PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN POBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 24 TARAWEANG

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa

RISMAWATI

920862060100

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

STKIP ANDI MATAPPA

2024

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/_uihy1EZw3c7hY8l-owd3w

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBATUAN MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SND 24 TARAWEANG

Atas Nama Saudari :

Nama	: Rismawati
NIM	: 920862060100
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi syarat untuk dipertahankan dalam ujian skripsi.

Pangkejene, 16 November 2024

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
RAHMAT KAMARUDDIN, S.Pd., M.Pd	**A. JAYA ALAM, SH., MM**

Diketahui Oleh :

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH.	**FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd.**

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/_uihy1EZw3c7hY8l-owd3w

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana.

Disahkan Oleh :

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Andi Matappa

A.ZAM IMMAWAN ALAM,SH.,MH

Dengan Susunan Panitia Ujian sebagai berikut :

Ketua : Rahmat Kamaruddin, S.Pd., M.Pd (.....)

Sekretaris : A. Shyam Sarjani Alam, S.T., S.Pd., M.Pd (.....)

Penguji : 1. Firdha Razak, S.Pd., M.Pd (.....)

2. Amrullah Mahmud, S.Pd., M.Pd (.....)

Pembimbing: 1. Rahmat Kamaruddin, S.Pd., M.Pd (.....)

2. A. Shyam Sarjani Alam, S.T., S.Pd., M.Pd (.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/_uihy1EZw3c7hY8l-owd3w

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rismawati

NPM : 920862060100

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Animasi Terhadap Hasiil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 24 Taraweang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata isi skripsi ini, baik sebahagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene, 13 Juli 2024

Yang membuat pernyataan

RISMAWATI

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/_uihy1EZw3c7hY8l-owd3w

MOTTO

"Menjalani Setiap Proses Memanglah Melelahkan Namun Ingatlah Setiap Usaha Tidak Akan Pernah Menghianati Hasil, Maka Teruslah Berjuang"

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya sederhana ini untuk diri saya sendiri yang telah berjuang dan selalu berusaha untuk menyusun skripsinya dan teruntuk ibunda dan ayahnda tercinta, terima kasih atas segala pengorbanan yang telah ibunda dan ayahanda lakukan yang senantiasa selalu ada suka maupun duka, selalu setia mendampingi , saat lemah tak bedaya yang selalu memanjatkan doa untuk ananda dalam setiap sujudnya. Terimakasih untuk semuanya hingga ananda bisa sampai pada titik yang sekarang ini, maaf untuk segala kehilafan dan dosa yang tanpa disengaja ananda melukai hati ibunda dan ayahanda mohon maaf yang sedalam-dalamnya. Terimakasih sebanyak-banyaknya karena tsk pernah bernti menyebut namaku dalam setiap do'a – do'amu.

Untuk saudara, keluarga dan kerabat

Terima kasih atas supportnya selama ini

Syukur Alhamdulillah Terima Kasih Banyak Ya Allah

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/_uihy1EZw3c7hY8l-owd3w

ABSTRAK

Rismawati, 2024. *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 24 Taraweang.* Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, STKIP Andi Matappa. Pembimbing I: Rahmat Kamaruddin, S.Pd., M.Pd. dan Pembimbing II: A. Jaya Alam, S.H., M.M.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media animasi terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas V SD Negeri 24 Taraweang. Masalah utama dalam penelitian ini diangkat dari rendahnya hasil belajar IPS siswa yang cenderung pasif serta penggunaan model pembelajaran konvensional yang belum memanfaatkan media interaktif secara optimal.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Pre-Experimental Design* tipe *One-Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian terdiri dari 18 siswa kelas V SD Negeri 24 Taraweang yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda (*pretest* dan *posttest*) serta lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan mencakup analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial (uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji hipotesis *Paired Sample t-Test*, dan analisis *N-Gain*).

