



## Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning Berbantu Media Film Kartun Terhadap Kemampuan Menulis Isi Teks Pada Siswa Kelas V SDN 83 Sipatana

Mirna Eka MP Taru <sup>1\*</sup>, Salma Halidu <sup>2</sup>, Ratnarti Pahrin <sup>3</sup>

---

### **Correspondensi Author**

<sup>1, 2, 3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Email:

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

### **Keywords :**

Model Pembelajaran;  
Problem Based Learning;  
Kemampuan Menulis;  
Film kartun;  
Isi Teks;

**Abstrak.** Urgensi dari penelitian ini terletak pada pentingnya meningkatkan kemampuan menulis siswa, khususnya dalam menyusun isi teks, yang merupakan keterampilan dasar dalam literasi. Di sekolah dasar, banyak siswa menghadapi kesulitan dalam mengekspresikan gagasan secara tertulis dengan baik, termasuk dalam mengorganisasikan dan mengembangkan isi teks. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan model problem based learning berbantu media film kartun terhadap kemampuan menulis isi teks pada siswa kelas V SDN 83 Sipatana. Desain penelitian menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode Quasi Eksperiment Design dengan desain penelitian Nonequivalent Control Group. Banyaknya populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SDN 83 Sipatana yang terdiri dari 2 kelas masing-masing berjumlah 23 orang dengan total keseluruhan yaitu 46 orang. Variabel bebas penelitian ini adalah model problem based learning berbantu media film kartun dan variabel terikat adalah kemampuan menulis. Pengujian hipoteses penelitian ini menggunakan uji independent sample test. Hasil perhitungan IBM SPSS Statistics 26 diperoleh dengan nilai sig.(2-tailed) sebesar  $0,027 < 0,05$  dan diperoleh nilai  $t_{hitung} 2,281 > t_{tabel} 2,0105$ . Dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, Terdapat dampak positif dari penerapan model pembelajaran berbasis masalah yang didukung oleh media film kartun terhadap keterampilan menulis isi teks pada siswa kelas V SDN 83 Sipatana.

**Abstract.** The urgency of this research lies in the importance of improving students' writing skills, particularly in structuring the content of texts, which is a fundamental literacy skill. In elementary schools, many students struggle with expressing ideas effectively in writing, including organizing and developing the content of their texts. The aim of this study is to determine the impact of using the Problem-Based Learning (PBL) model with cartoon film media on the ability to write text content among fifth-grade students at SDN 83 Sipatana. The research design employs a quantitative approach using a Quasi-Experimental Design with a Nonequivalent Control Group. The study population includes all fifth-grade students at SDN 83 Sipatana, comprising two classes with 23 students each, totaling

46 students. The independent variable in this study is the PBL model with cartoon film media, while the dependent variable is writing ability. Hypothesis testing is conducted using an independent sample test. The results from IBM SPSS Statistics 26 show a significance value (2-tailed) of  $0.027 < 0.05$  and a  $t$ -value of  $2.281 > t$ -table value of  $2.0105$ . This leads to the conclusion that the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected and the alternative hypothesis ( $H_1$ ) is accepted, indicating that there is a significant effect of using the Problem-Based Learning model with cartoon film media on the ability to write text content among fifth-grade students at SDN 83 Sipatana.

---

This work is licensed under a Creative Commons Attribution  
4.0 International License



## Pendahuluan

Bahasa merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan sehari-hari, karena dengan bahasa semua informasi yang ada akan tersampaikan dengan baik. berbahasa memiliki aturan tertentu yang berfungsi agar pembaca dapat memahami maksud yang akan disampaikan orang lain. Bahasa adalah sistem komunikasi manusia yang dinyatakan melalui susunan suara atau tulisan yang tersusun membentuk satuan yang lebih besar yang terdiri dari kata menjadi sebuah kalimat. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dipelajari pada setiap jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah, hingga keperguruan tinggi. sekolah pembelajaran bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan yaitu keterampilan membaca, keterampilan menyimak, keterampilan berbicara dan keterampilan menulis. Menulis merupakan hal yang sangat penting yang harus diajarkan kepada siswa karena sebuah tulisan merupakan salah satu cara berkomunikasi secara tidak langsung (Agustina et al, 2022). Menulis merupakan ungkapan diri melalui kalimat atau pesan yang disampaikan secara tertulis atau tidak langsung (Sanusi et al, 2024). Kemampuan menulis sangat penting karena erat kaitannya dengan aspek kognitif siswa dan juga menulis terintegrasi dalam setiap proses pembelajaran.

