

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL  
PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA WHITEBOARD  
ANIMATION WITH BENIME PADA SISWA KELAS IV SD**

Wa Ode Mufidah Nurfadhilah<sup>1)</sup>, Izlan Sentryo<sup>2)</sup>, Nana Sumarna<sup>3)</sup>  
<sup>1,2,3)</sup> Jurusan PGSD, Universitas.Halu Oleo, Kendari, Indonesia  
Email: [wd.mufidah075@gmail.com](mailto:wd.mufidah075@gmail.com)

**Abstrak:** Pembelajaran yang monoton menyebabkan hasil belajar yang rendah. Oleh karena itu, guru harus menciptakan suasana belajar yang kondusif agar hasil belajar siswa meningkat. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Whiteboard Animation with Benime* di kelas IV SD Negeri 51 Kendari. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan dua kali pertemuan pada setiap siklusnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar pada siklus I terdapat 10 siswa atau 40% tuntas dan 15 siswa atau 60% tuntas dengan nilai rata-rata 59,96. Sedangkan, pada siklus II terdapat 23 siswa atau 92% tuntas dan 2 siswa atau 8% tidak tuntas dengan nilai rata-rata 86,84. Secara klasikal ketuntasan hasil belajar siswa telah mengalami peningkatan sebesar 52% dari siklus I ke siklus II dan telah memenuhi indikator keberhasilan 80% dengan standar KKM  $\geq 70$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan media *Whiteboard Animation with Benime* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 51 Kendari.

**Kata kunci:** Hasil Belajar, Model *Problem Based Learning*, *Whiteboard Animation with Benime*

**IMPROVING MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES THROUGH PROBLEM  
BASED LEARNING ASSISTED WITH MEDIA WHITEBOARD ANIMATION  
WITH BENIME IN CLASS IV ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

**Abstract:** Monotonous learning causes low learning outcomes. Therefore, teachers must create a conducive learning atmosphere so that student learning outcomes increase. The purpose of this study was to improve students' mathematics learning outcomes using the *Problem Based Learning* model assisted by *Whiteboard Animation with Benime* media in class IV SD Negeri 51 Kendari. This research is a classroom action research carried out in two cycles with two meetings in each cycle. The results showed that the learning outcomes in the first cycle were 10 students or 40% complete and 15 students or 60% complete with an average value of 59.96. Meanwhile, in cycle II there were 23 students or 92% complete and 2 students or 8% did not complete with an average value of 86.84. Classically the completeness of student learning outcomes has increased by 52% from cycle I to cycle II and has met the success indicator of 80% with the KKM standard  $\geq 70$ . Thus, it can be concluded that the *Problem Based Learning* model assisted by *Whiteboard Animation with Benime* media can improve student learning outcomes in class IV SD Negeri 51 Kendari..

**Keywords:** Learning Outcomes, Problem Based Learning Model, Whiteboard Animation with Benime

## Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu ilmu yang memegang peranan penting dalam dunia pendidikan. Matematika juga merupakan disiplin ilmu yang mendukung ilmu-ilmu lainnya. Rahmayani (2013) berpendapat bahwa matematika merupakan ilmu dasar yang aspek terapan dan inferensialnya penting untuk penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, sangat penting bagi siswa untuk menguasai matematika sedini mungkin. Padahal menurut beberapa peneliti, hasil belajar matematika siswa masih rendah. Dalam penelitian Ismawati dkk (2019) yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Siswa Kelas 4 SD” sebelum dilaksanakannya Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) hasilnya tidak sesuai harapan karena 56% siswa tidak lulus KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar 70).

Purwanto dalam Budiarti, dkk (2017) mengungkapkan bahwa hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hasil belajar siswa yang rendah di sekolah sering dikaitkan dengan masalah belajar siswa dalam memahami materi. Pembelajaran dikatakan baik jika aktivitas dan hasil belajar siswa baik. Hasil belajar merupakan hasil dari beberapa tahapan dalam proses belajar seseorang. Belajar membawa perubahan berupa perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan perilaku, keterampilan dan kemampuan (Prastika, 2020). Pembelajaran yang monoton menyebabkan hasil belajar yang rendah. Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, yaitu suasana belajar yang menyenangkan dan menarik, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir aktif, kreatif, dan berkembang inovatif. Menciptakan pembelajaran yang kondusif penting karena mendorong dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran, yang berdampak pada hasil belajar siswa. Penerapan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu cara agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Octavia (2020), model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kompetensi belajar).

*Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa menghadapi masalah kemudian dibiasakan untuk memecahkannya dengan pengetahuan dan keterampilannya sendiri, mengembangkan kemampuan bertanya, membiasakan diri dengan perkembangan berpikir kritis dan terampil dalam memecahkan masalah (Syamsidah & Suryani, 2018). Ciri-ciri pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah penerapan pembelajaran kontekstual, masalah yang disajikan dapat mendorong pembelajaran siswa, pembelajaran integral, khususnya pembelajaran berorientasi pada masalah yang tidak terbatas, siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, bekerja sama, siswa memiliki keragaman keterampilan, pengalaman, dan beragam konsep. Selain menggunakan model pembelajaran yang tepat, guru harus mampu memilih media yang tepat dalam proses pembelajaran. Saat ini, teknologi berkembang sangat pesat. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjanjikan berbagai perubahan, baik dari segi cara proses pembelajaran berlangsung maupun jenis pekerjaan rumah yang akan diberikan guru kepada siswa (Ngafifi, 2014).

Benime merupakan terobosan teknologi pendidikan berupa aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Benime dikembangkan oleh Benzveen, terdaftar dalam kategori seni dan desain. Aplikasi ini tersedia secara gratis atau berbayar. Jika berbayar, gambar dan fitur lainnya lebih mudah diakses dan bebas iklan. Namun, jika menggunakan versi gratis, Anda perlu menyiapkan beberapa foto terlebih dahulu untuk mendukung isi materi dan bersabar untuk menonton iklan sponsor. Menurut Chairiyah (2021), video animasi pembelajaran berbasis Benime adalah video animasi sederhana yang dapat dibawa melalui *handphone* dan laptop, berisi materi pelajaran yang telah dirancang dan diadaptasi serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar karena unik, menarik, menyenangkan dan cocok untuk siswa, khususnya kelas rendah sehingga dapat menyerap dan membantu siswa memahami materi yang diberikan. Penggunaan aplikasi Benime dinilai cukup efektif karena menarik perhatian siswa, penggunaan aplikasi Benime juga dinilai cukup fleksibel aktif karena dapat diakses melalui masing-masing *handphone* siswa, menjadikan pembelajaran lebih berkesan karena pembelajaran ditampilkan baik secara audio maupun visual (Aini dkk 2022).

Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian ini mengambil judul “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model *Problem Based Learning* berbantuan media *Whiteboard Animation with Benime* Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 51 Kendari.”

## Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Classroom Action Research* atau yang biasa disebut dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Suharsimi Arikunto (Suwandi, 2013) menjabarkan bahwa penelitian tindakan kelas terdiri dari tiga unsur kata pembangun yaitu penelitian, tindakan dan kelas. Penelitian mengacu pada suatu kegiatan mengamati sebuah objek dengan menggunakan metode atau aturan tertentu untuk memperoleh sebuah informasi yang dibutuhkan dan bermanfaat bagi peneliti. Prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas secara umum terdiri dari beberapa siklus dan setiap siklus terdiri dari empat langkah, yaitu: (1) perencanaan; (2) pelaksanaan; (3) observasi dan evaluasi; dan (4) refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 51 Kendari yang terletak di Jl. Prof. Dr. Abdurrauf Tarimana, Kelurahan Kambu, Kecamatan Kambu, Kota Kendari pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SD Negeri 51 Kendari yang berjumlah 25 orang. Terdiri dari 14 orang siswa laki-laki dan 11 orang siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah : (1) data kualitatif adalah data yang diperoleh melalui observasi dengan menggunakan lembar observasi dan disajikan dalam bentuk tabel. Data kualitatif digunakan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan *Problem Based Learning* berbantuan media *Whiteboard Animation With Benime*; dan (2) data kuantitatif diperoleh melalui tes evaluasi yang dilakukan pada setiap akhir siklus sebagai nilai hasil belajar siswa secara individu dan LKPD sebagai hasil belajar siswa secara berkelompok. Tes ini digunakan untuk melihat apakah hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Whiteboard Animation With Benime*. Teknik

