

Implementation of the PBL Learning Model in Increasing Students' Curiosity through Animation Video Media

Penerapan Model Pembelajaran PBL dalam Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Siswa melalui Media Video Animasi

Hilda Dhaniartika Nurma'ardi¹, Fadhli Dzil Ikrom²

^{1,2}Universitas Primagraha

Email: hildadhaniartika@primagraha.ac.id¹, fadhlidzilikrom@gmail.com²

ARTICLE INFO

Article history:

Received Oct 9, 2021

Revised Oct 25, 2021

Accepted Nov 11, 2021

Keywords:

Problem Base Learning

Curiosity

Animation Video Media

Kata Kunci:

Problem Base Learning

Rasa Ingin Tahu

Media Video Animasi

Corresponding Author:

Hilda Dhaniartika Nurma'ardi,

Universitas Primagraha,

Email:

hildadhaniartika@primagraha.ac.id

ABSTRACT

Curiosity is one of the driving forces that become the forerunner of students in learning something. Therefore, having curiosity is very important for students to have. This study was conducted to describe and provide an overview of the achievements of using PBL learning models assisted by animation video media in increasing the curiosity of fourth grade students at SDN Ranjeng. The method used in this research is descriptive qualitative research method. In order to find a real picture in the field, data collection in this study was carried out through observation, interviews, documentation, and questionnaires. Based on the research that has been done, it can be concluded that the application of PBL learning assisted by animated videos can increase the curiosity of elementary school students in science subjects.

ABSTRAK

Rasa ingin tahu merupakan salah satu pendorong yang menjadi cikal bakal siswa dalam mempelajari sesuatu. Sebab itulah, memiliki rasa ingin tahu sangat penting untuk dimiliki oleh siswa. Penelitian ini dilakukan guna mendeskripsikan serta memberikan gambaran mengenai pencapaian dari penggunaan model pembelajaran PBL berbantuan media video Animasi dalam meningkatkan rasa ingin tahu siswa kelas IV SDN Ranjeng. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian deskriptif kualitatif. Guna mencari gambaran nyata dilapangan, pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui kegiatan observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner. Berlandaskan penelitian yang telah dilakukan, dapat di tarik kesimpulan bahwa penerapan pembelajaran PBL berbantuan video animasi dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPA.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang untuk memenuhi tuntutan diri dan zaman agar dapat bertingkah serta berpola pikir maju dan terbuka. Terlebih pada abad 21 ini, perkembangan teknologi kian hari kian meningkat dengan pesat. Untuk itu, terus melakukan perubahan merupakan upaya yang harus terus dilakukan agar tidak tertinggal oleh perkembangan zaman. Seperti yang dipaparkan oleh (Wijaya et al., 2016) mengenai abad 21 yaitu, pada abad 21 ini dunia pendidikan ditantang untuk dapat menciptakan pendidikan yang dapat menghasilkan sumber daya manusia yang dapat berpikir serta mampu turut memberikan sumbangsih dalam membentuk tatanan sosial dan ekonomi. Sehingga, tantangan dan peluang yang dihadapi mampu diselesaikan bukan hanya dengan baik, namun juga dengan cara yang tepat. Adapun arah yang dimaksud dalam pendidikan disini yaitu pendidikan formal, dimana siswa menempuh pendidikan sesuai dengan jenjang dan kemampuan yang sudah diatur oleh pemerintah sesuai dengan yang dituangkan pada PP Nomor 4 Tahun 2022.

Pada prosesnya, kegiatan pembelajaran dikelas guru didukung oleh seperangkat alat pembelajaran seperti program pembelajaran tahunan, program semester, materi, dan alat pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, pendidik dituntut untuk menyiapkan perencanaan program pengajaran tahunan, semester, dan penyusunan persiapan mengajar (Amalia & Pujiastuti, 2016).