Sesuai fakta dilapangan, dalam membuat sebuah kalimat siswa merasa kesulitan dalam mengembangkan suatu gagasan, disebabkan kosakata yang dimiliki masih terbatas, serta model pembelajaran yang dipakai kurang bervariasi (Zahara, 2022). Penyebab siswa masih kesulitan dalam mengembangkan gagasan yaitu model dan media pembelajaran yang masih terikat pada teks bacaan yang ada dibuku siswa yang dipakai dalam proses pembelajaran (Sari et al, 2023).

Memerlukan model dan media pembelajaran yang dapat memotivasi dan meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis teks. Dibutuhkan suatu media inovatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan salah satunya yaitu penggunaan model problem based learning yang dipadukan dengan media film kartun sebagai sumber belajar. Dari penjelasan tersebut, peneliti merasa tertarik untuk mengangkat penelitian dengan judul "Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantu Media Film Kartun Terhadap Kemampuan Menulis Isi Teks Pada Siswa Kelas V SDN 83 Sipatana".

Problem based learning adalah model pembelajaran yang mendukung peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah, memahami peran-peran dalam kehidupan nyata, serta

mendorong mereka menjadi pembelajar yang mandiri (Hartata, 2019). Beberapa pendapat menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis masalah (problem-based learning) adalah pendekatan inovatif yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah melalui beberapa tahapan metode ilmiah, dengan cara ini, siswa tidak hanya mempelajari pengetahuan yang relevan dengan masalah tersebut, tetapi juga mengembangkan keterampilan dalam pemecahan masalah. (Anggreni et al, 2021).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model problem based learning atau pembelajar berbasis masalah adalah suatu model yang mengutamakan pengalaman siswa dalam menyelesaikan masalah, model ini mengajarkan siswa untuk dapat berinteraksi dengan dunia nyata serta dapat mengambil pengetahuan esensial dan mendapatkan kemampuan untuk memecahkan masalah.

Setiap model pembelajaran pastinya memiliki tujuannya masing-masing, sama halnya dengan model problem based learning, Tujuan utama dari pembelajaran berbasis masalah (problem-based learning) bukan untuk menyampaikan banyak informasi kepada siswa, melainkan untuk melatih mereka dalam berpikir kritis dan mengasah keterampilan pemecahan masalah (Suleman et al, 2023). Selain itu, model ini juga dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan siswa secara aktif untuk membangun pengetahuan sendiri sekaligus untuk membiasakan siswa agar meningkatkan kemandirian mereka dalam belajar dan melatih keterampilan sosial siswa

Tujuan dari problem based learning yaitu:

- a. Meningkatkan kemampuan kognitif: membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan kognitif seperti analisis, kritis, kreatif, dan refleksi.
- b. Meningkatkan kemampuan kolaboratif: model ini membuat kelompok kecil yang memungkinkan siswa untuk dapat

bekerja sama dan dapat mengembangkan keterampilan kolaboratif dan sosial.

- c. Meningkatkan motivasi siswa: memberikan peluang bagi siswa untuk memilih masalah yang menarik dan sesuai dengan minat serta relevansi bagi mereka.
- d. Meningkatkan pemahaman konsep: karena PBL menggabungkan konsep-konsep dari berbagai disiplin ilmu.
- e. Meningkatkan keterampilan penerapan: model ini menekankan pada penerapan konsep dan prinsip sesuai dengan situasi dunia nyata.
- f. Mengembangkan sikap belajar seumur hidup: PBL mengajarkan siswa untuk belajar seumur hidup dengan mengembangkan kemampuan siswa dengan terus belajar (Nofriyadi et al, 2022)

Berdasarkan pendapat di atas, tujuan problem based learning merupakan metode yang efektif dan Metode ini berguna untuk meningkatkan kemampuan serta keterampilan siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang relevan dengan kehidupan nyata, sekaligus melatih mereka berpikir kritis, kreatif, dan penuh keterampilan dalam mencari solusi.