pengumpulan data secara kuantitatif melalui tes evaluasi siklus dan LKPD akan digabungkan menjadi satu dengan perolehan nilai tes siklus sebesar 60% dan LKPD sebesar 40% dan dijumlahkan menjadi satu sebagai perolehan akhir dari hasil belajar siswa.

## Hasil

### 1. Aktivitas Mengajar Guru

Berikut adalah hasil observasi aktivitas guru selama pembelajaran yang dilaksanakan dalam dua siklus yang disajikan dalam bentuk tabel.

**Tabel 1. Rekapitulasi Aktivitas Mengajar Guru Pada Siklus I dan II**

| Aspek yang Diamati                                                   | Siklus I | Siklus II |
|----------------------------------------------------------------------|----------|-----------|
| Langkah ke-1, orientasi siswa terhadap masalah                       | 71,87%   | 90,62%    |
| Langkah ke-2, mengorganisasikan siswa untuk belajar                  | 100%     | 100%      |
| Langkah ke-3, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok       | 95,83%   | 100%      |
| Langkah ke-4, mengembangkan dan menyajikan hasil karya               | 75%      | 87,5%     |
| Langkah ke-5, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah | 59,37%   | 84,37%    |

Berdasarkan tabel 1, hasil observasi aktivitas mengajar guru siklus I dapat dilihat bahwa skor perolehan yang paling rendah adalah langkah kelima. Hal ini disebabkan guru kurang melibatkan siswa dalam mengevaluasi jawaban kelompok penyaji serta masukan dari siswa yang lain dan membuat kesepakatan, jika jawaban yang disampaikan sudah benar serta guru juga kurang dalam mengarahkan semua siswa pada kesimpulan mengenai permasalahan. Begitu pula untuk hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus II perolehan skor terendah adalah langkah kedua. Kemudian dari hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus I terlihat perolehan skor tertinggi pada langkah kedua yaitu mengorganisasikan siswa untuk belajar. Hal ini karena guru sudah menyelesaikan poin-poin utama langkah kedua yaitu membagi kelompok dan LKPD. Sementara itu, pada siklus II, langkah kedua dan langkah ketiga memperoleh skor tertinggi.

### 2. Aktivitas Belajar Siswa

Berikut adalah hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam dua siklus yang disajikan dalam bentuk tabel.

**Tabel 2. Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa Pada Siklus I dan II**

| Aspek yang Diamati                                                   | Siklus I | Siklus II |
|----------------------------------------------------------------------|----------|-----------|
| Langkah ke-1, orientasi siswa terhadap masalah                       | 45,83%   | 83,33%    |
| Langkah ke-2, mengorganisasikan siswa untuk belajar                  | 93,75%   | 93,75%    |
| Langkah ke-3, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok       | 100%     | 100%      |
| Langkah ke-4, mengembangkan dan menyajikan hasil karya               | 100%     | 100%      |
| Langkah ke-5, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah | 62,5%    | 75%       |

Berdasarkan tabel 2, hasil observasi aktivitas belajar siswa siklus I dapat dilihat bahwa skor perolehan yang paling rendah adalah langkah pertama. Hal ini dikarenakan saat pembelajaran siswa tidak mengajukan pertanyaan ataupun memberi tanggapan terkait masalah 1 dan 2. Sedangkan, untuk hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus II perolehan skor terendah adalah langkah kelima. Hal ini dikarenakan saat pembelajaran siswa tidak melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan. Kemudian dari hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I dan II terlihat perolehan skor tertinggi ada pada langkah kedua dan ketiga yaitu mengorganisasikan siswa untuk belajar dan membimbing penyelidikan individu maupun kelompok. Hal ini karena siswa sudah melaksanakan poin-poin utama langkah kedua dan ketiga.

