

## ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas model PBL (*Problem Based Learning*) dengan soal animasi terhadap nilai kognitif siswa kelas XI pada materi Sistem Gerak pada Manusia di SMAN 1 Jabung. Jenis penelitian adalah eksperimen semu dengan menggunakan teknik *non-equivalent control group design*. Peneliti menggunakan 2 kelompok Sampel yaitu Kelas XI IPA 2 sebagai kelas eksperimen dengan 29 peserta didik yang menggunakan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) dengan soal animasi dan kelas XI IPA 1 sebagai kelas kontrol dengan 30 peserta didik dengan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) tanpa soal animasi. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan tes berupa soal pilihan ganda yaitu *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil penelitian menggunakan uji-t dari hasil *posttest* kelas eksperimen 78,84 dan kelas kontrol 65,2 memperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $17,48 > 2,00$ ). Kemudian keefektifan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) dengan soal animasi diketahui dengan nilai *gain score* pada kelas eksperimen 0,55 (sedang). Kelas kontrol nilai *gain score* 0,32 (sedang). Jadi dapat disimpulkan bahwa kelas yang menggunakan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) dengan soal animasi dan kelas yang menggunakan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) tanpa soal animasi sama-sama efektif dalam meningkatkan nilai kognitif siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Jabung.

**Kata kunci:** hasil belajar; model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan soal animasi

## ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effectiveness of the PBL (*Problem Based Learning*) model with animation questions on the cognitive values of class XI students on the Human Movement System at SMAN 1 Jabung. This type of research was a quasi-experimental using a non-equivalent control group design technique. The researcher used 2 sample groups, namely Class XI IPA 2 as an experimental class with 29 students using the PBL (*Problem Based Learning*) model with animation questions and class XI IPA 1 as a control class with 30 students using the PBL (*Problem Based Learning*) model. ) without animation problems. The instrument in this study used a test in the form of multiple choice questions, namely *pretest* and *posttest*. Based on the results of the study using the t-test from the *posttest* results of the experimental class was 78.84 and the control class 65.2 obtained  $t_{score} > t_{table}$  ( $17.48 > 2.00$ ). Then the effectiveness of the PBL (*Problem Based Learning*) model with animation questions was known by the *gain score* in the experimental class of 0.55 (medium). The control class had a *gain score* of 0.32 (medium). So it can be concluded that the class that uses the PBL (*Problem Based Learning*) model with animation questions and the class that used the PBL (*Problem Based Learning*) model without the animation problem were both effective in increasing the cognitive value of the XI science class students at SMA Negeri 1 Jabung. .

**Keywords:** learning outcomes; *Problem Based Learning* model with animated questions