Keberhasilan pembelajaran sendiri dapat dipengaruhi berbagai faktor seperti pemilihan model pembelajaran yang menarik perhatian siswa dan keterampilan guru dalam proses pembelajaran maupun pemilihan media yang tepat (Wahyuni et al, 2021). Guru perlu merancang media pembelajaran yang menarik salah satunya dengan penggunaan media film kartun sebagai media audio-visual yang bertujuan untuk menghibur penonton dalam bentuk musik, lagu, cerita dan permainan. Film kartun merupakan gambar-gambar yang tersusun, dimana gambar tersebut diproses dan menghasilkan gerakan yang jika ditampilkan akan terlihat hidup sehingga menarik, interaktif dan tidak menjemukan bagi penonton (Nastiti et al, 2022).

Pemakaian film kartun dalam proses pembelajaran memiliki berbagai manfaat, manfaat diperoleh untuk siswa yaitu imajinasi yang dibutuhkan dan baik untuk perkembangan siswa (Saiful et al, 2024). Sehingga segala hal baik yang ditampilkan dalam cerita akan direkam oleh memori siswa yang nantinya akan berpengaruh pada karakter siswa. Pendapat lainnya tentang film animasi atau kartun bermanfaat sebagai berikut: (a) Dapat menciptakan kesan yang menarik bagi siswa karena media audiovisual yang digunakan mudah diingat, (b) Suara dan gerakan yang diperagakan sesuai dengan kondisi nyata dan disesuaikan dengan materi yang disampaikan, (c) Animasi mampu menghadirkan elemen gerakan dan perbedaan visual yang kontras, (d) Film animasi dapat melengkapi pengalaman mereka pada konsep dasar ketika berdiskusi dan praktek, (e) Film animasi dapat berfungsi sebagai alternatif untuk media lingkungan dan dapat menampilkan objek yang terlihat dengan cara yang biasa. (f) Film animasi memiliki potensi untuk memperbaiki dan memperkaya karakter siswa, (g) Film animasi yang memiliki elemen pendidikan bisa menyampaikan nilai-nilai positif yang berpotensi mempengaruhi pola pikir siswa (Asmawati, 2020).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa film kartun memiliki fungsi dalam pembelajaran yaitu pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton bagi siswa, selain itu juga melalui pesan moral yang ada didalam film kartun dapat mempengaruhi karakter dari

siswa.

Menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yaitu menulis, membaca, menyimak dan berbicara. Menulis merupakan suatu proses dalam memindahkan sebuah ide ke dalam sebuah tulisan (Hindiyati et al, 2022). Menulis melibatkan tiga aspek penting: pertama, adanya tujuan atau niat yang ingin dicapai. Kedua, penyampaian sebuah opini atau pendapat. Ketiga, penerapan sistem bahasa untuk menyampaikan gagasan.

Ada pandangan lain yang menyatakan bahwa menulis adalah proses di mana seseorang menuangkan pikiran, ide, dan perasaannya dalam bentuk bahasa tulis. Menulis adalah aktivitas yang digunakan untuk menyampaikan pemikiran dan perasaan melalui tulisan, dengan tujuan agar pembaca dapat memahami pesan tersebut dan berfungsi sebagai sarana komunikasi langsung (Nastiti et al, 2022). Selain itu, menulis adalah kegiatan ebrkomunikasi melalui tulisan yang mengandung gagasan serta pikiran seseorang dalam menyampaikan informasi tertentu (Fitriani et al, 2024). Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan satu kemampuan dalam menyampaikan suatu pendapat melalui tulisan kepada orang lain sehingga dapat dibaca oleh semua orang.

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori di atas maka hipotesis penelitian dapat dirumuskan yaitu terdapat pengaruh film kartun terhadap kemampuan memahami isi teks pada siswa kelas V SDN 83 Sipatana.

## **Metode**

Jenis penelitian ini digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode quasi eksperimen design dengan desain peneltiain nonequivalent control group. Penelitian ini berlokasi di SDN 83 Sipatana yang merupakan salah satu lembaga pendidika di

Kota gorontalo. Beralamat di Jl. Pramuka 1, Bulotadaa Barat, Kec. Sipatana, Gorontalo.