### 3. Hasil Belajar Siswa

Berikut hasil belajar yang dicapai siswa selama proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam dua siklus yang disajikan dalam bentuk tabel.

**Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I dan II**

| Pencapaian                                 | Siklus |       |
|--------------------------------------------|--------|-------|
|                                            | I      | II    |
| Jumlah siswa                               | 25     | 25    |
| Nilai tertinggi                            | 85     | 100   |
| Nilai terendah                             | 25     | 60    |
| Rata-rata                                  | 59,96  | 86,84 |
| Persentase ketuntasan secara klasikal      | 40%    | 92%   |
| Persentase ketidaktuntasan secara klasikal | 60%    | 8%    |

Pelaksanaan kegiatan pada siklus I menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi luas bangun datar persegi dan persegi panjang dalam kategori kurang baik karena persentase ketuntasan secara klasikal 40% sehingga belum masuk kategori tuntas. Hasil belajar siswa dikatakan tuntas apabila 80% siswa telah mencapai kriteria 70 yang merupakan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dari 25 orang siswa yang mengikuti tes siklus 1 hanya 10 orang yang mencapai nilai KKM dengan nilai rata-rata sebesar 59,96. Hal ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan 80% siswa belum tercapai sehingga proses pembelajaran masih perlu ditingkatkan pada pelaksanaan siklus II. Hasil belajar siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi luas dan keliling bangun datar segitiga dan lingkaran dalam kategori baik karena persentase ketuntasan secara klasikal 92% sehingga masuk kategori tuntas. Hasil belajar siswa dikatakan tuntas apabila 80% siswa telah mencapai kriteria  $\geq 70$  yang merupakan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dari 25 orang siswa yang mengikuti tes siklus 2, sebanyak 23 orang siswa mencapai nilai KKM dengan nilai rata-rata sebesar 86,84. Hal ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan 80% siswa sudah tercapai.

## Pembahasan

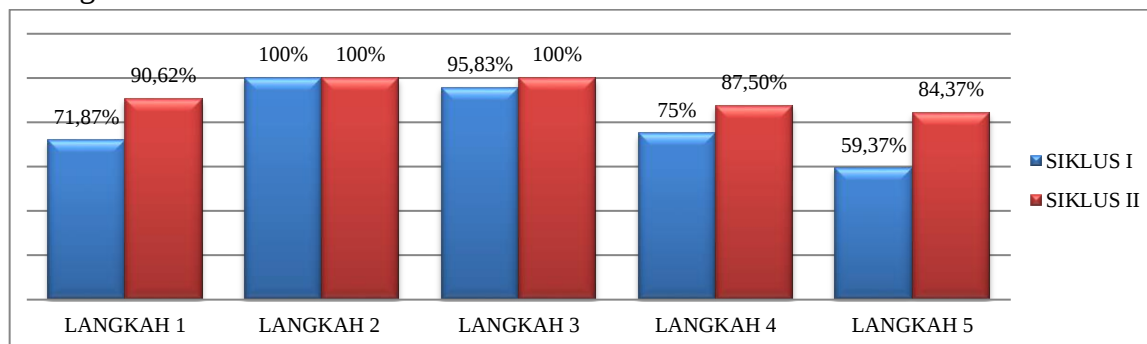
### 1. Aktivitas Mengajar Guru

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, masih terdapat hal-hal yang belum dilakukan dengan baik oleh guru untuk mencapai hasil belajar dengan menggunakan

model *Problem Based Learning* berbantuan media *Whiteboard Animation with Benime*. Hal ini terlihat pada tahap kelima model *Problem Based Learning*, yaitu menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Poin-poin yang belum terlaksana dengan tepat adalah: (1) guru kurang melibatkan siswa mengevaluasi jawaban kelompok penyaji serta masukan dari siswa yang lain dan membuat kesepakatan, jika jawaban yang disampaikan siswa sudah benar ; dan (2) guru kurang dalam mengarahkan semua siswa pada kesimpulan mengenai permasalahan tersebut. Sedangkan, langkah 1 (orientasi siswa terhadap masalah mengamati), langkah 2 (mengorganisasikan siswa untuk belajar), langkah 3 (membimbing penyelidikan individu maupun kelompok) dan langkah 4 (mengembangkan dan menyajikan hasil karya) semuanya telah dilakukan dengan baik.

