

ABSTRAK

Sintia Kaimudin, 2024. Penerapan Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMA Negeri 3 Kota Ternate. Pembimbing Dr. Dharmawaty M Taher, S.Pd., M.Si dan Dr. Bahtiar, S.Pd., M.Si.

Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menjadikan sebuah masalah yang diambil dari lingkungan sekitar siswa menjadi pokok bahasan didalam pembelajaran yang kemudian diselesaikan dan ditemukan solusi nya secara bersama. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan produk video animasi sebagai media pembelajaran di SMA Negeri 3 Kota Ternate layak untuk digunakan dan untuk mengetahui hasil belajar siswa SMA Negeri 3 Kota Ternate setelah menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL). Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Urutan kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ini mencakup: 1). Perencanaan, 2). Pelaksanaan, 3). Observasi, 4). Refleksi. Berdasarkan data dari uji kelayakan produk vidio animasi menunjukan bahwa produk video animasi layak untuk digunakan. Berdasarkan data dari hasil peneltian menunjukan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Video Animasi Di SMA Negeri 3 Kota Ternate dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pada siklus I, dari 28 siswa yang mengikuti proses pembelajaran hanya terdapat 11 siswa atau 39% yang dapat mencapai nilai KKM, dengan nilai rata-rata yang diperoleh 53,93. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan siswa yang tuntas yaitu sebanyak 26 siswa atau 93% yang berhasil mencapai KKM dengan nilai rata-rata 84,29. Peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh aktivitas siswa dan guru . Berdasarkan pada hasil pengamatan aktivitas siswa dengan menggunakan model *Problem Based Learning* pada siklus II mengalami peningkatan dari 77% menjadi 100%. Hal ini disebabkan karena aktivitas guru pada siklus II juga telah mengalami peningkatan dari 77% menjadi 92%. Dengan demikian penerepan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan video animasi pada materi sistem gerak pada manusia dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Negeri 3 Kota Ternate.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Problem Based Learning*, Sistem Gerak, Video Animasi

ABSTRACT

Sintia Kaimudin, 2024. Application of Problem Based Learning (PBL) Model Assisted by Animated Video to Improve Student Learning Outcomes at SMA Negeri 3 Kota Ternate. Supervisors Dr Dharmawaty M Taher, S.Pd., M.Si and Dr Bahtiar, S.Pd., M.Si.

The Problem Based Learning model is a learning model that makes a problem taken from the environment around students the subject matter in learning which is then resolved and found a solution together. The purpose of this study was to determine the feasibility of animated video products as learning media at SMA Negeri 3 Kota Ternate worthy of use and to determine the learning outcomes of SMA Negeri 3 Kota Ternate students after applying the Problem Based Learning (PBL) model. This research uses the type of Classroom Action Research (PTK). The sequence of activities carried out in this study includes: 1). Planning, 2). Implementation, 3). Observation, 4). Reflection. Based on data from the feasibility test of animated video products, it shows that animated video products are suitable for use. Based on data from the research results, it shows that the application of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Video Animation at SMA Negeri 3 Kota Ternate can improve student learning outcomes. This can be seen in cycle I, of the 28 students who took part in the learning process there were only 11 students or 39% who could reach the KKM score, with an average score of 53.93. Whereas in cycle II there was an increase in students who were complete, namely 26 students or 93% who managed to reach the KKM with an average score of 84.29. The increase in the completeness of student learning outcomes is influenced by student and teacher activities. Based on the observation of student activity using the Problem Based Learning model in cycle II, it increased from 77% to 100%. This is because teacher activities in cycle II have also increased from 77% to 92%. Thus the application of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by animated videos on the material of the human motion system can improve student learning outcomes at SMA Negeri 3 Kota Ternate.

Keywords: Animated Video, Learning Outcomes, Motion System, Problem Based Learning,