
Peningkatan Hasil Belajar Materi Hikayat melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Video Animasi Pada Peserta Didik Kelas X-E5 SMA N 1 Kudus

Aulia Dewi Anggreini¹⁾, Irfai Fathurohman²⁾, Eko Nur Budi³⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Bidang Studi Bahasa Indonesia, Universitas Muria Kudus

²⁾Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus

³⁾SMA Negeri 1 Kudus

* Aulia Dewi Anggreini

Email : auliaanggreini47@gmail.com
irfai.fathurohman@umk.ac.id
ekonurbudi@sma1kudus.sch.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kondisi awal, penerapan, dan peningkatan hasil belajar materi hikayat pada peserta didik kelas X-E5 SMA Negeri 1 Kudus melalui model Problem Based Learning (PBL) berbantuan video animasi, serta mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan subjek 35 peserta didik kelas X-E5 tahun ajaran 2025/2026. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kondisi awal (Prasiklus) rata-rata kelas sebesar 80,29 dengan ketuntasan klasikal 62,86%. Setelah penerapan tindakan, rata-rata kelas meningkat menjadi 85,14 dengan ketuntasan 100,00% pada Siklus I, dan meningkat lagi menjadi 90,06 dengan ketuntasan tetap 100,00% pada Siklus II. Keterampilan guru juga meningkat dari kategori Baik (80,00%) menjadi Sangat Baik (91,67%). Simpulan penelitian menunjukkan bahwa model PBL berbantuan video animasi dapat meningkatkan hasil belajar materi hikayat dan keterampilan guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Kata kunci: Problem Based Learning; video animasi; hasil belajar; hikayat; penelitian tindakan kelas

Abstract

This study aims to describe the initial condition, implementation, and improvement of learning outcomes on hikayat material among grade X-E5 students of SMA Negeri 1 Kudus through a Problem Based Learning (PBL) model assisted by animated videos, and to describe the improvement of teachers' skills in designing and implementing instruction. This is a Classroom Action Research (CAR) following the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles involving 35 students of class X-E5 in the 2025/2026 academic year. Data were collected through learning outcome tests, observation, and documentation, then analyzed descriptively using quantitative and qualitative approaches. The results show that in the initial condition (Pre-cycle) the class average was 80.29 with a classical completeness of 62.86%. After the intervention, the class average increased to 85.14 with 100.00% completeness in Cycle I, and further increased to 90.06 with completeness remaining at 100.00% in Cycle II. Teachers' skills also improved from the Good category (80.00%) to Very Good (91.67%). The findings indicate that the PBL model assisted by animated videos can improve learning outcomes on hikayat material and teachers' skills in Indonesian language instruction.

Keywords: Problem Based Learning; animated video; learning outcomes; hikayat; classroom action research

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) menuntut proses belajar yang tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada proses yang bermakna, aktif, dan berpusat pada peserta didik. Kompetensi sastra, khususnya materi hikayat sebagai salah satu bentuk prosa lama, merupakan bagian penting dalam kurikulum bahasa Indonesia kelas X yang menuntut peserta didik mampu memahami, menganalisis, dan mengapresiasi nilai-nilai yang terkandung di dalamnya (Kosasih, 2019; Nurgiyantoro, 2018; Tarigan, 2015). Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pembelajaran diarahkan untuk mengembangkan literasi secara holistik dengan mengedepankan pembelajaran berpusat pada peserta didik (student-centered learning) dan penggunaan media digital yang relevan dengan karakteristik generasi Z (Indarta

dkk., 2022; Rosa dkk., 2024).

