JPSS: Jurnal Pendidikan Sang Surya,Volume 10, Nomor 2, Edisi Desember 2024
P-ISSN 2443-1915, E-ISSN 2776-1940, DOI: 10.56959

PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN MEDIA *POWTOON* TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR TINGKAT TINGGI PADA PEMBELAJARAN IPA SISWA SEKOLAH DASAR

Tiara Jihan Jamilah[1], Muh Erwinto Imran[2], Amri Amal[3]

Universitas Muhammadiyah Makassar[1,2,3]
Jalan Sultan Alauddin No 259, Kota Makassar
Jamilah442j@gmail.com[1]

Abstract: This research aims to determine the effect of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Powtoon media on high-level thinking abilities in science learning for V grade students at SDN Tabang No. 24 Selayar Islands. The type of research used is an experiment in the form of Pre-Experimental Design which uses a one group pretest-posttest design. The sample in this study were all class V students of SDN Tabang No. 24 Selayar Islands as many as 17 students. Data collection was carried out using observation sheets, tests and documentation. The research instrument used was a high-level thinking ability test instrument in the form of description, observation and documentation questions. The data analysis technique used is descriptive statistical analysis and inferential analysis, namely the normality test and hypothesis test (paired sample t test). The results of the pretest data research (before using the PBL model assisted by Powtoon media) were that the average value obtained was 52.47. Meanwhile, the average posttest score (after using the PBL model assisted by Powtoon media) was 82.59, which is considered high. After analyzing inferential statistics using the paired sample t test, a sig (2 tailed) value of 0.001 was obtained and the test rules determined were 0.05, then the significance level value was obtained < sign value 0.05 or 0.001 < 0.05. Based on the results obtained, it can be concluded that H_0 is rejected and H_1 is accepted, this shows that the use of the PBL model assisted by Powtoon media has an effect on high-level thinking abilities in science learning for V grade students at SDN Tabang No. 24 Selayar Islands.

Keywords: PBL model, Powtoon media, high level thinking skills.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Powtoon* terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi pada pembelajaran IPA siswa kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen berupa *Pre-Eksperimental Design* yang menggunakan bentuk *one group pretest-posttest design*. Sampel dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar sebanyak 17 orang siswa. Pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar observasi, tes dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah instrumen tes kemampuan berpikir tingkat tinggi berupa soal uraian, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis ststistik deskriptif dan analisis inferensial yaitu uji normalitas dan uji hipotesis (*uji t paired sample t test*). Hasil penelitian data *pretest* (sebelum menggunakan model PBL berbantuan media *Powtoon*) yaitu nilai rata-rata

hasil yang diperoleh adalah 52,47. Sementara nilai rata-rata skor hasil *posttest* (setelah penggunaan meodel PBL berbantuan media *Powtoon*) adalah 82,59 yang tergolong tinggi. Setelah dianalisis statistik inferensial menggunakan uji t jenis paired sample t test diperoleh nilai sig (*2 tailed*) sebesar 0,001 dan aturan pengujian yang ditetapkan yaitu 0,05, maka diperoleh nilai taraf signifikansi < nilai sign 0,05 atau 0,001 < 0,05. Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model PBL berbantuan media *Powtoon* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi pada pembelajaran IPA siswa kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar.

Kata kunci: Model PBL, media *Powtoon,* kemampuan berpikir tingkat tinggi.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah kebutuhan dasar bagi semua umat manusia, karena dengan pendidikan akan menciptakan generasi yang berprestasi, berwawasan luas, kreatif dan berkualitas sehingga terjadi perubahan bagi bangsa ke arah yang lebih baik (Cornellia Christin et al., 2023). Dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 dijelaskan bahwa, "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memenuhi kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara". Dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang dilakukan guna mengembangkan potensi siswa agar dapat mengubah dirinya dan kualitas hidupnya menjadi lebih baik untuk menjadi bekalnya di masa depan.