Kekurangan yang ditemukan pada siklus I direfleksikan dan diperbaiki pada siklus II untuk tindak lanjut. Selama pelaksanaan siklus II, kegiatan mengajar guru berjalan dengan baik sesuai tahapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Whiteboard Animation with Benime*.

Peningkatan yang terjadi pada siklus I dan siklus II dapat dilihat melalui diagram batang berikut ini:



Gambar 1. Persentase Aktivitas Mengajar Guru Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan diagram 1 dapat disimpulkan bahwa aktivitas mengajar guru selama dua siklus dalam pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Whiteboard Animation with Benime* mengalami peningkatan. Penelitian ini didukung oleh penelitian lain bahwa dengan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan aktivitas mengajar guru (Fatah, dkk, 2023). Penelitian yang serupa juga disebutkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam proses pembelajaran pada pelajaran IPA dapat meningkatkan aktivitas mengajar guru (Safitri, dkk, 2018). Hal ini disebabkan karena pada siklus II guru dapat mengelola pembelajaran lebih baik dari siklus I dan aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran sudah terlaksana dengan baik sesuai dengan langkah-langkah model *Problem Based Learning*.

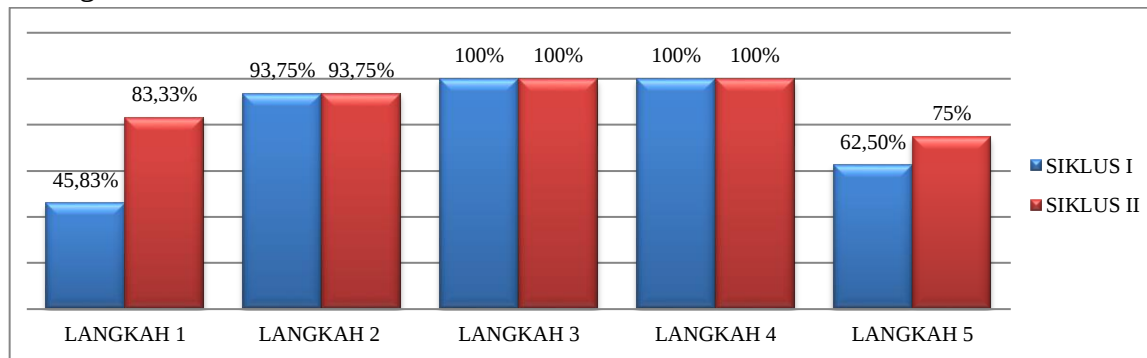
## 2. Aktivitas Belajar Siswa

Hasil observasi pada siklus I pertemuan pertama dan pertemuan kedua menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pelaksanaan pembelajaran masih kurang efektif karena tidak ada siswa yang bertanya kepada guru tentang masalah yang dikemukakan guru. tidak dipahami. Seperti yang dikemukakan Meldina (2019), keterampilan bertanya siswa merupakan alat bagi guru untuk mengetahui seberapa baik siswa

memahami suatu topik. Pada saat yang sama, melalui pertanyaan siswa, guru dapat memperjelas, meluruskan, atau meningkatkan pemahaman siswa terhadap konten yang belum dipahami.

Selama pelaksanaan siklus II, kegiatan belajar siswa berjalan lebih baik dan efektif. Hal ini terlihat pada saat kerja kelompok, ketika siswa sudah berada dalam kelompoknya masing-masing sehingga siswa dapat mengorganisasikan tugas atau permasalahan yang tertera di LKPD. Selain itu, banyak siswa yang dengan cepat mewakili kelompoknya untuk mempresentasikan hasil diskusinya, sehingga hasil belajar siswa meningkat mencapai 80% dari tingkat ketuntasan.