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) siswa sebelum perlakuan (*pretest*) adalah sebesar 39,72 dengan kriteria sangat kurang (61,11% siswa berada pada kategori sangat kurang). Setelah diberikan perlakuan (*posttest*), nilai rata-rata siswa meningkat secara signifikan menjadi 79,44 dengan kriteria sangat baik (61,11% kategori sangat baik dan 38,89% kategori baik). Hasil uji normalitas menunjukkan data *pretest* ($p = 0{,}28 > 0{,}05$) dan *posttest* ($p = 0{,}35 > 0{,}05$) berdistribusi normal. Hasil uji hipotesis (*Paired Sample t-Test*) memperoleh nilai signifikansi $0{,}000 < 0{,}05$ ($p \leq 0{,}05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Peningkatan hasil belajar tersebut diperkuat oleh nilai rata-rata *N-Gain* ternormalisasi sebesar 0,79 yang berada dalam kategori tinggi ($g \geq 0{,}70$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 24 Taraweang.

Kata kunci: *Problem Based Learning Model*, Animasi, dan Hasil Belajar

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/_uihy1EZw3c7hY8l-owd3w

KATA PENGANTAR

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala berkat rahmat, hidayah, dan karunia-Nya kepada kita semua sehingga penelitian ini dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam. Dengan harapan semoga mendapatkan syafaatnya kelak. Skripsi yang judul **"Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 24 Taraweang".** ini disusun guna memenuhi tugas dan persyaratan untuk menyelesaikan studi pada jurusan ilmu pendidikan STKIP Andi Matappa. Penulis dalam menyelesaikan skripsi ini mendapatkan dukungan baik moral maupun material dari berbagai pihak. Maka kesempatan ini dengan kerendahan hati dan rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Hj. Zaorah Sapan, S.Pd. Selaku Ketua Yayasan Matahari Matappa, yang telah menaungi kami dalam mengecap pendidikan yang penuh hikmah ini.
2. Bapak A. Zam Immawan Alam, S.H.,M.H. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, yang menjadi figure dalam menumbuhkan banyak inspirasi kepada kami selama menuntut ilmu.
3. Ibu Firdha Razak, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan penguji yang telah membantu dalam proses perkuliahan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/_uihy1EZw3c7hY8l-owd3w

4. Bapak Rahmat Kamaruddin, S.Pd., M.Pd selaku Pembimbing I, dan Bapak A. Jaya Alam, S.H. M.M selaku Pembimbing II yang begitu sabar dan tulus meluangkan banyak waktunya untuk memberikan bimbingan, saran dan arahan serta ilmu pengetahuan begitu banyak kepada penulis, semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala selalu melimpahkan segala kebaikan kepada Ibu dan Bapak Sekeluarga.
5. Bapak Dr. Ahmad Budi Sutrisno, S.Pd.,M.Pd selaku penguji yang begitu sabar dan tulus meluangkan banyak waktunya untuk memberikan bimbingan, saran dan arahan serta ilmu pengetahuan begitu banyak lagi kepada penulis, semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala selalu melimpahkan segala kebaikan kepada Ibu dan Bapak Sekeluarga.
6. Seluruh Bapak Ibu Dosen dan Staf Tata Usaha STKIP Andi Matappa, yang tidak sempat penulis sebutkan satu persatu yang telah mendidik, membekali penulis dengan ilmu pengetahuan dan pemahaman yang tak ternilai selama di bangku kuliah. Hanya ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya dan do'a yang setulus-tulusnya yang dapat penulis berikan. Semoga Allah Subhanahu wa Ta'ala memberikan pahala yang berlipat ganda atas segala kebaikan Bapak dan Ibu dosen.
7. Bapak Abu Rasul S.Ag. Selaku Kepala Sekolah, SDN 24 Taraweang. Ibu Hermiyati, S.Pd. Selaku guru kelas V SDN 24 Taraweang, yang sangat memotivasi penulis, dan seluruh staf serta seluruh siswa kelas V SDN 24 Taraweang atas segala pengertian dan kerjasamanya selama penulis melaksanakan penelitian.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/_uihy1EZw3c7hY8l-owd3w