Dalam Antika et al. (2022) perhatikan semua cara pengutipan, gunakan Mendeley dalam sitasi, perhatikan template. salah satu permasalahan dalam dunia pendidikan Indonesia adalah rendahnya kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Hal tersebut dibuktikan dari hasil penelitian *Programme International for Student Assessment* (PISA). PISA merupakan studi internasional yang meneliti kemampuan pengetahuan dan keterampilan. Hasil dari penelitian PISA ini mengungkapkan bahwa Indonesia berada pada posisi yang rendah dalam kemampuan berpikir tingkat tingginya diantara negara-negara *Organization for Economic Coorporation and Development* (OECD). Menurut Nurochman (2022), Sumber Daya Manusia (SDM) di abad 21 ini dituntut untuk mempunyai tiga kemampuan berfikir yaitu berfikir tingkat tinggi, berfikir kreatif dan kemampuan memecahkan masalah. Ketiga kemampuan inilah yang termasuk dalam kemampuan berfikir tingkat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi menjadi hal yang sangat penting terutama bagi peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-harinya.

Bunyi Undang-undang Nomor 23 Pasal 3 yang berbunyi "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab", sebenarnya memiliki makna tersirat yakni menginginkan agar dalam proses pembelajaran kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dapat dikembangkan. Pentingnya kemampuan berpikir tingkat tinggi bagi peserta didik menjadikan mereka harus belajar dan berlatih hal tersebut, terutama dalam pembelajaran IPA (Nuraini, 2021) .

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari dan memahami peristiwa-peristiwa dan fakta-fakta yang terjadi di alam semesta dengan cara yang sistematis. Mempelajari IPA tidak hanya tentang penguasaan konsep, fakta atau prinsip saja, akan tetapi juga tentang penemuan dan proses perkembangan (Alfarisi et al., 2022). Jika dalam

pengajaran IPA guru menekankan pada proses yakni peserta didik mengolah sendiri pengetahuannya, maka akan memberikan dampak terhadap peningkatan hasil dan prestasi peserta didik (Imran, 2016). Sejalan dengan hal tersebut, Kelana & Wardani (2021) juga mengatakan bahwa pembelajaran IPA bukan sekedar perolehan suatu pengetahuan saja, namun juga merupakan suatu proses penemuan yang mendorong partisipasi aktif peserta didik. Pembelajaran IPA bertujuan membimbing dan membentuk peserta didik agar dapat berpikir kritis, analitis, sistematis dan kreatif, serta untuk membantu memahami segala konsep yang membutuhkan pemahaman yang lebih dalam termasuk istilah-isltilah asing yang sering ditemui dalam materi IPA (Rahmawati et al., 2021).

Peserta didik saat ini dituntut untuk dapat menganalisis peristiwa-peristiwa alam seperti kerusakan lingkungan, pemanasan global dan lain sebagainya. Namun pada kenyataanya, hal yang diinginkan terhadap pembelajaran IPA belum terpenuhi. Hal ini disebabkan karena guru masih cenderung menjadi pusat pembelajaran sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran. Peserta didik hanya dituntut untuk menerima semua materi yang diberikan oleh guru, tanpa harus memahami dan mendalami, apalagi menemukan dan menyelidiki konsep serta materi tersebut (Amal & Kune, 2018). Menurut Solihatini et al. (2021) guru saat ini masih sangat kurang menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Hal tersebut biasanya dipengaruhi oleh faktor sekolah yang belum menyediakan atau guru yang masih kurang memahami tentang penggunaan teknologi tersebut. Padahal bisa dikatakan bahwa di era sekarang teknologi semakin banyak digunakan. Pada pembelajaran IPA terdapat banyak materi yang bisa dicontohkan secara detail oleh teknologi, agar siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Untuk membantu hal tersebut, diperlukan media yang bisa menjelaskan serta memberikan contoh detail tersebut secara bersamaan yakni salah satunya adalah teknologi multimedia.