Untuk peningkatan aktivitas belajar siswa siklus I dan II dapat dilihat pada diagram batang berikut ini:

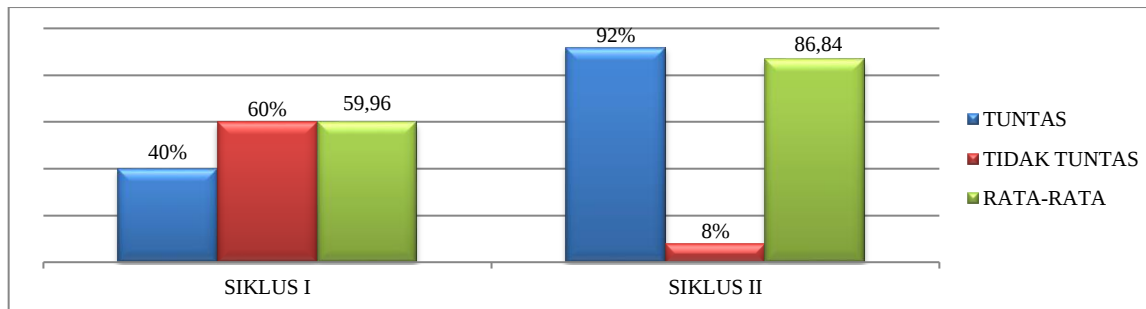


Gambar 2. Persentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan diagram 1 dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa selama dua siklus dalam pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Whiteboard Animation with Benime* mengalami peningkatan. Penelitian ini didukung oleh penelitian lain bahwa dengan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan aktivitas mengajar guru (Fatah, dkk, 2023). Penelitian yang serupa juga disebutkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam proses pembelajaran pada pelajaran IPA dapat meningkatkan aktivitas mengajar guru (Safitri, dkk., 2018). Hal ini disebabkan karena pada siklus II guru dapat mengelola pembelajaran lebih baik dari siklus I dan aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran sudah terlaksana dengan baik sesuai dengan langkah-langkah model *Problem Based Learning*.

### 3. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Whiteboard Animation with Benime* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi luas dan keliling bangun datar di kelas IV SD Negeri 51 Kendari. Peningkatan hasil belajar siswa dapat ditunjukkan pada diagram batang berikut ini:



Gambar 3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan diagram batang, hasil belajar siswa meningkat pada pelaksanaan tindakan siklus II dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Whiteboard Animation with Benime*. Persentase tuntas sebanyak 23 orang atau 92,%. Sedangkan, persentase tidak tuntas sebanyak 2 orang atau 8% dengan nilai rata-rata 86,84. Secara klasikal ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II telah mengalami peningkatan sebesar 52%. Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus II, dapat diketahui bahwa indikator keberhasilan dalam penelitian ini telah tercapai yaitu 80%. Sedangkan, hasil observasi kegiatan pembelajaran telah terlaksana dengan baik dan efektif sesuai dengan langkah-langkah model *Problem Based Learning* berbantuan media *Whiteboard Animation with Benime*.

Peningkatan ini disebabkan model pembelajaran berbasis masalah menempatkan masalah otentik sebagai inti pembelajaran untuk memberdayakan siswa dalam memecahkan masalah tersebut, sehingga siswa lebih terlatih berpikir kritis dan berpikir tingkat tinggi (Kurnia, dkk, 2015). Pendapat ahli tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami masalah dan memecahkan masalah yang muncul dalam permasalahan tersebut, sehingga siswa menjadi lebih aktif di dalam kelas dan memberikan dampak positif bagi hasil belajar siswa. Selain itu, penggunaan *Whiteboard Animation with Benime* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Aini dkk (2022) bahwa penggunaan aplikasi Benime dinilai sangat efektif karena dapat menarik perhatian siswa, dan penggunaan aplikasi Benime juga dinilai sangat fleksibel karena dapat dipelajari oleh setiap siswa menggunakan ponsel untuk membuat pembelajaran lebih berkesan karena pembelajaran ditampilkan baik secara audio maupun visual. Dengan demikian, hasil penelitian ini sesuai dengan hipotesis tindakan dalam penelitian, yaitu jika guru menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Whiteboard Animation with Benime*, maka hasil belajar Matematika pada siswa kelas IV SD Negeri 51 Kendari meningkat hingga 80%.