Menganalisis data dalam peneltian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan analisis corelasi produk moment untuk Menilai dampak dari penerapan model pembelajaran berbasis

masalah yang didukung oleh media film kartun terhadap keterampilan menulis teks pada siswa kelas V di SDN 83 Sipatana. Penelitian korelasi adalah metode yang digunakan untuk mengukur sejauh mana hubungan antara dua atau lebih variabel tanpa melakukan modifikasi, penambahan, atau manipulasi pada data yang sudah ada.

Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen (eksperimen semu) dan desain penelitian nonequivalent control group maka terdapat pre-test (sebelum diberi perlakuan) dan post-test (sesudah diberi perlakuan). nonequivalent control group merupakan kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2019).

Ada dua variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y): (a) Variabel bebas, atau variabel independen, adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab perubahan pada variabel dependen, yang juga dikenal sebagai variabel terikat. Dalam penelitian ini, variabel bebas (X) yang dimaksud adalah penerapan model pembelajaran berbasis masalah yang didukung oleh media film kartun. Dan (b) Variabel terikat, atau variabel dependen, adalah variabel yang dipengaruhi atau merupakan hasil dari variabel bebas. Dalam penelitian ini, variabel terikat (Y) yang dimaksud adalah kemampuan menulis. (Sanusi et al, 2024)

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh para ahlu untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Banyaknya populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SDN 83 Sipatana yang terdiri dari 2 kelas masing-masing berjumlah 23 orang dengan total keseluruhan yaitu 46 orang.

Pengambilan sampel pada penelitian menggunakan teknik sampling jenuh yaitu teknik penentuan sampel dengan

menggunakan semua anggota populasi. Artinya dalam penelitian ini sampel yang akan digunakan adalah seluruh siswa kelas V SDN 83 Sipatana yang berjumlah 46 orang.

### **Uji instrumen Penelitian**

1. Uji Validitas: Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevaliditasan atau keshian suatu instrumen yang akan digunakan oleh peneliti. Instrumen yang memiliki tingkat validitas yang tinggi dianggap sah, sementara instrumen dengan validitas yang rendah dianggap kurang valid. Peneliti melakukan uji validitas untuk menilai apakah pertanyaan atau pernyataan yang terdapat dalam instrumen pengumpulan data dapat mengukur dengan akurat atau tidak..
2. Uji Reliabilitas: Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data karena instrumen itu sudah baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya akan menghasilkan daya yang dapat dipercaya juga.

### **Teknik Analisis Data**

1. Uji Normalitas Data: Uji normalitas data ini dilakukan peneliti untuk mengetahui mengenai sampel apakah sampel yang digunakan ini berdistribusi normal atau tidak. Teknik pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan teknik kolmogorof-smirnov dengan menggunakan IBM SPSS Statistic 26. Berlaku pada uji kolmogorof-smirnov dengan taraf signifikan 5% atau 0,05.
2. Uji Homogenitas: Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui asumsi bahwa sampel yang diambil dalam kondisi homogen. Dalam penelitian ini uji homogenitas menggunakan uji varians pada IBM SPSS Statistic 26. Adapun dasar keputusan data dapat dilakukan dengan membandingkan angka signifikan dengan Alpa 0.05 (5%), dengan ketentuan jika

nilai signifikan  $\leq$  alpa (0.05) maka  $H_0$  ditolak. Sebaliknya jika nilai signifikan  $>$  alpa (0.05) maka  $H_0$  diterima.

3. Uji Hipotesis: Uji hipotesis yang digunakan untuk menghitung korelasi

antara variabel X (model problem based learning berbantu media film kartun) dan variabel Y (kemampuan menulis) dilakukan menggunakan bantuan SPSS dan rumus Paired sampel test.

## Hasil Dan Pembahasan

### A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti mengukur sejauh mana pemanfaatan model problem based learning berbantu media film kartun terhadap kemampuan menulis isi teks pada siswa kelas V SDN 83 Sipatana dengan menggunakan metode quasi eksperimen (eksperimen semu) dan desain penelitian yaitu nonequivalent control group yakni dengan memberikan pre-test (tes awal) untuk mengetahui keadaan awal sebelum diberikannya perlakuan. Setelah diberikab perlakuan kemudian di tes kembali menggunakan instrumen yang sama sebagai post-test (tes akhir). Kelas yang menjadi sampel penelitian yaitu kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai kelas eksperimen di SDN 83 Sipatana.