Di abad ke-21 ini, teknologi seharusnya sering digunakan di sekolah terutama dalam pembelajaran, apalagi jika dilihat dari keseharian peserta didik yang semakin banyak menggunakannya untuk menonton atau bermain game. Dengan teknologi, guru dapat mengembangkan kreatifitasnya dalam menyampaikan materi untuk memantapkan pemahaman siswa (Syofyan et al., 2021). Peserta didik akan lebih memahami pembelajaran jika materi yang disampaikan lebih menarik dan dilengkapi dengan informasi yang menarik sebagai media pembelajaran, salah satunya media animasi.

Proses pembelajaran yang berjalan dengan baik dan tidak membosankan dengan menggunakan media animasi diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran IPA, sehingga peserta didik dapat mengendalikan kemampuan berpikirnya terutama kemampuan memecahkan masalahnya (Monika, 2020). Salah satu aplikasi yang dapat membantu guru untuk menghasilkan sebuah video animasi yang menarik yaitu aplikasi *Powtoon*. Menurut Sidqi (2021) *Powtoon* ini merupakan *software online* yang dirancang khusus untuk membuat sebuah video menarik yang berbentuk animasi. Dengan *Powtoon*, pendidik tidak harus menguasai *Powtoo*n tersebut melainkan dapat membuatnya dengan berbagai animasi yang disediakan oleh software tersebut (Jatiningtias, 2017).

SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar merupakan salah satu sekolah dasar yang menerapkan Kurikulum 2013. Tetapi masih banyak siswa yang masih sangat kesulitan menyelesaikan soal-soal HOTS yang diberikan oleh gurunya. Hal tersebut terjadi karena siswa masih belum terbiasa menggunakan kemampuan berpikir tingkat tingkat tingginya sebab kurangnya penggunaan model dan media pembelajaran yang dapat memancing siswa untuk menggunakan kemampuan tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan di kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar, ada beberapa permasalahan yang teridentifikasi. Pertama, guru belum kreatif dalam menggunakan teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Kedua, guru masih menggunakan model pembelajaran yang hanya berpusat pada guru. Ketiga, latihan soal yang diberikan hanya baru sebatas mengingat dan menjelaskan dan belum menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Keempat, peserta didik masih belum belum berani untuk mengemukakan pendapatnya. Kelima, peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Keenam, peserta didik menganggap materi pelajaran IPA sangat banyak serta gambar-gambar yang ada dibuku kurang menarik dan sulit dipahami sehingga peserta didik malas untuk belajar.

Untuk mengatasi rendahnya kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik diperlukan model pembelajaran yang dapat memancing peserta didik untuk menggunakan kemampuan tersebut (Putri & Purwanti, 2023). Dari sekian banyak model pembelajaran yang ada saat ini, menurut peneliti model pembelajaran yang cocok digunakan adalah model *Problem Based Learning* (PBL) atau biasa dikenal dengan pembelajaran berbasis masalah. Dalam implementasi model PBL, peserta didik dihadapkan pada suatu masalah yang mendorong peserta didik untuk mencari dan menemukan solusi dari masalah tersebut. Dengan model PBL ini, peserta didik akan menjadi lebih aktif dan kemampuan berpikir tingkat tingginya dapat meningkat.

Penelitian tentang model PBL berbantuan media dalam proses pembelajaran telah dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya oleh Pratiwi & Mawardi (2022) mengemukakan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik meningkat menggunakan model PBL berbantuan media audio visual. Berikutnya penelitian oleh Maulana et al. (2022) mengemukakan bahwa penggunaan model PBL dan IBL melalui media video terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Mariam (2018) mengenai efektivitas model pembelajaran berbasis masalah bahwa model pembelajaran tersebut terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Penelitian ini dilakukan untuk menjawab berbagai masalah di atas yang diberi judul "Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Media *Powtoon* terhadap Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar" Latar Belakang terlalu panjang, maksimal 15 persen dari total pembahasan. Gunakan pola piramida terbalik dan perdalam lagi

METODE

Metode penelitian yang dilakukan adalah metode eksperimen menggunakan *Pre-Eksperimental Design* dengan bentuk *one group pretest-posttest design*. Teknik penentuan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *sampling* jenuh yang artinya teknik pengambilan sampel yang apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel dalam penelitian (Vinayasari, 2021). Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V di SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar berjumlah 17 siswa. 17 siswa tersebut terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan.