Persiapan yang dirancang oleh guru tentunya harus dilakukan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Jadi, setiap perangkat pembelajaran disusun berdasarkan tingkat kemampuan siswa, jenis mata pelajaran, tingkat pembelajarannya, dan proses pembelajarannya. Salah satu mata pelajaran yang disusun sedemikian rupa ialah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang menjadi bidang studi wajib untuk diajarkan semenjak siswa berada di tingkat sekolah dasar hingga jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). IPA sendiri memiliki peran yang sangat penting karena merupakan dasar dari teknologi. IPA merupakan mata pelajaran yang membahas tentang fakta, konsep, dan prinsip yang berkaitan dengan fenomena alam yang terjadi di lingkungan sekitar.

Untuk itu, keberadaan mata pelajaran ini sangat penting untuk dipelajari agar dapat dimanfaatkan didalam kehidupan sehari-hari. Namun, mata pelajaran yang seharusnya dianggap penting ini nyatanya tidak membuat siswa tertarik untuk mempelajarinya secara lebih mendalam. Mata pelajaran IPA dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit untuk dipelajari, sehingga ketertarikan dan rasa ingin tahu siswa dalam mempelajari IPA menjadi kurang optimal (Maulina, Dessy Nur, Slamet ST.y., Indriayu, 2019). Padahal, rasa keingintahuan merupakan modal awal siswa untuk mencari tau lebih mendalam mengenai

apa yang dipelajarinya. Prasetyo & Nisa, (2018) menyatakan bahwa melalui rasa keingintahuan, siswa akan belajar dan menemukan sesuatu yang belum diketahuinya. Hal ini juga sesuai dengan yang dipaparkan oleh Citra Ningrum et al., (2019) yang menyatakan bahwa rasa keingintahuan merupakan titik awal dari seseorang untuk menemukan pengetahuan yang dimilikinya. Rasa ingin tahu merupakan suatu sikap yang dimiliki oleh seseorang untuk mencari tahu tentang suatu permasalahan yang dihadapinya (Harianja, 2020). Rasa ingin tahu merupakan suatu sikap dan tindakan dari seseorang yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih jauh dan luas mengenai apa yang dihadapinya, baik dari yang didengar maupun dilihat. Untuk itu, memiliki rasa keingintahuan sangat penting dimiliki oleh siswa (Saridevita et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Ranjeng, peneliti menemukan bahwa siswa kelas IV di SD tersebut terlihat pasif pada saat mempelajari mata pelajaran IPA dikelas. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada kenyataannya masih belum maksimal memancing rasa penasaran siswa terhadap materi yang diajarinya. Rasa keingintahuan siswa dapat dilihat dari hasil pengamatan perilaku yang dilakukan oleh siswa kelas IV SDN Ranjeng dikelas. Rasa ingin tahu siswa dalam mempelajari suatu kajian yang baru berdasarkan permasalahan yang diberikan oleh guru terlihat belum optimal, yaitu kurangnya keantusiasan siswa dalam menjawab pertanyaan maupun hal yang belum dipahami olehnya.

Adapun hasil observasi ini juga diperkuat oleh pemaparan yang dikemukakan oleh guru kelas VI yang menyatakan bahwa, didalam pembelajaran rasa keingintahuan siswa kurang berkembang, siswa lebih banyak bersikap pasif dan tidak mencari tahu lebih lanjut mengenai apa yang di ajarkan atau baru diketahuinya. Selama pembelajaran, keaktifan dan pusat perhatian siswa kurang maksimal. Ketika diberikan pemaparan mengenai topik bahasan dengan menggunakan model pembelajaran langsung dikelas, siswa cenderung diam dan tidak menjawab ataupun melemparkan pertanyaan kepada guru. Selanjutnya, pendapat lain juga dikemukakan oleh siswa mengenai penyebab pasifnya siswa dikelas ialah karena siswa tidak tahu, merasa malu, takut salah dalam menjawab ataupun bertanya, dan juga disebabkan oleh alasan-alasan lainnya.