8. Teristimewa diucapkan terima kasih dan penghormatan kepada Ayahanda saya Baharuddin dan Ibunda saya Sunnia yang tercinta yang telah mengasuh, mendidik, memenuhi kebutuhan finansial dan moral selama kuliah serta selalu memanjatkan Do'a yang tulus sehingga penulis dapat berhasil menyelesaikan studi.
9. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar 2020 STKIP Andi Matappa Pangkep Risma aziz, Nurhamsi,Aprilia Ningsih, Nurlena yang telah memberikan kasih sayang, semangat, masukan dan pengalamannya selama ini.
10. Teman-teman HMPGSD serta beberapa organisasi internal kampus yang lain yang tidak bisa saya sebut semuanya yang telah memberikan kasih sayang, semangat, masukan dan pengalamannya selama ini.

Kepada mereka semua penulis tidak dapat memberikan apa-apa, hanya ucapan terima kasih yang dapat penulis sampaikan. Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala membalas semua kebaikan dan selalu melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada mereka semua. Pada akhirnya penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, karena sebagai manusia biasa tentunya kita tidak luput dari kehilafan, sehingga kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi wawasan serta kesempatan dimasa mendatang. Aamiin…

Pangkajene, 13 Juli 2024

Penulis

RISMA

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/_uihy1EZw3c7hY8l-owd3w

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
LEMBAR PENGESAHAN ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI iii
MOTTO iv
ABSTRAK v
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 5
C. Tujuan Penelitian 5
D. Manfaat Penelitian 5
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS 7
A. Kajian Pustaka 9
B. Kerangka Pikir 28
C. Hipotesis Penelitian 31
BAB III METODE PENELITIAN 32
A. Pendekatan dan jenis penilitian 32
B. Variabel dan Desain Penelitian 33
C. Definisi Operasional Variabel 34
D. Lokasi dan Waktu Penelitian 35
E. Populasi dan Sampel 35
F. Instrumen Penelitian 36
G. Teknik Analisis Data 37

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/_uihy1EZw3c7hY8l-owd3w

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN **42**
A. Hasil Penelitian 42
B. Pembahasan 50
BAB V PENUTUP **56**
A. Kesimpulan 56
B. Saran 57
DAFTAR PUSTAKA **58**
LAMPIRAN **60**
RIWAYAT HIDUP **68**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/_uihy1EZw3c7hY8l-owd3w

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
Table 3.1	Sampel Penelitian	36
Table 3.2	Kategori Hasil Belajar	39
Table 3.3	Kategori N-Gain	41
Tabel 4.1	Statistik Skor Hasil Belajar IPS Kelas V *Pretest*	43
Tabel 4.2	Distribusi frekuensi dan Kriteria Kategori Hasil *Pretest*	44
Tabel 4.3	Statistik Hasil Belajar IPS Kelas V *Postest*	45
Tabel 4.4	Distribusi Frekuensi dan Kriteria Kategori Hasil *Postest*	46
Tabel 4.5	Hasil uji normalitas Hasil Belajar	47
Tabel 4.6	Hasil uji t Hasil Belajar	48
Tabel 4.7	Kategori Nilai N-Gain	49