Instrumen dalam penelitian ini adalah instrumen tes kemampuan berpikir tingkat tinggi berupa soal uraian pada pokok bahasan materi siklus air dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia, observasi keterlaksanaan pembelajaran dan dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar observasi, tes tertulis berbentuk uraian sebanyak 8 soal dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial yaitu uji normalitas dan uji hipotesis (uji t *paired sample t test*). Metode kurang jelas, belum tergambarkan prosesnya dengan baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Hasil dan analisis data penelitian dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian terkait pengaruh model PBL berbantuan media *Powtoon* terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa pada pembelajaran IPA siswa kelas V SDN Tabang No.24 Kep. Selayar. Penelitian ini dilakukan selama lima kali pertemuan dimana pada pertemua pertama dilakukan

pretest. Pertemuan kedua, ketiga dan keempat digunakan untuk proses pembelajaran dan pertemuan kelima dilakukan *posttest*. Hasil penelitian terdiri dari dua hasil yaitu hasil analisis yang menggunakan analisis deskriptif dan hasil analisis yang menggunakan analisis inferensial.

Adapun analisis data pada kemampuan berpikir tingkat tinggi pada *pretest* dan *posttest* di SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar dengan menggunakan model PBL berbantuan media *Powtoon* adalah sebagai berikut :

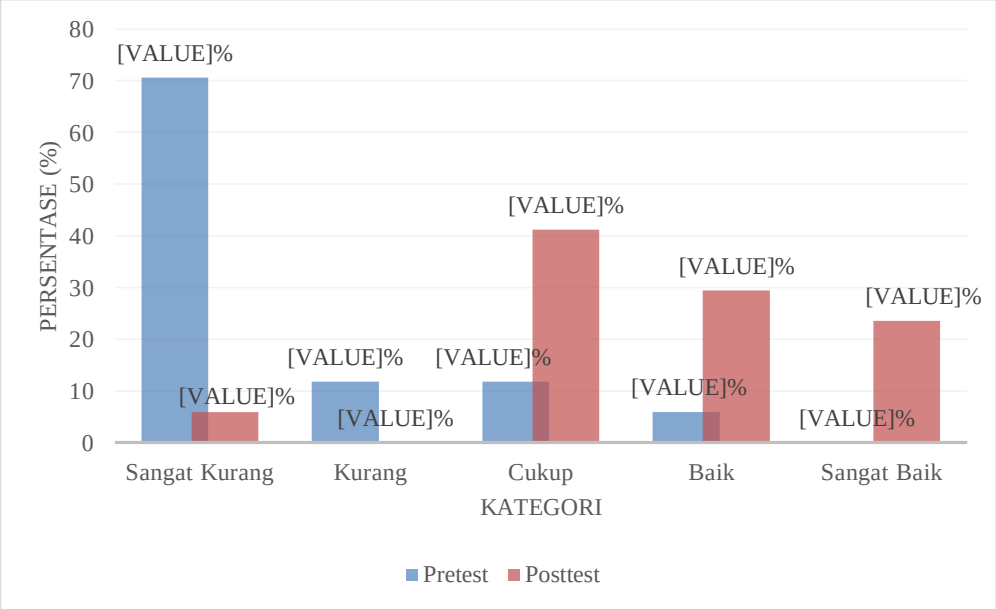
Tabel 1 Hasil Pengolahan Data *Pretest* dan *Posttest Tabel tidak menggunakan garis vertikal, lihat template*

Kategori	*Pretest*	*Posttest*
Skor tertinggi	81	100
Skor terendah	30	54
Skor rata-rata	52,47	82,59
Standar deviasi	15,207	11,44

Berdasarkan tabel 1, skor tertinggi yang diperoleh siswa pada pretest yaitu 81 dan skor terendah adalah 30. Sehingga skor rata-rata 52,47 dengan standar deviasi 15,207. Berikutnya data hasil *posttest* diketahui skor tertinggi yaitu 100 dan skor terendah adalah 54, sehingga skor rata-rata diperoleh 82,59 dengan standar deviasi sebesar 11,44.