#### Pengujian Persyaratan Analisis

##### 1. Uji Validitas Instrumen

Instrumen awal berjumlah 30 butir pertanyaan dan responden berjumlah 25 orang siswa yang dilakukan di kelas V SDN 3 Talaga Jaya. Uji validitas dilakukan dengan cara menyebarkan instrumen kepada responden dengan setiap butir instrumen diberi skor 1-4 dengan skla likert.

Untuk uji validitas tes dilakukan dengan menghitung corelasi produc moment antara skor butir instrumen dengan skor total dengan menggunakan bantuan microsoft office excel 2010, dengan kriteria pengujian

- a. Apabila nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka soal dinyatakan valid.
- b. Apabila nilai  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka soal dinyatakan tidak valid.

Hasil dari uji validitas diperoleh 25 butir isntrumen yang dinyatakan valid dan 5 butir instrumen yang tidak valid.

##### 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas yang digunakan oleh peneliti menggunakan rumus Kuder an Richardson 20 (KR20). Sehingga uji reliabilitas soal test yaitu  $0,920 > 0,062$ . Berdasarkan kriteria reliabel, instrumen ini dikatakan reliabel apabila  $r_{11} > r_{tabel}$  dan dikatakan tidak reliabel apabila  $r_{11} < r_{tabel}$ .

##### 3. Uji Normalitas Data

Teknik pengujian normalitas dalam penelitan ini menggunakan teknik Kolmogorov-Smirnov dengan menggunakan IBM SPSS Statistic 26. Berlaku pada uji Kolmogorov-Smirnov dengan taraf signifikan 5% atau 0,05.

*Tabel 1 Hasil Uji Normalitas Data*

Model		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Pembelajaran	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	kelas eksperimen	.157	23	.149	.946	23	.244
Belaja	kelas kontrol	.140	23	.200*	.931	23	.112

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil menggunakan Kolmogorov-Smirnov diperoleh dari hasil data awal (pre-test) kelas eksperimen dengan probabilitas ( $0,200 > 0,05$ ) dan data awal (pre-test) kelas kontrol dengan probabilitas ( $0,200 > 0,05$ ). Kemudian hasil data akhir (post-test) kelas eksperimen dengan probabilitas ( $0,149 >$

$0,05$ ) dan data akhir (post-test) kelas kontrol dengan nilai probabilitas ( $0,200 > 0,05$ ). Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa distribusi nilai untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol mengikuti pola normal, karena nilai probabilitasnya lebih besar dari  $0,05$ .

**Tabel 2 Hasil uji homogenitas data**

Test of Homogeneity of Variance		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.596	1	44	.444
	Based on Median	.384	1	44	.539
	Based on Median and with adjusted df	.384	1	43.705	.539
	Based on trimmed mean	.605	1	44	.441

#### 4. Hasil Uji Homogenitas Data

Teknik pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan teknik Kolmogorov-Smirnov dengan menggunakan SPSS 26. Berlaku pada uji Kolmogorov-Smirnov dengan taraf signifikan 5% atau  $0,05$ . Berdasarkan hasil uji normalitas dapat diperoleh bahwa semua data berdistributor normal sehingga dapat dilakukan uji homogenitas. Hasil homogenitas yang diperoleh data pada hasil perhitungan SPSS nilai signifikan  $0,444 > 0,05$ . Berlaku dasar keputusan nilai signifikan ( $0,05$ )  $H_0$  diterima atau data homogen.

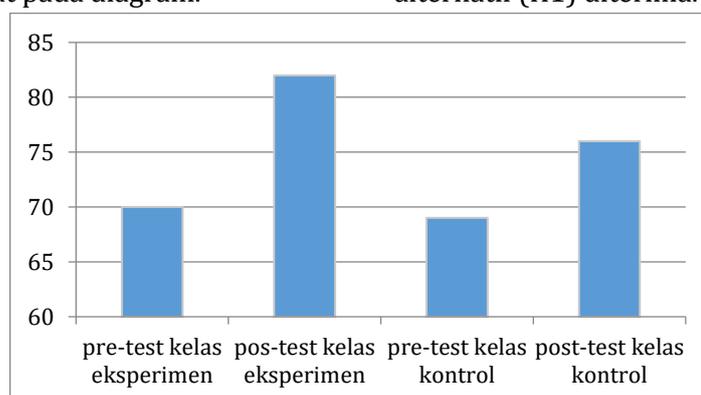
#### 5. Hasil Data Pre-test dan Post-test

Berdasarkan hasil data Pre-test dan Post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dapat diuraikan selisih dari hasil Pre-test dan Post-test pada gambar dibawah ini. Lebih jelasnya rata-rata hasil dari data Pre-test dan Post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada diagram.