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/_uihy1EZw3c7hY8l-owd3w

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 : PERANGKAT PEMBELAJARAN

A. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 61

B. Materi Pembelajaran 61

C. Lembar Kerja Peserta Didik 61

LAMPIRAN 2 : INSTRUMEN PENELITIAN

A. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran 62

B. Kisi – Kisi Tes Hasil Belajar 62

C. Rubrik Penilaian Hasil Belajar Pretest & Posttest 62

LAMPIRAN 3 : DATA HASIL PENELITIAN

A. Daftar Hadir Siswa Kelas V 63

B. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran 63

C. Penilaian Lembar Kerja Peserta Didik 63

D. Hasil Penilaian Tes Hasil Belajar Pretest 63

E. Hasil Penilaian Tes Hasil Belajar Posttest 63

LAMPIRAN 4 : ANALISIS DATA HASIL PENELITIAN

A. Hasil Analisis Data Tes Hasil Belajar 64

B. Hasil Analisis Data Statistik 64

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/_uihy1EZw3c7hY8l-owd3w

LAMPIRAN 5 : FORMAT VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

A. Format Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 65

B. Format Validasi Lembar Kerja Peserta Didik 65

C. Format Validasi Soal Tes Hasil Belajar 65

D. Format Validasi Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran 65

LAMPIRAN 6 : PERSURATAN

A. Surat Keterangan (SK) Pembimbing 66

B. Surat Keterangan Perbaikan Proposal 66

C. Catatan Perbaikan Ujian Proposal 66

D. Surat Keterangan Validasi 66

E. Surat Keterangan (SK) Penelitian 66

F. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian 66

LAMPIRAN 7 : DOKUMENTASI 67

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/_uihy1EZw3c7hY8l-owd3w

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu pola perencanaan yang digunakan oleh pendidik sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dikelas. Belajar bukan hanya sekedar menghafal sejumlah materi tetapi lebih daripada itu bahwa belajar merupakan sebuah proses interaksi antara murid, media pembelajaran dan juga guru. Melalui proses tersebut, kemampuan murid baik dari aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomorik akan berkembang secara bersama.

Model pembelajaran, yaitu sebagai instruktur pembentukan dan penerapan pembelajaran Sehingga menentukan model pembelajaran didominasi dengan karakter dari teori yang akan diterapkan, sasaran (kompetensi) yang akan diwujudkan pada proses kegiatan pembelajaran tersebut, serta level keterampilan peserta didik (Menurut Ngalimun, 2016). Model pembelajaran Project Based Learning bias diartikan seperti model pembelajaran yang fokus pada pembuatan proyek atau aktivitas observasi kecil dalam kegiatan pembelajaran (Menurut Fitri et al., 2018). Pembelajaran bermotif proyek termasuk kategori model pembelajaran yang kreatif dan memfokuskan belajar pada konsep dengan menggunakan aktivitas kegiatan yang berkaitan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/_uihy1EZw3c7hY8l-owd3w

Pembelajaran diselenggarakan dengan melibatkan guru sebagai pengajar serta siswa sebagai peserta didik. Guru merupakan sosok yang tiada henti memberikan kasih sayang kepada peserta didiknya. Tanpa guru belum tentu siswa dapat membaca, menggambar, menghitung dan menulis, serta minat dan bakat siswa tidak akan dapat perkembang dengan baik tanpa bantuan dari seorang guru. Setiap anak memiliki tingkat perkembangan yang berbeda beda. Pembelajaran merupakan halyang penting untuk menciptakan manusia yang mamapu menghadapi tantangan kedepannya. Pembelajaran juga berguna bagi manusia untuk mengembangkan potensi kecerdasan serta bakat yang dimiliki oleh seseorang menjadi sebuah prestasi.

Pembelajaran membentuk interaksi antara guru dan murid dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan segala potensi, baik potensi yang bersumber dari dalam diri murid berupa bakat, minat, serta potensi yang berasal dari luar diri murid seperti lingkungan dan sarana. Jadi, dalam pembelajaran tidak hanya condong pada kegiatan guru ataupun pada murid saja tetapi masing-masing menjalankan perannya agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Peran guru dalam hal ini adalah sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi kepada murid, (Menurut Abidin, 2017: 6). Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat di asumsikan bahwa peran guru dalam pembelajaran tidak terpusat pada guru saja, tetapi murid juga berperan aktif dalam setiap proses pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/_uihy1EZw3c7hY8l-owd3w

2. Model *Project Based Learning* (PBL)

a. Pengertian *project based learning*

Barrow mendefinisikan pembelajaran berbasis masalah (problem based learning) sebagai pembelajaran yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman akan resolusi suatu masalah. Masalah tersebut dipertemukan pertama dalam proses pembelajaran. Problem Based Learning (PBL) merupakan salah satu bentuk peralihan dari paradigma pengajaran menuju paradigma pembelajaran. Jadi fokusnya adalah pada pembelajaran peserta didik dan bukan pada pengajaran guru. Sementara, Lloyd-jones, margeston, dan bligh menjelaskan fitur-fitur penting dalam Problem Based Learning.