Adapun perhitungan pencapaian keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa adalah sebagai berikut:

Diagram 1 Perbandingan Nilai Hasil *Pretest* dan *Posttest Ket erangan nilai atau angkadi setiap diagram tidak muncul*



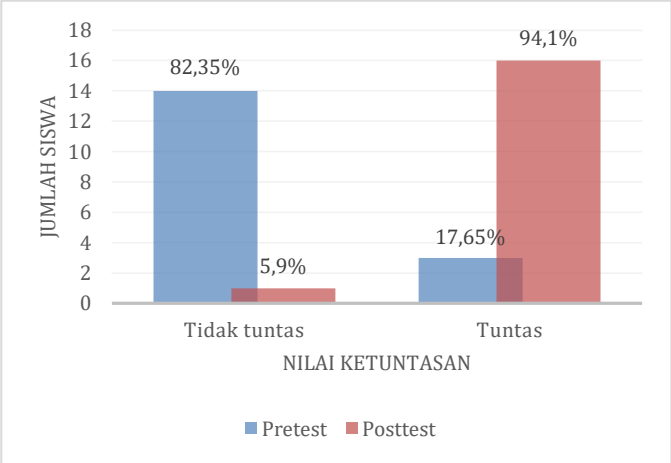
Diketahui hasil persentase perhitungan standar pencapaian keterampilan berpikir tingkat tinggi yang telah didapatkan dari nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan) menggunakan model PBL berbantuan media *Powtoon* yaitu siswa dengan kategori sangat

kurang sebesar 70,58%, siswa dengan kategori kurang sebesar 11,76%, siswa kategori cukup dengan persentase 11,76%, siswa kategori baik dengan persentase 5,9% dan tidak ada siswa pada kategori sangat baik dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Kemudian hasil persentase perhitungan standar pencapaian keterampilan berpikir tingkat tinggi yang telah didapatkan dari nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan) menggunakan model PBL berbantuan media *Powtoon* yaitu sebanyak 5,9% siswa dalam kategori sangat kurang, tidak ada siswa dalam kategori kurang, 41,18% siswa dalam kategori cukup, 29,41% siswa dalam kategori baik dan 23,52% siswa kategori sangat baik dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) siswa SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar untuk pembelajaran IPA adalah 75 dan skor ideal adalah 100, sehingga seorang siswa dapat dianggap tuntas jika memenuhi KKM. Ketuntasan klasikal tercapai minimal 75% siswa dikelas memenuhi KKM. Apabila hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar dikaitkan dengan KKM, maka diperoleh hasil akhir sebagai berikut:

Diagram 2 Kriteria Ketuntasan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa



Perhitungan KKM pada nilai *pretest* menyatakan bahwa sebanyak 14 orang siswa memperoleh skor >75 dengan persentase sebesar 82,35% dan 3 orang siswa yang memperoleh skor <75 dengan persentase 17,65%. Selanjutnya perhitungan KKM pada nilai *posttest*, sebanyak 1 orang siswa memperoleh skor >75 dengan persentase sebesar 5,9% dan 16 orang siswa yang memperoleh skor <75 dengan persentase 94,1%. perdalam analisis

Berdasarkan perhitungan data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh. Jika dikaitkan dengan ketuntasan klasikal minimum yaitu 75%, maka nilai *pretest* siswa kelas V dinyatakan tidak tuntas dengan persentase 17,65%, sedangkan pada *posttest* siswa kelas V memperoleh persentase sebanyak 94,1% maka siswa kelas V dinyatakan tuntas pada hasil *posttest*.