#### 6. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk mengevaluasi apakah terdapat pengaruh dari penerapan model pembelajaran berbasis masalah yang didukung dengan media film kartun terhadap kemampuan menulis teks siswa, dengan membandingkan hasil antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengaruh penggunaan model problem based learning yang dibantu dengan media film kartun terhadap kemampuan menulis teks siswa dapat dianalisis melalui uji Independent Samples Test.

Hasil perhitungan menggunakan SPSS menunjukkan nilai signifikan sebesar  $0,027 < 0,05$ . Dengan demikian, rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen menunjukkan perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Karena nilai signifikan yang diperoleh adalah  $0,027 < 0,05$ , maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima.



**Grafik 1. Rata-rata Hasil Belajar pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol**

Berdasarkan data yang disajikan sebelumnya mengenai rata-rata hasil belajar siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen, diperoleh hasil sebagai berikut. Kelas eksperimen, nilai rata-rata siswa sebelum tindakan (pre-test) mencapai 70%, dan setelah diberikan tindakan (post-test), nilai

rata-rata meningkat menjadi 83%, menunjukkan peningkatan sebesar 13%. Di sisi lain, pada kelas kontrol, nilai rata-rata siswa sebelum tindakan (pre-test) berada pada angka 68%, dan setelah tindakan (post-test), nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 77%.

## **B. Pembahasan**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan apakah terdapat dampak penerapan model pembelajaran berbasis masalah yang didukung oleh media film kartun terhadap keterampilan menulis isi teks pada siswa kelas V di SDN 83 Sipatana. Penelitian ini menggunakan desain peneltiain nonequivalent group design. Peneltitian ini dilakukan di kelas V SDN 83 Sipatana, dan sampel yang diambil adalah kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan teknik sampling jenuh sebagai teknik pengambilan sampel.

Tahap awal peneliti membuat perangkat pembelajaran dan pertanyaan yang akan dijadikan sebagai instrumen penilaian hasil belajar. Untuk mendapatkan instrumen yang valid peneliti menggunakan kelas uji coba pada kelas V SDN 3 Talaga Jaya, dengan menggunakan bantuan microsoft excel 2010 peneliti mendapatkan instrumen yang valid sebanyak 25 butir pernyataan. Pernyataan valid inilah yang akan dibawah ke sekolah penelitian untuk dijadikan sebagai instrumen penilaian pre-test dan post-test. Peneliti melakukan kegiatan pembelajaran pada bab VIII bergerak bersama dengan materi perundangan.

Sebelum melakukan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, peneliti melakukan pre-test (tes awal) pada kedua kelas tersebut. Setelah melakukan tes awal, pada pertemuan berikutnya memulai penelitian dengan melakukan pembelajaran

pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol peneliti melakukan pembelajaran konvensional tanpa menggunakan model maupun media dan hanya menggunakan buku siswa. Kemudian peneliti meminta mereka untuk membaca buku tersebut dan meminta mereka untuk mengisi pertanyaan yang terdapat didalam buku. Pada akhir pembelajaran siswa diminta untuk mengisi post-test sebagai tes akhir.

Kelas eksperimen, peneliti melakukan pertemuan dengan mangajarkan materi yang sama dengan kelas kontrol dengan menggunakan model problem based learning berbantu media film kartun. Kemudian siswa dibagi menjadi 6 kelompok dan meminta mereka untuk menonton film kartun yang telah disediakan, selanjutnya meminta mereka untuk mengisi lembar kerja siswa yang telah dibagikan. Kemudian pada akhir pembelajaran siswa diminta untuk mengisi post-test sebagai tes akhir.