Menurut Handayani et al., (2020) model PBL merupakan model pembelajaran yang mampu menumbuhkan siswa untuk berpartisipasi aktif di kelas saat pembelajaran sedang berlangsung dengan adanya penyajian suatu masalah dan mengajukan pertanyaan sehingga siswa dapat mengembangkan pemahamannya sendiri. Seperti halnya yang disampaikan Lidnillah (2013) demikian halnya dikutip oleh (Husnidar & Hayati, 2021), pendekatan PBL memberikan perhatian khusus pada partisipasi aktif siswa sebagai pembelajar dan fokus pada pemecahan masalah demikian halnya otentik dan relevan guna menyelesaikan masalah yang diberikan.

Problem based learning merupakan kurikulum sekaligus proses. Kurikulumnya meliputi masalah-masalah yang dipilih dan akan dirancang dengan cermat yang menuntut upaya kritis peserta didik untuk memperoleh pengetahuan,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/_uihy1EZw3c7hY8l-owd3w

sehingga dimulai dari hal yang sederhana menuju hal yang rumit, dari yang dekat ke yang jauh, dan seterusnya. (Menurut Gunawan, 2013: 50). 28

8. Penelitian Relevan

Menurut Resa Noviasari peningkatan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial melalui model Problem Based Learning pada siswa kelas IV SD Tegalrejo 3 yogyakarta, Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas siswa kelas IV B SD Negri Tegalrejo 3 Yogyakarta pada pembelajaran IPS melalui model Problem Based Learning (PBL) aspek kognitif, efektif dan psikomotor.

B. Kerangka Pikir

Pembelajaran merupakan kegiatan yang menjadi bagian terpenting dari upaya guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.Untuk mendapatkan itu semua, seorang guru harus dapat menciptakan rancangan pembelajaran dengan melibatkan model pembelajaran maupun media pembelajaran dinilai efektif dalam mengetahui hasil belajar siswa dalam belajar.

Pada kegiatan pembelajaran, setiap guru diharapkan mampu memahami setiap kondisi muridnya agar dapat menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhannya, dimana model pembelajaran yang melibatkan murid secara aktif dan mampu meningkatkan keahlian berpikir kritis murid dalam pemecahan masalah sehingga tujuan pembelajaran yang telah

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/_uihy1EZw3c7hY8l-owd3w

ditetapkan dapat tercapai. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan murid secara aktif adalah model pembelajaran Problem Based Learning.

Melalui pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) dapat membantu siswa memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, dan cara berfikir. Melalui belajar siswa mampu mengekspresikan dirinya, mengetahui cara-cara belajar yang baik dan benar melalui arahan dari guru. Menurut (Nuraeni et al., 2017) Problem Based Learning merupakan salah satu model inovatif yang dimana awalnya siswa dihadapkan pada suatu masalah yang nyata kemudian diikuti oleh proses pencarian informasi yang bersifat student centered. Disamping itu model problem based learning dapat mempengaruhi pengetahuan siswa, model problem based learning cocok digunakan untuk mengembangkan pengetahuan siswa dasar maupun kompleks.