Selain itu, siswa juga menganggap bahwa IPA merupakan mata pelajaran yang membutuhkan kemampuan menghafal yang cukup tinggi. Apersepsi siswa pada saat memulai pembelajaran seharusnya mampu menumbuhkan semangat dan motivasi siswa. Namun dalam praktiknya, apersepsi yang berikan guru kurang mendukung rasa ketertarikan siswa dalam mempelajari materi secara lebih mendalam. Ada empat dimensi rasa ingin tahu dimensi-dimensi tersebut dapat dikatagorikan sebagai berikut: a) keingintahuan mengenai fakta ataupun informasi intelektual; b) keingintahuan untuk mengakomodasi pengetahuan siswa melalui indra; dan c) keingintahuan siswa mengenai suatu materi secara lebih mendalam mengenai pengetahuan yang ada; d) keingintahuan untuk mengeksplor segala sesuatu yang berkaitan dengan informasi atau ilmu pengetahuan (Dagasou et al., 2022).

Untuk memenuhi kekurangan dan memaksimalkan pembelajaran sesuai dengan indikator rasa ingin tahu siswa, maka dibutuhkan sebuah upaya, salah satu upaya yang dapat dilakukan ialah dengan menggunakan bantuan model pembelajaran yang dapat meningkatkan rasa keingintahuan siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan rasa keingintahuan siswa ini ialah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Model pembelajaran PBL adalah model pembelajaran yang menekankan siswa untuk lebih aktif mandiri dalam menemukan solusi dari permasalahan yang dipelajarinya. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dijabarkan oleh Astarina & Pramono, (2022) yang menyatakan bahwa, model pembelajaran PBL adalah model pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk aktif dalam memecahkan suatu permasalahan dengan menggunakan teknik berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki oleh siswa sebelumnya. Model pembelajaran PBL mengarahkan siswa untuk memecahkan sendiri permasalahan yang dihadapinya dengan harapan siswa akan dapat mengasah kemampuan berpikirnya. Melalui pemenuhan proses berpikir inilah rasa keingintahuan siswa akan terdorong dengan baik, karena siswa akan membangun, mengembangkan, dan meningkatkan pengetahuannya sendiri dengan cara mencari tahu langkah menyelesaikan persoalan yang dihadapinya.

Model pembelajaran PBL merupakan salah satu model pembelajaran yang sangat tepat di gunakan dalam membantu meningkatkan rasa keingintahuan siswa (Astarina & Pramono, 2022). Model pembelajaran PBL dapat membuat siswa menyelesaikan permasalahan yang dihadapi siswa di kehidupan sehari-harinya. Sehingga, model ini tepat digunakan untuk meningkatkan rasa keingintahuan siswa terutama pada mata pelajaran IPA yang materinya tentu berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Untuk dapat memaksimalkan pembelajaran agar rasa keingintahuan siswa lebih meningkat, guru juga dapat menggunakan bantuan penggunaan media pembelajaran. Menurut Rohmat et al., (2019), hal ini dikarenakan sudah saatnya seorang guru merubah pola pikir bahwa dalam mengajar cukup membutuhkan bantuan model pembelajaran saja, namun juga membutuhkan penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat perlu dan memiliki peran yang sangat penting di dalam pembelajaran (Zaki, Ahmad dan Yusri, 2022). Media pembelajaran menurut Sadiman dalam Megalina, (2020) yaitu segala hal yang dapat digunakan dalam membantu seseorang dalam menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan sehingga apa yang ingin disampaikan dapat tersalurkan dengan baik.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mendongkrak rasa penasarannya sehingga siswa akan lebih fokus didalam pembelajarannya. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbentuk video animasi. Media video pembelajaran seperti video animasi merupakan media yang memiliki keunggulan yaitu lebih bermakna jika dibandingkan dengan media-media pembelajaran yang lainnya seperti media audio, media berbentuk grafik, dan lain sebagainya (Parlindungan et al., 2020).