Realitas di lapangan menunjukkan kesenjangan yang cukup signifikan antara kondisi ideal dengan praktik pembelajaran di kelas X-E5 SMA Negeri 1 Kudus. Berdasarkan nilai ulangan harian materi hikayat pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, dari 35 peserta didik yang memiliki data nilai lengkap hanya 22 peserta didik (62,86%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 78, sedangkan 13 peserta didik lainnya masih berada di bawah ketuntasan. Permasalahan ini dilatarbelakangi oleh beberapa faktor, yaitu: (1) pendekatan pembelajaran yang masih konvensional dan berpusat pada ceramah; (2) bahasa Melayu Klasik dalam teks hikayat yang terasa asing bagi peserta didik generasi Z; (3) minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif; serta (4) kesulitan peserta didik menghubungkan nilai-nilai hikayat dengan konteks kehidupan masa kini.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model Problem Based Learning (PBL) terbukti dapat meningkatkan hasil belajar karena mendorong peserta didik untuk aktif memecahkan masalah nyata secara kolaboratif (Arends, 2012; Barrows & Tamblyn, 1980; Savery, 2015). Widyasari dkk. (2024) membuktikan bahwa PBL secara konsisten meningkatkan hasil belajar peserta didik di berbagai jenjang pendidikan, sementara Rofingah dkk. (2023) menunjukkan bahwa penerapan PBL secara khusus meningkatkan motivasi dan hasil belajar bahasa Indonesia. Di sisi lain, penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran juga terbukti meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterlibatan peserta didik (Arsyad, 2019; Mayer, 2009; Susilana & Riyana, 2019). Situmorang dkk. (2024) membuktikan bahwa media video animasi secara signifikan meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia, sedangkan Distira dan Mahpudin (2024) secara khusus membuktikan bahwa penerapan media animasi pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X SMA mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Berdasarkan uraian tersebut, kombinasi model PBL berbantuan video animasi diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik dalam memahami materi hikayat. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan kondisi awal hasil belajar materi hikayat pada peserta didik kelas X-E5 SMA Negeri 1 Kudus sebelum diterapkan model PBL berbantuan video animasi; (2) mendeskripsikan penerapan model PBL berbantuan video animasi dalam meningkatkan hasil belajar materi hikayat; dan (3) mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran materi hikayat melalui model tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart (dalam Kusumah & Dwitagama, 2012) yang terdiri atas empat tahap dalam setiap siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. PTK dipilih karena mampu memberikan solusi nyata terhadap permasalahan pembelajaran di kelas secara sistematis dan berkelanjutan (Febriani dkk., 2023). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri atas dua pertemuan.

Subjek penelitian adalah 35 peserta didik kelas X-E5 SMA Negeri 1 Kudus tahun ajaran 2025/2026 yang memiliki data nilai lengkap pada ketiga tahap pengambilan data. Peneliti berkolaborasi dengan seorang guru observer yang bertugas mengamati aktivitas guru, aktivitas peserta didik, keterlaksanaan sintaks PBL, dan penggunaan video animasi pada setiap pertemuan.

Setiap pertemuan menerapkan lima fase PBL (Arends, 2012), yaitu orientasi peserta didik pada masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Video animasi ditayangkan pada fase orientasi sebagai pemantik untuk membangun pemahaman awal peserta didik terhadap konteks budaya dan bahasa Melayu Klasik dalam teks hikayat. Siklus I menggunakan stimulus Hikayat Hang

Tuah dan Hikayat Si Miskin, sedangkan Siklus II menggunakan Hikayat Indera Bangsawan dan Hikayat Bayan Budiman, dengan penyempurnaan pada aspek pemberian scaffolding dan fasilitasi tanggapan antarkelompok berdasarkan hasil refleksi Siklus I.

Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar (15 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian) pada setiap tahap, lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik, lembar keterlaksanaan PBL, serta lembar observasi penggunaan video animasi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk menghitung rata-rata kelas, ketuntasan klasikal, dan persentase skor observasi, serta deskriptif kualitatif mengikuti model Miles dan Huberman (dalam Febriani dkk., 2023) yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian dinyatakan berhasil apabila rata-rata kelas mencapai minimal 78, ketuntasan klasikal mencapai minimal 80%, serta kualitas proses pembelajaran mencapai kategori Baik atau Sangat Baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi awal (Prasiklus) hasil belajar materi hikayat menunjukkan rata-rata kelas sebesar 80,29 dengan ketuntasan klasikal hanya 62,86% (22 dari 35 peserta didik), masih jauh di bawah target keberhasilan tindakan sebesar 80%. Setelah diterapkan model PBL berbantuan video animasi, hasil belajar peserta didik meningkat secara bertahap dan konsisten pada Siklus I dan Siklus II, sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Aspek	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Rata-rata kelas	80,29	85,14	90,06
Nilai tertinggi	95	95	98
Nilai terendah	67	78	84
Peserta didik tuntas	22 dari 35	35 dari 35	35 dari 35
Ketuntasan klasikal	62,86%	100,00%	100,00%