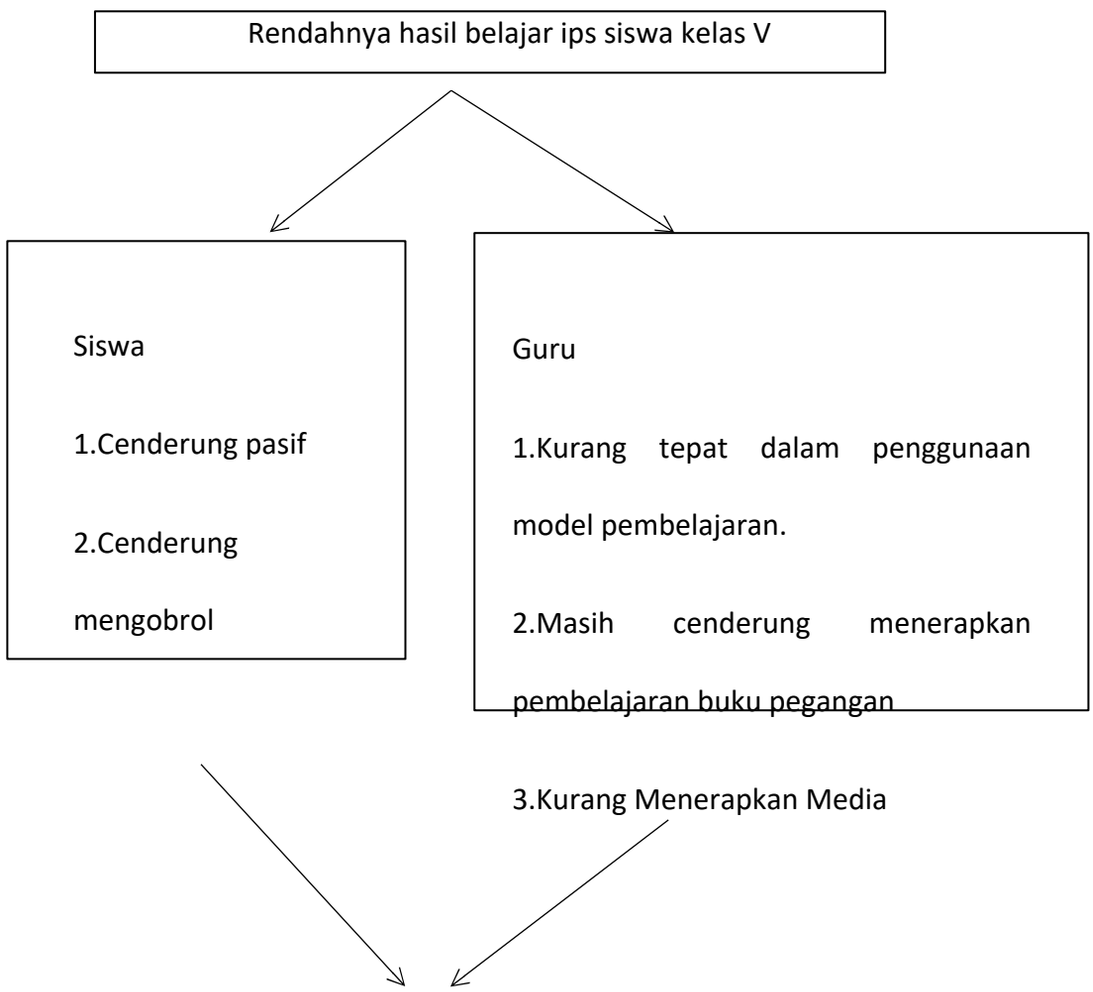
Hal ini dikarenakan model problem based learning dikembangkan untuk membantu siswa dalam memproses informasi yang sudah jadi di dalam benaknya dan menyusun pengetahuan siswa sendiri tentang lingkungan sosial di sekitarnya. Selain mengembangkan aspek kognitif, problem based learning juga dapat mengembangkan hasil belajar dalam aspek afektif dan psikomotor, problem based learning dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan memecahkan masalah, serta dapat mempelajari peran orang dewasa dan menjadi siswa yang lebih mandiri.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/_uihy1EZw3c7hY8l-owd3w

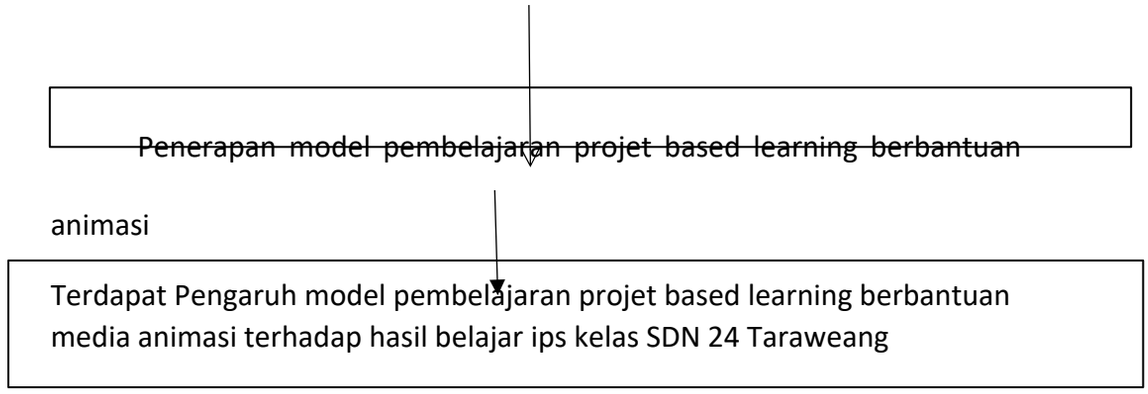
Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa model problem based learning dapat mempengaruhi hasil belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor melalui berbagai langkah kegiatan di dalamnya.