Azhar dalam Muchib, (2018) mengungkapkan bahwa penggunaan media video pembelajaran dengan cara yang tepat dapat memberikan dampak yang baik didalam

komunikasi pendidikan. Sehingga, apa yang disampaikan oleh guru dapat tersalurkan dengan maksimal dan rasa keingintahuan siswa juga tentu akan ikut meningkat. Media video pembelajaran seperti video animasi memiliki fungsi sebagai motivator dan juga stimulus belajar yang dapat membuat siswa merasa tertarik dalam mempelajari sesuatu tanpa merasa bosan (Sintia & Jasmidi, 2022). Sehingga, melalui pembelajaran PBL rasa keingintahuan siswa meningkat yang akhirnya berdampak juga kepada daya serap siswa dalam memahami materi yang disajikan oleh guru selama proses pembelajarannya berlangsung.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan oleh peneliti, peneliti terdorong untuk mengkaji lebih mendalam mengenai Penerapan Model Pembelajaran PBL terhadap Rasa Ingin Tahu Siswa melalui Media Video Animasi Siswa SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan guna memberikan gambaran dan penjabaran mengenai suatu kejadian yang terjadi secara buatan maupun alamiah. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Nana dalam (Utami, Amaliyyah, 2021) menyebutkan bahwa penelitian deskriptif kualitatif merupakan suatu metode penelitian yang dilakukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan suatu fenomena yang terjadi baik berupa kejadian yang bersifat alami maupun buatan. Sasaran objek dari penelitian ini ialah siswa SD kelas IV di SDN Ranjeng tahun ajaran 2021/2022. Teknik analisis data dilakukan melalui pereduksian data dan juga presentase. Teknik pengumpulan data yang digunakan didalam penelitian ini antara lain ialah observasi, koesioner, wawancara, dan dokumentasi. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya terjadi dilapangan. Kegiatan wawancara dilakukan untuk mengetahui informasi secara lebih mendalam mengenai kegiatan yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, kegiatan pengambilan informasi lebih mendalam juga dilakukan dengan cara memberikan siswa sebuah instrumen berupa angket atau koesioner mengenai rasa keingintahuan. Skala penilaian yang digunakan dalam penilaian koesioner yaitu dengan menggunakan skala likert. Skala likert memiliki empat alternatif jawaban, yaitu: Sangat tidak setuju (1); tidak setuju (2); setuju (3); dan sangat setuju (4).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rasa ingin tahu merupakan sebuah keinginan yang timbul dari perasaan untuk mengetahui suatu kajian secara lebih mendalam mengenai apa yang sedang dihadapinya. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi guna mencari gambaran nyata yang terjadi dilapangan. Berdasarkan temuan yang didapat dari hasil pengamatan, guru sudah menjalankan kegiatan proses pembelajaran dengan baik dan didukung oleh situasi serta kondisi kelas yang memadai, hanya saja kegiatan belajar mengajar belum dilakukan secara

maksimal. Hal ini terlihat dari pasifnya siswa dalam menanggapi sajian materi yang diberikan oleh guru dikelas.

Rasa keingintahuan siswa tersebut dapat dilihat melalui hasil observasi, wawancara, dan sebaran angket yang setiap poinnya sudah disesuaikan dengan indikator dari rasa ingin tahu. Adapun indikator dari rasa ingin tahu siswa menurut Ernawati Khumaedi Ani Rusilawati, (2016), dapat dijabarkan sebagai berikut: 1) antusias dalam mencari suatu jawaban; 2) perhatian pada obyek yang diamati; 3) antusias pada proyek sains; dan 4) menanyakan setiap langkah kegiatan. Dari hasil sebaran angket yang telah disusun sesuai dengan indikator rasa ingin tahu tersebut, didapati hasil bahwa penggunaan model dan media pembelajaran yang menarik dapat membuat siswa fokus terhadap pembelajaran. Penggunaan model dan media pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan rasa ketertarikan siswa untuk mencari tahu suatu materi secara lebih mendalam.

Selain menggunakan angket, penelitian ini juga didukung oleh hasil dari wawancara yang menyatakan bahwa dengan menggunakan media dan model yang tepat dan sesuai, siswa menjadi tertantang untuk lebih fokus memperhatikan sajian yang diberikan oleh guru. Terlebih, model pembelajaran yang diberikan ialah model pembelajaran PBL yang menuntut siswa untuk menyelesaikan masalah yang disajikan secara mandiri.