2. Hasil Analisis Statistik Inferensial

a. Pengujian Normalitas

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Data tabel tidak menggunakan garus vertikal, cukup horisontal

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.135	17	0.200*	.936	17	0.279
POSTTEST	.195	17	0.086	.902	17	0.074

Hasil pengujian normalitas diperoleh nilai sig data pretest sig 0,279 maka nilai sig lebih besar dari 0,05 atau 0,279 > 0,05 dan data posttest maka nilai sig lebih besar dari 0,05 atau 0,074 > 0,05. Dengan demikian data hasil uji normalitas penelitian ini berdistribusi normal berdasarkan teknik *Shapiro-Wilk* menggunakan SPSS versi 2.9.

b. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dianalisis dengan menggunakan uji t (*paired sample t test*) untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model PBL berbantuan media Powtoon terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi pada pembelajaran IPA siswa kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar. Sesuai dengan hipotesis penelitian bahwa terdapat terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model PBL berbantuan media *Powtoon* terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi pada pembelajaran IPA siswa kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar.

Tabel 3 Hasil Uji *Pired Sample T Test hanya garis horisontal yang digunakan. lihat template lagi.*

Paired Samples Test

		Paired Differences					*t*	*df*	*Significance*	
		Mean	*Std. Deviation*	*Std. Error Mean*	*95% Confidence Interval of the Difference*				*One-Sided p*	*Two-Sided p*
					Lower	*Upper*				
Pair 1	*PRETEST - POSTTEST*	-30.1176	13.824	3.352	-37.25	-23.00	-8.983	16	<.001	<.001

Diketahui nilai Sig. (2-tailed) = 0,001. Berdasarkan aturan pengujian signifikansi uji t yakni jika nilai taraf signifikansi < nilai sign 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil diatas menunjukkan bahwa nilai sig. 0,001 < 0,05, artinya bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hal tersebut maka disimpulkan bahwa penggunaan model PBL berbantuan media *Powtoon* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi pada pembelajaran IPA siswa kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar.

PEMBAHASAN

Pada penelitian ini hanya terdapat satu kelas yang terdiri dari 17 orang siswa, peneliti menerapkan model PBL berbantuan media *Powtoon*. Penelitian ini dilakukan selama 5 kali pertemuan. Data yang diambil merupakan data tes yang berbentuk uraian. Pada penelitian ini, peneliti terlibat langsung dalam proses observasi dan kegiatan belajar mengajar. Sebelum masuk pada materi Lingkungan Sahabat Kita, terlebih dahulu siswa diberikan soal *pretest* untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberi perlakuan. Setelah mengetahui nilai *pretest* siswa, selajutnya diberikan perlakuan berupa penggunaan model PBL berbantuan media *Powtoon*. Setelah diberikan perlakuan, maka siswa kemudian diberikan soal *posttest*. Dilihat dari rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh, pemberian perlakuan tersebut berpengaruh terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dilihat karena terjadi peningkatan hasil tes.

Sebelum memberikan perlakuan berupa penerapan model PBL berbantuan media *Powtoon*, siswa masih belum pandai dalam menganalisis soal yang diberikan. Sama halnya dengan kemampuan mengevaluasi dan mencipta, siswa juga belum pandai menggunakan kemampuan berpikir tingkat tingginya. Hal ini terjadi karena sebelum memberikan perlakuan siswa belum terbiasa berpikir secara luas dan kreatif, mereka hanya mengandalkan penghafalan informasi atau materi yang diterima dari guru.

