, SUHAR, 'Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning', *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 2.1 (2022), 53-61  
<<https://doi.org/10.51878/science.v2i1.984>>
- Suminah, Suminah, Ratna Wahyu Pusari, and Mila Karmila, 'Manfaat Media Sosial Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini Di Masa Pandemi', *Wawasan Pendidikan*, 2.1 (2022), 199-206  
<<https://doi.org/10.26877/wp.v2i1.9558>>
- Tabroni, T, M Syukur, and I Indrayani, 'Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Bentuk ...', *Jurnal Pemikiran Dan ...*, 4.2 (2022), 261-66  
<<http://ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/409%0Ahttps://ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/download/409/253>>
- Tambak, Syahraini, 'Jurnal Cooveratipe Learning 1', *Jurnal Al-Hikmah*, 14.113 (2018), 1-17
- Titu, Maria Anita, 'Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Materi Konsep Masalah Ekonomi', *Prosiding Seminar Nasional*, 9 (2015), 176-86



- Tiwow, Deiby, Veronica Wongkar, Navel Oktaviandy Mangelep, and Edino Ayub Lomban, 'Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta Didik', *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4.2 (2022), 107–22 <[https://doi.org/10.30762/factor\\_m.v4i2.4219](https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i2.4219)>
- Utami, Dina, 'Efektifitas Animasi Dalam Pembelajaran', *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7.1 (2018), 44–52
- Wayan, Santyasa, 'Model-Model Pembelajaran InovatifWayan, S. (2018). Model-Model Pembelajaran Inovatif. *Revista Espanola de Anestesiologia y Reanimacion*, 27(3), 220–230. [Http://Www.Ncbi.Nlm.Nih.Gov/Pubmed/7465931](http://Www.Ncbi.Nlm.Nih.Gov/Pubmed/7465931), *Revista Espanola de Anestesiologia y Reanimacion*, 27.3 (2018), 220–30 <<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/7465931>>
- Wibowo, Eka Kurniasih; Zainal Abidin Arief; Sigit, 'Model Pembelajaran Efektif Di Era New Normal', *News.Ge*, 2022, 125–39
- Widyatnyana and Wayan Rasna, 'Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Vol 10 No 2 , Oktober 2021 Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Vol 10 No 2 , Oktober 2021', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 10.2 (2021), 230–31 <[https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal\\_bahasa/article/view/695](https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bahasa/article/view/695)>
- Wisada, Putu Darma, I Komang Sudarma, and Adr. I Wayan Ilia Yuda S, 'Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter', *Journal of Education Technology*, 3.3 (2019), 140 <<https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>> Wright, T. 'The Effectiveness of a Guided Problem based learning-based'.(2016)
- Yandi, Andri, Anya Nathania, Kani Putri, Yumna Syaza, and Kani Putri, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik ( Literature Review )', 1.1 (2023), 13–24
- Yazidi, Akhmad, 'Memahami Model-Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013 (the Understanding of Model of Teaching in

Curriculum 2013)', *Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pembelajarannya*, 4.1 (2018), 89  
<<https://doi.org/10.20527/jbsp.v4i1.3792>>

Yustina., Mahadi, I., Ariska, D., Arnentis., Darmadi. (2021). The Effect of E -Learning Based on the Problem-Based Learning Model on Students' Creative Thinking Skills During the Covid-19 Pandemic. *International Journal of Instruction*, 15(2): 329-348.

Yusuf, Muhammad, *Pendidikan Holistik Menurut Para Ahli, Encephale*, 2018, LIII  
<<http://dx.doi.org/10.1016/j.encep.2018.03.001>>

Zahwa, Feriska Achlikul, and Imam Syafi'i, 'Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran', *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19.01 (2022), 61-78  
<<https://www.journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium.>>

Zamrodah, Yuhanin, 'Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Mengajar Guru Sekolah Dasar 21 Khumayah', 15.2 (2018), 1-23.