PBL merupakan model pembelajaran berbasis masalah yang didalam pembelajarannya siswa disajikan suatu masalah yang harus diselesaikan secara sistematis. Masalah yang disajikan tersebut merupakan masalah yang dapat menstimulus siswa untuk dapat merubah sikapnya dalam merespon rangsangan yang diberikan oleh guru. Siswa diberikan stimulus melalui pemberian masalah, kemudian siswa menyelesaikan permasalahan tersebut dengan melakukan respon terhadap stimulus dengan cara menjawab pertanyaan. Adapun pernyataan tersebut didukung oleh pendapat yang dikemukakan oleh Wanget, dkk dalam Ceker & Ozdamli, (2021) yang menyatakan bahwa siswa memenuhi pengetahuannya dengan cara mencari tahu serta bertanya mengenai apa yang belum diketahuinya.

Dalam menunjang keberhasilan dalam penelitian, kegiatan pembelajaran dilakukan secara maksimal dengan menerapkan model pembelajaran PBL dengan berbantuan media video animasi. Penerapan PBL didalam pembelajaran merupakan suatu langkah yang tepat untuk dilakukan guna meningkatkan rasa ingin tahu siswa pada mata pelajaran IPA (Zulfikri, 2021). Hal ini dikarenakan, model pembelajaran PBL menuntut siswa untuk mampu menyelesaikan permasalahan yang telah diberikan oleh guru didalam pembelajaran. Terlebih, pengimplementasian media didalam proses pembelajaran diasumsikan dapat menambah peningkatkan keberhasilan belajar siswa.

Dalam jalannya proses pembelajaran, guru memiliki peran sebagai seorang fasilitator yang mendampingi siswa dalam menyelesaikan permasalahan. Peran guru sebagai pendampingan ini dilakukan karena kegiatan pembelajaran tidak berpusat kepada guru, namun berpusat kepada siswa (Andriana, 2020). Pada tahap pembelajaran di awal, guru memberikan orientasi permasalahan dengan cara memancing siswa untuk menimbulkan rasa penasarannya dalam menganalisis suatu permasalahan yang diberikan. Suguhan

permasalahan ini tentunya dikemas dengan cara yang menarik agar rasa penasaran siswa meningkat. Selanjutnya, kegiatan dilanjut dengan mengorganisasikan siswa untuk melakukan investigasi dan menyelesaikan permasalahan yang disajikan secara bersama-sama dengan teman kelompoknya, salah satunya ialah melalui tayangan video animasi pembelajaran.

Setelah siswa melakukan investigasi permasalahan guna melakukan pengumpulan data dengan teman kelompoknya, siswa diarahkan untuk membuat hipotesis dan melakukan penyelesaian masalah untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan sebelumnya.

Hal yang dilakukan oleh siswa setelah melakukan investigasi dan menjawab hipotesis yaitu mendemonstrasikan hasil temuannya kepada guru dan teman-teman kelompok lain. Kegiatan terakhir yaitu, guru dan siswa bersama-sama menganalisis dan mengevaluasi hasil laporan yang telah diselesaikan. Setelah itu, siswa membuktikan hipotesis untuk menjawab pertanyaan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, didapati hasil bahwa penggunaan model pembelajaran PBL dengan berbantuan media video animasi dapat meningkatkan rasa keingintahuan siswa. Adapun jika dijabarkan, hasil keterlaksanaan kegiatan pembelajaran ini dapat disimpulkan sebagai berikut: Pada indikator pertama, yaitu "antusias mencari jawaban" keantusiasan siswa tercermin didalam jalannya setiap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran PBL berbantu media video animasi pembelajaran. Sajian materi yang dikemas dalam bentuk video animasi pembelajaran membuat siswa terlihat lebih fokus memperhatikan jalannya pemaparan materi didalam video pembelajaran.

Konten-konten yang menarik dalam video animasi pembelajaran mengundang rasa penasar siswa yang secara tidak sadar membuatnya mempelajari materi yang disajikan secara lebih mendalam. Hal ini sangat memberikan dampak yang baik, terlebih penggunaan media pembelajaran ini disandingkan dengan penggunaan model pembelajaran berbasis masalah atau yang biasa disebut dengan PBL. Jalannya kegiatan pembelajaran dari model pembelajaran PBL mendukung rasa ketertarikan siswa untuk menjelajahi pengetahuan baru. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Zaki, Ahmad dan Yusri, (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran itu sendiri dapat tercapai dengan baik.