Namun setelah memberikan perlakuan, kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa pada tahap menganalisis, mengevaluasi dan mencipta sudah mulai meningkatkan. Hal ini disebabkan oleh model PBL berbantuan media *Powtoon* yang dalam penerapannya siswa dituntut untuk belajar mandiri sehingga mereka selalu menggunakan kemampuan berpikirnya untuk berpikir secara luas dan kreatif. Berpikir secara luas dalam artian bahwa mereka akan mencari solusi dari setiap masalah yang dihadapi dari berbagai sudut pandang. Maka hal ini sejalan dengan penerapan model PBL yang menuntut siswa untuk bisa memecahkan masalah dan mencari solusi secara mandiri untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Nilai rata-rata *pretest* yang didapatkan adalah 52,47% dan hasil perhitungan kriteria ketuntasan (KKM) yaitu sebanyak 14 orang siswa tidak tuntas dengan persentase sebesar 82,35% dan 3 orang siswa tuntas dengan persentase 17,65% pada tahap *pretest*. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* yang didapatkan adalah 82,59% dan hasil perhitungan KKM yaitu sebanyak 1 orang siswa tidak tuntas dengan persentase 5,9% dan 16 orang siswa tuntas dengan persentase 94,1%.

Untuk memperoleh hasil akhir yang dapat mengetahui ada pengaruh atau tidak ada pengaruh model PBL berbantuan media *Powtoon* terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar dibuktikan dengan data uji t yang diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001, maka hasil uji t menunjukkan bahwa nilai taraf sig < nilai sig 0,05 atau 0,001 < 0,05. Sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Relevansi hasil penelitian yang penulis lakukan dengan penelitian sebelumnya dengan menggunakan model PBL berbantuan media *Powtoon* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi yang didukung penelitian relevan Pratiwi & Mawardi (2022) hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model PBL berbantuan media audio visual berpengaruh terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi dibuktikan dengan rekapitulasi hasil tes siklus 1, siklus 2 dan siklus 3. Diketahui rata-rata hasil tes setiap siklus yaitu 8,7% (cukup kritis), 43,5% (kritis) dan 48,8% (sangat kritis). Dari hasil rekapitulasi hasil tes tersebut disimpulkan bahwa setelah memberikan perlakuan berupa penggunaan model PBL berbantuan media audio visual dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas IV SDN Mangunsari.

Penelitian lain yang dapat dibandingkan dengan hasil penelitian ini adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Hardiyanti, et al. (2023) hasil penelitian menunjukkan bahwa model PBL berbantuan media video animasi *Powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar tematik siswa kelas V di SDN 01 Klegen, dengan hasil sig (2.tailed) 0,000 < 0,05. Berdasarkan hasil

dan pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa model PBL berbantuan media video animasi *Powtoon* berdampak positif pada hasil belajar tematik siswa kelas V.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa model PBL berbantuan media *Powtoon* memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data tentang pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Powtoon* terhadap kemampuan berfikir tingkat tinggi pada pembelajaran IPA siswa kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar , maka disimpulkan bahwa :

1. Kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar sebelum diterapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Powtoon* tergolong rendah dengan ketuntasan hanya dengan persentase 17,65% dan tidak tuntas dengan persentase 82,35%.
2. Kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas V SDN Tabang No. 24 Kep. Selayar setelah diterapkan model PBL berbantuan media *Powtoon* tergolong tinggi dengan ketuntasan dengan persentase 94,1% dan tidak tuntas dengan persentase 5,9%.
3. Model PBL berbantuan media *Powtoon* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Hal ini dibuktikan dengan data sebelum menggunakan model PBL berbantuan media *Powtoon* tergolong rendah dengan nilai rata-rata adalah 52,47% dan setelah menggunakan model BPL berbantuan media *Powtoon* mengalami perubahan tergolong tinggi dengan nilai rata-rata adalah 82,59%. Hal tersebut juga dapat dibuktikan dengan perolehan hasil uji t yaitu nilai taraf signifikan yang diperoleh adalah 0.001, maka hasil uji t menunjukkan bahwa nilai taraf signifikasi < nilai sig 0,05 atau 0,001 < 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

DAFTAR PUSTAKA

Alfarisi, M. F., Supeno, S., & Wicaksono, I. 2022. Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa dalam Pembelajaran IPA Materi Tata Surya menggunakan Media Komik *Manga Chibi Digital*. Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran, 6(2), 226–235. https://doi.org/10.23887/jipp.v6i2.43122.