Hasil penelitian mengenai data pre-test dan post-test menunjukkan dampak penggunaan model pembelajaran berbasis masalah yang didukung oleh media film kartun terhadap kemampuan siswa kelas V SDN 83 Sipatana dalam menulis isi teks, diperoleh data post-test kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 82 sedangkan kelas kontrol dengan nilai rata-rata 76. Rata-rata hasil belajar siswa menggunakan model problem based learning berbantu media film kartun lebih tinggi dibandingkan dengan penggunaan kelas kontrol (pembelajaran konvensional). Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil uji hipotesis dengan kriteria

apabila nilai signifikan (2-tailed)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, atau dengan kata lain apabila nilai thitung  $> t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Dari hasil perhitungan dengan menggunakan bantuan IBM SPSS statistic 26 diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar  $0,027 < 0,05$  dan nilai thitung  $2,281 > t_{tabel} 2,0105$  pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Konteks pembelajaran dengan model problem-based learning, penting untuk menciptakan aktivitas yang dapat memicu rasa ingin tahu siswa. Ini dapat dilakukan dengan memberikan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka, melibatkan mereka dalam kerja kelompok, meminta mereka untuk menghasilkan karya, dan kemudian mempresentasikan hasil kerja tersebut. Kegiatan tersebut menjadikan model problem based learning dapat menimbulkan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Manurung et al, 2024).

Keterlibatan aktif siswa dalam penelitian ini berkaitan erat dengan temuan dari penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa model pembelajaran problem-based learning (PBL) efektif dalam mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. PBL memberikan siswa kesempatan untuk terlibat langsung dalam

pemecahan masalah nyata, sehingga mereka lebih terlibat secara kognitif, afektif, dan sosial (Irawati et al, 2024). Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya menjadi penerima pasif informasi, tetapi juga berperan aktif dalam mengeksplorasi, menganalisis, dan menyelesaikan masalah yang relevan dengan materi yang dipelajari. Dengan demikian, model pembelajaran seperti PBL menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan partisipatif, yang pada akhirnya meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Sejalan dengan itu, kegiatan seperti diskusi kelompok, pemecahan masalah, dan presentasi karya, yang merupakan bagian dari PBL, telah terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa untuk belajar lebih mendalam (Kotimah, 2024)

Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis pada Model PBL telah dikonfirmasi dalam penelitian terdahulu sebagai metode yang efektif untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa. Dalam hal ini, memberikan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dan mendorong siswa untuk mencari solusi, sebagaimana diterapkan dalam PBL, membantu siswa berpikir secara analitis dan kritis, yang meningkatkan kualitas pembelajaran mereka (Fajrideani et al, 2024).

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada data pre-test dan post-test terhadap pengaruh penggunaan model problem based learning berbantu media film kartun terhadap kemampuan menulis isi teks pada siswa kelas V SDN 83 Sipatana. Dengan dasar pengambilan keputusan apabila nilai sig. (2-tailed)  $\leq 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dari hasil perhitungan dengan bantuan IBM SPSS statistic 26 diperoleh nilai sig. (2-tailed)  $0,027 \leq 0,05$ . Kemudian dengan melihat nilai  $t$ , dasar pengambilan keputusan adalah apabila thitung  $\geq t_{tabel}$

maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Dalam penelitian nilai  $t$  diperoleh sebesar thitung  $2,281 \geq t_{tabel} 2,0105$ . Kemudian diperoleh nilai rata-rata pada pre-test kelas eksperimen sebesar 70 dan kelas kontrol 69, setelah diberikan perlakuan dan dilanjutkan dengan pemberian post-test diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen 82 dan kelas kontrol 76. Dengan demikian, nilai post-test kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Kriteria di atas dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima karena nilai sig.(2-tailed)  $\leq 0,05$  dan nilai thitung  $\geq$

ttabel, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan model problem based learning berbantu media film kartun terhadap

kemampuan menulis isi teks pada siswa kelas V SDN 83 Sipatana.