Indikator kedua, yaitu "perhatian pada objek yang diamati" indikator tersebut terpenuhi saat siswa dapat terlihat nyaman dan fokus dalam memperhatikan objek yang disajikan oleh guru. Konten-konten materi yang terdapat didalam media video pembelajaran membuat suatu objek tampak nyata sehingga menambah nilai plus dalam membantu siswa memunculkan dan memenuhi kebutuhan rasa ingin tahunya dalam mempelajari sesuatu.

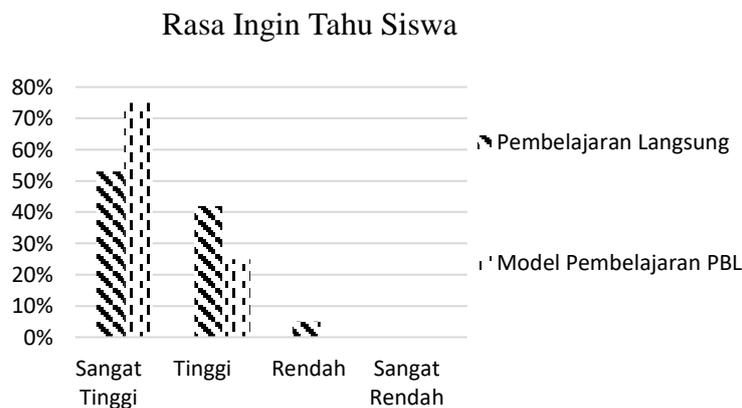
Adapun untuk indikator ketiga, yaitu "antusiasme siswa pada saat mengikuti proses sains", kegiatan yang tercermin pada indikator ini terletak pada kegiatan siswa saat

melakukan penyelesaian masalah yang disajikan oleh guru secara sistematis. Pada kegiatan ini, siswa terlihat sangat antusias mengikuti jalannya proses pembelajaran, terlebih ketika siswa dituntut untuk terjun langsung secara aktif dan mandiri dalam menemukan jawaban dari permasalahan yang telah diberikan oleh guru.

Selanjutnya, indikator yang terakhir yaitu, “menanyakan setiap langkah kegiatan”, tercapainya indikator keempat ini terlihat pada saat siswa hendak memulai proses pembelajaran. Pada kegiatan ini, guru mendemonstrasikan materi dengan menggunakan media video pembelajaran, sehingga siswa terpacu untuk menanyakan lebih mendalam mengenai apa yang akan dilakukan.

Selain itu, untuk melihat hasil sebaran kuesioner yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat dilihat pada gambar 1. dibawah ini:

Gambar 1
Diagram rasa ingin tahu siswa



Berdasarkan tampilan diagram gambar 1. yang disajikan diatas, maka dapat dilihat bahwa rasa ingin tahu siswa setelah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model PBL berbantuan media video pembelajaran memiliki hasil yang lebih baik dari pada pembelajaran langsung. Hasil dari rasa ingin tahu siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan menggunakan pembelajaran langsung didapati hasil sebesar 53% untuk katagori sangat tinggi, 42% tinggi, katagori rendah sebesar 5%, dan untuk katagori sangat rendah sebesar 0%. Adapun untuk pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran PBL berbantu video pembelajaran untuk katagori sangat tinggi sebesar 75%, katagori tinggi 25%, rendah dan sangat rendah sebesar 0%.

Berdasarkan hasil yang telah dijabarkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran PBL berbantuan media video pembelajaran dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa.

KESIMPULAN

Rasa ingin tahu dalam mempelajari pengetahuan merupakan salah satu hal yang penting untuk dimiliki setiap siswa. Untuk itu, seorang guru harus mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa agar apa yang dipelajarinya tidak berhenti pada apa yang dipaparkan oleh guru saja, namun juga menuntut siswa mampu mencari tahu lebih mendalam tentang apa yang sedang dikaji tersebut. Salah satu cara menumbuhkan rasa ingin tahu siswa adalah dengan menerapkan model dan media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Salah satu model yang dapat digunakan tersebut adalah model pembelajaran PBL dan dengan bantuan media video animasi.