Amal, A., & Kune, S. 2018. Peranan Pembelajaran IPA Berorientasi POE (*Predict, Observe, Explain*) untuk Meningkatkan Keterampilan Proses dan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Prosiding* Seminar Nasional Pendidikan, 1(1), 607–620. https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SNP/article/view/2927.

Antika, R., Indrawati, & Iqbal, M. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Android Gaya dan Gerak terhadap *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dan Minat Belajar Siswa SMP. OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika, 6(1), 44. http://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/optika/article/view/1492

Cornellia Christin, A., Rangga, F., & Muhammad, N. 2023. Efektivitas Video Animasi terhadap Hasil Belajar. Jurnal Teknologi Pendidikan, 69–81. https://doi.org/https://doi.org/10.34005/akademika.v12i01.2663

Hardiyanti, A. R., Retno, R. S., & Soepriyadi, I. M. 2023. Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL)Bberbantuan Media Video Animasi *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas V di SDN 01 Klegen. *2*(1), 277–282. http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/view/4147

Imran, E. 2016. Penerapan *Scientific Approach* pada Pengembangan Perangkat. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, *1*(1), 22–34. https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd/article/view/948

Jatiningtias, N. H. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial Di SMP Negeri 15 [Universitas Negeri Semarang]. In *Universitas Negeri Semarang*. http://lib.unnes.ac.id/31070/1/1102412116.pdf

Kelana, J. B., & Wardani, D. S. 2021. Model Pembelajaran IPA SD. *Buku sumber View project Artikel View project* (G. D. S. Rahayu (ed.)). Edutrimedia Indonesia.

Mariam, P. 2018. Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, *16*(2), 60–71. http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/educare/article/view/232

Maulana, I., Budiarto, M. K., & Qodr, T. S. 2022. Penerapan Model PBL dan IBL Berbantuan Media Video untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Faktor : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *9*(3), 277. https://doi.org/10.30998/fjik.v9i3.12609

Monika, N. C. 2020. Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Virtual terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah dan Hasil Belajar Sistem Pernapasan Peserta Didik Kelas XI SMA (Vol. 9, Issue 2252) [Universitas Sriwjaya].

Nuraini, K. 2021. Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality* terhadap Peningkatan *Higher Order Thinking Skills* Peserta Didik pada Materi Sistem Pernapasan Kelas VIII Di SMP Negeri 12 Bandar Lampung [Universitas Lampung]. http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/61139

Nurochman, R. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan Pendekatan *Blended Learning* terhadap *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) pada Materi Sistem Gerak Manusia di Kelas VIII SMPN 5 Tualang [Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau]. http://repository.uin-suska.ac.id/58356/

Pratiwi, I., & Mawardi. 2022. Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Education Action Research*, *6*(3), 302–308. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/view/49668

Putri, D. K., & Purwanti, K. Y. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) erbantuan Media *Pop-up Book* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, *10*(1),56–65. https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/trihayu/article/view/15761

Rahmawati, R., Khaeruddin, & Amal, A. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, *1*(1), 29–38. https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163

Sidqi, N. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV MI [Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya]. In *Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya*.

Solihatini, I. T., Abidin, Y., & Muna, S. N. 2021. Pengembangan Media Video *Motion Graphic* dalam Pembelajaran Menulis Pantun pada Masa Pandemi Covid-19. *Diksa: Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *7*(2), 80–89. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33369/diksa.v7i2.2089

Syofyan, R., Friyatmi, F., Sofya, R., & Hakim, L. 2021. Perancangan Media Video Belajar Beranimasi untuk Meningkatkan *Higher Order Thinking* Siswa SMAN 3 Pariaman. *Jurnal Ecogen*, *4*(4), 602. https://doi.org/10.24036/jmpe.v4i4.12431

Vinayasari, N. M. 2021. Pengaruh Penerapan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKN Kelas III Di SDN 173 Kertoharjo [Universitas Bosowa]. https://repository.unibos.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/169/Ni Made Vinayasari 4516103059.pdf?sequence=1&isAllowed=y