Berikut adalah skema terkait dengan kerangka pikir dalam penelitian ini yaitu.

Gambar. 2.1 Kerangka Pikir Penelitian



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/_uihy1EZw3c7hY8l-owd3w



C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yaitu jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, Dimana rumusan masalah penelitian ini telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Menurut Sugiyono (2017:63) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori-teori relevan, belum didasarkan fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Adapun hipotesis yang diuji, adalah sebagai berikut

H_0 = Tidak terdapat Pengaruh Model Pembelajaran projet based learning berbantuan media animasi Terhadap Hasil Belajar siswa.

H_1 = Terdapat pengaruh model pembelajaran projet based learning berbantuan media animasi terhadap hasil belajar siswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/_uihy1EZw3c7hY8l-owd3w

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penilitian

1. Pendekatan penelitian

   Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekata kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat untuk menganalisis keterangan mengenai apa saja yang ingin diketahui.

2. Jenis Penelitian

   Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah PreExperimental Designs (nondesign). Menurut Sugiyono (2013:74) PreExperimental Designs (nondesign) adalah jenis penelitian yang belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen.

   Sedangkan metode yang digunakan dalam jenis penelitian PreExperimental Designs (nondesign) adalah Metode penelitian One-Group Pretest-Posttest Design, yang dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol. One-Group Pretest-Posttest Design merupakan kegiatan penelitian dengan memberikan tes awal (pre test) sebelum diberikan perlakuan, kemudian setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir (pos test). Hal ini senada dengan pendapat

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/_uihy1EZw3c7hY8l-owd3w

Sugiyono (2013:74) hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

A. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel

   i. Variabel Bebas

   Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *animasi.*

   ii. Variabel Terikat

   Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar ilmu pengetahuan sosial.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian Pre-Experimental Designs (nondesign) dengan metode penelitian One-Group Pretest-Posttest Design ini terdiri atas satu kelompok yang telah ditentukan. Di dalam rancangan ini dilakukan tes sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberi perlakuan disebut pretest dan sesudah diberi perlakuan disebut pos test. Adapun pola penelitian metode One-Group Pretest-Posttest Design menurut Sugiyono (2013:75) sebagai berikut.

O_1 x o_2

Sumber Sugionio,2013

Keterangan:

O_1 : Nilai pre test (sebelum diberi perlakuan/treatment)

X : Treatment (Perlakuan)

O_2 : Nilai post test (setelah diberi perlakuan/treatment)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/_uihy1EZw3c7hY8l-owd3w

Pada desain ini tes dilakukan dua kali, yaitu sebelum (pretest) dan sesudah diberi perlakuan eksperimen disebut (posttest). Pretest diberikan pada kelas eksperimen O1. Setelah penerapan permainan tradisional berbasis pendekatann realistic (X). Pada tahap akhir, peneliti memberikan post test (O2).

B. Definisi Operasional Variabel

1. Model Pembelajaran *problem Based Learning*

   Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) merupakan salah satu bentuk peralihan dari paradigma pengajaran menuju paradigma pembelajaran. Jadi fokusnya adalah pada pembelajaran peserta didik dan bukan pada pengajaran guru. Sementara,Lloyd-jones, margeston, dan bligh menjelaskan fitur-fitur penting dalam problem based learning.