Model pembelajaran *Problem Base Learning* merupakan model pembelajaran berbasis masalah dimana siswa disuguhkan sebuah permasalahan didalam kegiatan pembelajarannya. Model pembelajaran PBL berbantuan video animasi pembelajaran dapat meningkatkan rasa keingintahuan siswa. Hal ini dikarenakan model pembelajaran PBL menuntut siswa untuk aktif secara mandiri dalam menyelesaikan sebuah permasalahan. Selain itu, penggunaan media animasi didalam pembelajarannya memancing rasa penasaran siswa untuk mencari pengetahuan yang dipelajarinya secara lebih mendalam.

Model pembelajaran *Problem Base Learning* berbantuan video animasi diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu referensi dalam meningkatkan rasa ingin tahu siswa terutama pada mata pelajaran IPA. Penggunaan model pembelajaran ini memiliki langkah kegiatan yang menuntut siswa aktif menemukan serta menyelesaikan permasalahan, terlebih ketika disandingkan dengan media video animasi pembelajaran. Pembelajaran tersebut menjadi lebih efektif digunakan dalam meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran PBL berbantuan video animasi dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa.

Daftar Pustaka

- Amalia, N. F., & Pujiastuti, E. (2016). Kemampuan Berpikir Kritis Dan Rasa Ingin Tahu Melalui Model PBL. *Seminar Nasional Matematika X Universitas Negeri Semarang 2016*, 523-531.
- Andriana, E. (2020). Development Of Three Tier Test Instrument To Identify Students Misconceptions In Science Subject In Grade V. *Jurnal Primagraha*, 01(01), 100-112.
- Astarina, N., & Pramono, D. (2022). Upaya Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Siswa pada Materi Zat Campuran melalui Model Problem Based Learning (PBL) Siswa Kelas V Sd Muhammadiyah Wonosari. 2(3), 242-249.
- Ceker, E., & Ozdamli, F. (2021). Features And Characteristics Of Problem Based Learning. *Cypriot Journal Of Educational Sciences*, 11(4), 195-202. <https://doi.org/10.18844/Cjes.V11i4.1296>
- Citra Ningrum, C. H., Fajriyah, K., & Budiman, M. A. (2019). Pembentukan Karakter Rasa Ingin Tahu Melalui Kegiatan Literasi. *Indonesian Values And Character Education Journal*, 2(2), 69. <https://doi.org/10.23887/Ivcej.V2i2.19436>