## Simpulan

Peningkatan hasil belajar siswa dalam pelaksanaan penelitian dari siklus I ke siklus II, yakni pada siklus I rata-rata nilai hasil belajar pada 25 siswayakni 59,96 dengan rincian 10 diantara mereka tuntas dengan persentase 40%, sedangkan 15 diantara mereka tidak tuntas dengan persentase 60%. Kemudian pada siklus II, rata-rata nilai hasil belajar pada 25

siswa meningkat dengan tingkat ketuntasan mencapai 92% atau 23 siswa, sedangkan 2 lainnya tidak tuntas dengan persentase 8%. Secara klasikal ketuntasan hasil belajar siswa telah mengalami peningkatan sebesar 52% dari siklus I ke siklus II dan telah memenuhi indikator keberhasilan 80% dengan standar KKM  $\geq 70$ . Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Whiteboard Animation with Benime* dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD Negeri 51 Kendari.

### Daftar Pustaka

- Aini, U. N., Utami, T. W., Khalidiyah, T., & Huriyah, L. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Aplikasi Benime dalam Meningkatkan Pemahaman pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) Siswa SMP. *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education*, 6(1), 57–65. <https://doi.org/10.30762/ed.v6i1.117>
- Amrina, A., Mudinillah, A., & Syurfa, Z. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Benime Sebagai Penunjang Pembelajaran Mufrodat Kelas VII MTsN Pasir Lawas. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 98. <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v11i1.5810>
- Budiarti, A., Handhika, J., & Kartikawati, S. (2017). Pengaruh Model Discovery Learning Dengan Pendekatan Scientific Berbasis E-Book Pada Materi Rangkaian Induktor Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 2(2), 21. <https://doi.org/10.25273/jupiter.v2i2.1795>
- Chairiyah. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Benime Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup pada Siswa Kelas III SDN 101893 Bangun Rejo. *Jurnal Handayani PGSD Unimed*, 12(2), 126. <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v11i1.5810>
- Eismawati, E., Koeswanti, H. D., Radia, E. H., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2019). Peningkatan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran problem based learning (PBL) siswa kelas 4 SD. 3(2), 71–78. <https://doi.org/10.26486/jm.v3i2.694>
- Fatah, P. R., Kisai, A. A., Nurkholis, N., & Labudasari, E. (2023). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Sebagai Peningkatan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Sekolah Dasar. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-Journal)*, 9(1), 106. <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v9i1.46168>
- Kurnia, U. (2015). Efektivitas Penggunaan Gambar Pada Brosur dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Kelas XI SMA N 5 Padang. *Pillar of Physics Education*, 6, 105–112. <https://doi.org/10.24036/1810171074>
- Meldina, T. (2019). Implementasi Model Learning Start With a Question Strategi Meningkatkan Keterampilan Bertanya Siswa Sekolah Dasar. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(2), 211–219. <https://doi.org/10.24042/terampil.v6i2.5138>
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1), 33–47.

<https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>

Octavia, S. A. (2020). Model-Model Pembelajaran. *Buku*, 13.

Prastika, Y. D. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Smk Yadika Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(2), 17–22.  
<https://doi.org/10.33365/ji-mr.v1i2.519>

Rahmayani, D. (2013). Penerapan Pembelajaran Reciprocal Teaching Untuk Meningkatkan Kemampuan Kominikasi Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa. *Pasundan Journal of Mathematics Education : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(Vol 3 No 1), 13–23. <https://doi.org/10.23969/pjme.v3i1.2486>

Safitri, M., Yennita, Y., & Idrus, I. (2018). Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Melalui Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl). *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 2(1), 103–112.  
<https://doi.org/10.33369/diklabio.2.1.103-112>

Suwandi, S. (2013). Modul Pendidikan Dan Pelatihan Profesi Guru (PLPG) Penelitian Tindakan Kelas. *Modul*, 36.

Syamsidah, & Suryani, H. (2018). Buku Model Problem Based Learning (PBL). *Buku*, 1–92.