## Daftar Rujukan

1. Agustina, H., Syahrial, A., Susilawati, S., & Gunada, I. W. (2022). Pengaruh penggunaan modul fisika berbasis problem based learning terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1208-1218. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.742>
2. Anggreni, N. K. S., & Suniasih, N. W. (2021). Pengembangan video berbasis problem based learning materi siklus hidup hewan pada muatan IPA kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 319-328. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2.33212>
3. Asmawati, L. (2020). Peran Orangtua Dalam Penggunaan Film Animasi Islami Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 3, No. 1, pp. 216-223).
4. Fajrideani, W., Sumiyadi, S., & Nugroho, R. A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital Storytelling Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Kemampuan Bernalar Kritis Siswa di SMA. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(3), 3170-3187. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.4075>
5. Fitriani, F., & Jusra, H. (2024). Penerapan model problem based learning berbantuan media pembelajaran audio visual terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 7(1), 167-176. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v7i1.19094>
6. Hartata, R. (2019). Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Sejarah (Peminatan). *Keraton: Jurnal of History Education And Culture*, 1(2), kemampuan berpikir kritis peserta didik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1208-1218. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.742>
7. Hindiyati, K., Wirahayu, Y. A., Astina, I. K., & Soekamto, H. (2022). Pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media animasi terhadap kemampuan memecahkan masalah Geografi siswa. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(12), 1249-1259. <https://doi.org/10.17977/um063v2i12p1249-1259>
8. Irawati, R. S., Sholikhah, O. H., & Wahyuningtyas, S. E. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS dengan Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Audiovisual pada Siswa Kelas IV. *Ulul Albab: Majalah Universitas Muhammadiyah Mataram*, 28(1), 49-63. <https://doi.org/10.31764/jua.v28i1.24433>
9. Kotimah, E. K. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual Berupa Video Animasi Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, 2(1), 1-18. <https://doi.org/10.69688/jpip.v2i1.55>
10. Manurung, S. N., Saragih, E. L., & Gusar, M. R. S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Inshot Terhadap Kemampuan Menulis Teks Narasi Siswa Fase D SMP Negeri 14 Medan. *JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT*, 12(2), 381-389. <https://doi.org/10.37081/ed.v12i2.5914>
11. Nastiti, D. P. P., Cholifah, P. S., & Umayaroh, S. (2022). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Powerpoint

- Interaktif terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN pada Materi Kegiatan Ekonomi. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(10), 961-973. <https://doi.org/10.17977/um065v2i102022p961-973>
12. Nastiti, D. P. P., Cholifah, P. S., & Umayaroh, S. (2022). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Powerpoint Interaktif terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN pada Materi Kegiatan Ekonomi. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(10), 961-973. <https://doi.org/10.17977/um065v2i102022p961-973>
13. Nofriyadi, R., Pratiwi, I. A., & Setiawan, D. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 9(2), 161-167. <https://doi.org/10.22460/p2m.v9i2.2980>
14. Saiful, S., Haslinda, H., & Rosmini, R. (2024). Pengaruh Penerapan Model pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Motivasi dan Keterampilan Menulis Teks Pidato Siswa Kelas VIII SMP Tri Dharma Makassar. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 4(3), 277-286. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v4i3.840>
15. Sanusi, W., Kusnendar, J., & Azmi, N. N. (2024). Implementasi Model Problem Based Learning Berbantuan Media Interaktif Cisco IT Essentials Virtual Dekstop untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Business Intelligence (IJUBI)*, 7(1), 37-46. <http://dx.doi.org/10.21927/ijubi.v7i1.4269>
16. Sanusi, W., Kusnendar, J., & Azmi, N. N. (2024). Implementasi Model Problem Based Learning Berbantuan Media Interaktif Cisco IT Essentials Virtual Dekstop untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Business Intelligence (IJUBI)*, 7(1), 37-46. <http://dx.doi.org/10.21927/ijubi.v7i1.4269>
17. Sari, W. A., & Afnita, A. (2023). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Keterampilan Menulis Teks Ulasan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Junjung Sirih. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 15442-15453. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.8826>
18. Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kalitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan). *Alfabeta*.
19. Suleman, M., Ismail, Y., Machmud, T., & Majid, M. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Menggunakan Model PBL dengan Berbantuan Multimedia Interaktif pada Materi Luas dan Volume Kubus dan Balok. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 4960-4974. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.917>
20. Wahyuni, S., Ningsih, K., & Titin, T. (2021). Kelayakan media video berbasis problem based learning pada materi sistem pernapasan di kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 10(2), 119-132. <https://doi.org/10.31571/saintek.v10i2.2488>
21. Zahara, S. F. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur pada Siswa Kelas XI SMK Swasta Jambi Medan. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 2(1), 95-100. <https://doi.org/10.57251/sin.v2i1.244>