- Dagasou, M. O., Lesnussa, A., Mahanangingtyas, E., & ... (2022). Pedagogika: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan. ..., 10(1), 50-55. <https://Media.Neliti.Com/Media/Publications/519363-Survei-Minat-Belajar-Peserta-Didik-Terha-Fe6d974c.Pdf>
- Ernawati Khumaedi Ani Rusilawati, D. N. S. P. (2016). Dimensi Rasa Ingin Tahu Siswa Melalui Pendekatan Saintifik Berbantuan Alat Pergi Penjernihan Air. *Phenomenon : Jurnal Pendidikan MIPA*, 6(2), 10-17. <https://doi.org/10.21580/Phen.2016.6.2.1077>
- Harianja, J. K. (2020). Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Komunikasi Matematis Siswa. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 201-214. <https://doi.org/10.36765/Jartika.V3i2.114>
- Maulina, Dessy Nur, Slamet ST.Y., Indriayu, M. (2019). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Kaitannya Dengan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik. 44(12), 2-8.
- Megalina, Y. Dkk. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Teori Kinetik Gas. *Kaos GL Dergisi*, 8(75), 147-154. [https://doi.org/10.18844/Cjes.V11i4.1296](https://doi.org/10.1016/J.Jnc.2020.125798%0Ahttps://doi.org/10.1016/J.Smr.2020.02.002%0Ahttp://www.Ncbi.Nlm.Nih.Gov/Pubmed/810049%0Ahttp://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391%0Ahttp://www.sciencedirect.com/science/article/amalia, N. F., & Pujiastuti, E. (2016). Kemampuan Berpikir Kritis Dan Rasa Ingin Tahu Melalui Model PBL. <i>Seminar Nasional Matematika X Universitas Negeri Semarang 2016</i>, 523-531.</p>
<p>Andriana, E. (2020). Development Of Three Tier Test Instrument To Identify Students Misconceptions In Science Subject In Grade V. <i>Jurnal Primagraha</i>, 01(01), 100-112.</p>
<p>Astarina, N., & Pramono, D. (2022). Upaya Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Siswa pada Materi Zat Campuran melalui Model Problem Based Learning (Pbl) Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Wonosari. 2(3), 242-249.</p>
<p>Ceker, E., & Ozdamli, F. (2021). Features And Characteristics Of Problem Based Learning. <i>Cypriot Journal Of Educational Sciences</i>, 11(4), 195-202. <a href=)
- Citra Ningrum, C. H., Fajriyah, K., & Budiman, M. A. (2019). Pembentukan Karakter Rasa Ingin Tahu Melalui Kegiatan Literasi. *Indonesian Values And Character Education Journal*, 2(2), 69. <https://doi.org/10.23887/Ivcej.V2i2.19436>
- Dagasou, M. O., Lesnussa, A., Mahanangingtyas, E., & ... (2022). Pedagogika: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan. ..., 10(1), 50-55. <https://Media.Neliti.Com/Media/Publications/519363-Survei-Minat-Belajar-Peserta-Didik-Terha-Fe6d974c.Pdf>
- Ernawati Khumaedi Ani Rusilawati, D. N. S. P. (2016). Dimensi Rasa Ingin Tahu Siswa Melalui Pendekatan Saintifik Berbantuan Alat Pergi Penjernihan Air. *Phenomenon : Jurnal Pendidikan MIPA*, 6(2), 10-17. <https://doi.org/10.21580/Phen.2016.6.2.1077>
- Harianja, J. K. (2020). Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Komunikasi Matematis Siswa. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 201-214. <https://doi.org/10.36765/Jartika.V3i2.114>
- Maulina, Dessy Nur, Slamet ST.Y., Indriayu, M. (2019). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Kaitannya dengan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik. 44(12), 2-8.

- Megalina, Y. Dkk. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Teori Kinetik Gas. *Kaos GL Dergisi*, 8(75), 147-154. <https://doi.org/10.1016/J.Inc.2020.125798><https://doi.org/10.1016/J.Smr.2020.02.002><http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049><https://doi.org/10.1002/anie.197505391><http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205>
- Muchib, M. (2018). Penerapan Model PBL Dengan Video Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 6(1), 25. <https://doi.org/10.30738/Wd.V6i1.3356>
- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran Dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1-8. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit> AE-ISSN:
- Prasetyo, T., & Nisa, D. K. (2018). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dan Rasa Keingintahuan Siswa *Influence Problem Based Learning Model Of Learning Output And Curiosity Students*. 5, 83.
- Rohmat, R., Sulistyono, S., & Hindriana, A. F. (2019). Implementasi Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Exelearning Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa. *Edubiologica Jurnal Penelitian Ilmu Dan Pendidikan Biologi*, 7(1), 31. <https://doi.org/10.25134/Edubiologica.V7i1.2395>
- Saridevita, A., Destiyantari, S., Asshiddiq, A., & Suherdi, D. A. (2020). Mengidentifikasi Rasa Ingin Tahu Siswa Terhadap Pelajaran Ips. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 75-82. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Sintia, M., & Jasmidi, J. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning (PBI) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Pada Materi Termokimia. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(3), 202-210. <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/article/download/70/50>
- Utami, Amaliyyah, R. (2021). Iklim Organisasi Kelurahan dalam Perspektif Ekologi. 1(February), 6.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di Era Global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1, 263-278.
- Zaki, Ahmad Dan Yusri, D. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN Di SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8.5.2017, 2003-2005. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>
- Zulfikri. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Dribbling Sepak Bola melalui Pendekatan Bermain.