Sumber: Data primer diolah, 2026

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata kelas meningkat secara konsisten dari 80,29 pada Prasiklus menjadi 85,14 pada Siklus I dan 90,06 pada Siklus II, atau meningkat total 9,77 poin. Peningkatan paling tajam terjadi pada ketuntasan klasikal, yaitu dari 62,86% pada Prasiklus melonjak menjadi 100,00% pada Siklus I dan tetap terjaga pada Siklus II. Mengindikasikan bahwa PBL berbantuan video animasi memberikan manfaat terbesar bagi peserta didik yang sebelumnya kesulitan memahami materi hikayat secara konvensional. Pada Siklus II, karena ketuntasan klasikal sudah mencapai 100% sejak Siklus I, indikator utama efektivitas tindakan bergeser pada peningkatan kualitas capaian, yang tercermin dari kenaikan rata-rata nilai sebesar 4,91 poin.

Peningkatan hasil belajar tersebut didukung oleh peningkatan kualitas proses pembelajaran. Rekapitulasi hasil observasi aktivitas guru, aktivitas peserta didik, keterlaksanaan sintaks PBL, dan penggunaan video animasi pada Siklus I dan Siklus II disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi Proses Pembelajaran pada Siklus I dan Siklus II

Aspek yang Diamati	Siklus I	Kategori	Siklus II	Kategori
Aktivitas guru	81,67%	Baik	91,67%	Sangat Baik
Aktivitas peserta didik	80,36%	Baik	90,18%	Sangat Baik
Keterlaksanaan sintaks PBL	83,33%	Baik	93,33%	Sangat Baik
Penggunaan video animasi	85,42%	Baik	95,83%	Sangat Baik

Sumber: Data primer diolah, 2026

Tabel 2 menunjukkan bahwa seluruh aspek proses pembelajaran meningkat dari kategori Baik pada Siklus I menuju kategori Sangat Baik pada Siklus II. Keterampilan guru dalam merumuskan masalah pemantik yang autentik, memberikan scaffolding melalui pertanyaan pengarah, dan memfasilitasi tanggapan antarkelompok mengalami peningkatan paling menonjol,

sejalan dengan rencana perbaikan yang dirumuskan pada refleksi Siklus I. Temuan ini sejalan dengan pandangan Arends (2012) bahwa penguasaan sintaks PBL oleh guru bersifat progresif dan berkembang melalui pengalaman mengajar berulang (iterative practice), yang dalam konteks PTK tercermin dari siklus perencanaan-tindakan-observasi-refleksi yang berkelanjutan.

Efektivitas video animasi dalam membangun pemahaman awal peserta didik terhadap konteks budaya dan bahasa Melayu Klasik sejalan dengan multimedia principle yang dikemukakan Mayer (2009), yang menegaskan bahwa penggunaan kombinasi visual dan verbal secara bersamaan menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan hanya menggunakan teks. Hal ini juga diperkuat oleh Arsyad (2019) dan Susilana dan Riyana (2019) yang menyatakan bahwa video animasi mampu membangkitkan motivasi dan mengonkretkan konten yang abstrak. Sementara itu, peningkatan keterlibatan aktif peserta didik dalam diskusi kelompok konsisten dengan karakteristik PBL yang menempatkan masalah autentik sebagai pemicu sekaligus pengarah aktivitas belajar (Barrows & Tamblyn, 1980; Savery, 2015).

Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian relevan sebelumnya. Widyasari dkk. (2024) dan Rofingah dkk. (2023) membuktikan bahwa PBL secara konsisten meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik, sedangkan Situmorang dkk. (2024), Afrilia dkk. (2022), dan Distira dan Mahpudin (2024) membuktikan bahwa media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar bahasa Indonesia. Konsistensi antara peningkatan hasil belajar (produk) dan peningkatan kualitas proses pembelajaran memperkuat simpulan bahwa peningkatan hasil belajar pada penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pada penerapan model PBL berbantuan video animasi, dan bukan semata-mata faktor kebetulan atau pengaruh dari luar tindakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus pada peserta didik kelas X-E5 SMA Negeri 1 Kudus, dapat disimpulkan bahwa kondisi awal hasil belajar materi hikayat menunjukkan rata-rata kelas 80,29 dengan ketuntasan klasikal hanya 62,86%, yang dilatarbelakangi oleh pembelajaran yang masih konvensional, kesulitan memahami bahasa Melayu Klasik, minimnya media pembelajaran yang menarik, serta kesulitan menghubungkan nilai-nilai hikayat dengan konteks kekinian. Penerapan model Problem Based Learning berbantuan video animasi terbukti dapat meningkatkan hasil belajar secara bertahap dan konsisten, dengan rata-rata kelas meningkat menjadi 85,14 (ketuntasan 100,00%) pada Siklus I dan 90,06 (ketuntasan tetap 100,00%) pada Siklus II, atau meningkat total 9,77 poin dan 37,14 poin persentase ketuntasan dari Prasiklus ke Siklus II. Selain itu, keterampilan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran juga mengalami peningkatan nyata, dari kategori Baik (80,00%) pada Siklus I menjadi Sangat Baik (91,67%) pada Siklus II, terutama pada keterampilan merumuskan masalah pemantik, pemberian scaffolding, dan fasilitasi tanggapan antarkelompok. Dengan tercapainya seluruh indikator keberhasilan yang ditetapkan, Indikator keberhasilan tindakan penelitian ini terbukti dan penelitian dinyatakan berhasil dihentikan pada akhir Siklus II. Guru bahasa Indonesia disarankan menerapkan model PBL berbantuan video animasi sebagai alternatif pembelajaran materi hikayat maupun materi sastra lama lainnya, disertai penguatan keterampilan scaffolding dan fasilitasi diskusi antarkelompok sejak awal penerapan.

REFERENSI

- Afrilia, L., Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710–721.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach* (9th ed.). McGraw-Hill.

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (22nd ed.). Rajawali Pers.
- Barrows, H. S., & Tamblyn, R. M. (1980). *Problem-based learning: An approach to medical education*. Springer.
- Distira, D. A., & Mahpudin, A. (2024). Penerapan media pembelajaran animasi menggunakan Animiz untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X SMAN 1 Ciawigebang. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(4), 5138–5145. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1766>
- Febriani, E. S., Arobiah, D., Apriyani, A., Ramdhani, E., & Millah, A. S. (2023). Analisis data dalam penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140–153.
- Huda, M. (2023). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatis* (12th ed.). Pustaka Pelajar.
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi kurikulum merdeka belajar dengan model pembelajaran abad 21 dalam perkembangan era society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024.
- Iskandarwassid, & Sunendar, D. (2016). *Strategi pembelajaran bahasa*. PT Remaja Rosdakarya.
- Kosasih, E. (2019). *Jenis-jenis teks: Fungsi, struktur, dan kaidah kebahasaan*. Yrama Widya.
- Kusumah, W., & Dwitagama, D. (2012). *Mengenai penelitian tindakan kelas* (2nd ed.). PT Indeks.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Teori pengkajian fiksi* (11th ed.). Gadjah Mada University Press.
- Rofingah, D. K., Anugrahana, A., & Utami, T. (2023). Peningkatan motivasi dan hasil belajar bahasa Indonesia melalui model pembelajaran PBL siswa sekolah dasar. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(4), 57–67.
- Rosa, E., Destian, R., Agustian, A., & Wahyudin, W. (2024). Inovasi model dan strategi pembelajaran dalam implementasi Kurikulum Merdeka. *Journal of Education Research*, 5(3), 2608–2617. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1153>
- Savery, J. R. (2015). Overview of problem-based learning: Definitions and distinctions. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 1(1), 9–20. <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1002>
- Situmorang, E. Y., Tobing, L. L., Sihombing, R., Tambunan, A. M., & Panggabean, E. C. (2024). Penerapan media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas III SD Negeri 178314 Siborongborong tahun 2024. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(3), 3356–3365.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian hasil proses belajar mengajar* (21st ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2019). *Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV Wacana Prima.
- Tarigan, H. G. (2015). *Prinsip-prinsip dasar sastra*. Angkasa.
- Widyasari, D., Miyono, N., & Saputro, S. A. (2024). Peningkatan hasil belajar melalui model pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 61–67.