2. Media Animasi

   Media animasi dibuat dari rangkaian potongan gambar yang terlihat hidup. Media animasi dapat memudahkan guru dalam memudahkan guru dalam melakukan proses pembelajaran dikelas dan juga dapat menarik perhatian dan minat murid lebih karena tampilan media yang dibuat menarik.

3. Hasil Belajar

   Hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/_uihy1EZw3c7hY8l-owd3w

4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan suatu mata pelajaran yang diberikan mulai dari jenjang sekolah dasar sampai pada jenjang sekolah menengah ke atas. Pada jenjang SD/MI, materi pelajaran yang dikembangkan dan disusun sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir, 25 karakteristik usia, dan kebiasaan bersikap dan berperilakunya.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian Lokasi penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 24 Taraweang, Kelurahan Batara, Kecamatan Labakkang, Kabupaten Pangkajene Kepulauan, Sulawesi Selatan.
2. Waktu Penelitian Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap.

D. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Menurut Sugiono (dalam Zilviani, 2015: 26) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu oleh penelitian untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi juga sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Sugiyono (2016:130). Menurut Ridwan (Buchari Alma, 2015). Populasi adalah keseluruhan dari karakteristik atau unit hasil pengukuran

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/_uihy1EZw3c7hY8l-owd3w

yang menjadi objek penelitian. Adapun populasi adalah penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 24 *TARAWEANG* berjumlah 25 orang.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti (Ridwan, 2015-56). Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Teknik *purposive* sampling *purposive* adalah Teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dalam (Sugiyono, 2016:85). Alasan menggunakan Teknik *purposive* sampling ini karena sesuai digunakan untuk penelitian kuantitatif, atau penelitian-penelitian yang tidak melakukan generalisasi, Menurut (Sugiyono, 2016:85).

Tabel 3.1 Sampel Penelitian

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
IV	10	8	18

E. Instrumen Penelitian

Adapun instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah:

a. Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran

Peneliti menggunakan lembar observasi kemampuan memecahkan masalah dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran digunakan untuk mengamati

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/_uihy1EZw3c7hY8l-owd3w

dan menilai keterlaksanaan model pembelajaran yang tampak selama proses pembelajaran.

b. Soal tes (Pretest dan Postest)

1. Instrumen Pretest

Instrument Pretest digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan atau proses pembelajaran dilaksanakan.

2. Instrument Postest

Tes hasil belajar atau Postest merupakan tes yang digunakan untuk mengetahui keberhasilan setelah diterapkannya Model Pembelajaran Projet Based Learning Berbantuan Media Animasi yang ditandai dengan ketuntasan belajar siswa. Tes hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah post-tes (tes kemampuan akhir).

F. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data

a. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran.

Peneliti menggunakan lembar observasi kemampuan memecahkan masalah dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran digunakan untuk mengamati dan menilai keterlaksanaan model pembelajaran yang tampak selama proses pembelajaran.

b. Prosedur Pengumpulan Data

1. Tes Awal *(Pretest)*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/_uihy1EZw3c7hY8l-owd3w

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini adalah jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Penelitian ini dilakukan terhadap 18 siswa kelas V di SDN 24 Taraweang mengenai Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan analisis data menggunakan teknik statistik deskriptif, dan statistik Inferesial. Hasil tersebut diuraikan sebagai berikut.

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Hasil analisis deskriktif menu njukkan deskripsi tentang karakteristik skor hasil belajar, dimana data yang disajikan merupakan perhitungan atau analisis dengan menentukan nilai maksimum, minimum, rata-rata, median, modus, standar deviasi dan tabel distribusi frekuensi.Berikut adalah rangkuman statistik skor hasil belajar siswa kelas V SDN 24 Taraweang dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi.

a. Data Hasil Belajar *Pretest*

Statistik skor hasil belajar siswa kelas V SDN 24 Taraweang sebelum menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi, disajikan sebagai berikut.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/_uihy1EZw3c7hY8l-owd3w

Tabel 4.1 Statistik Skor Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SDN 24 Taraweang sebelum menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Animasi.

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran Sampel	18
Total Skor	715
Skor Maksimun	80
Skor Minimun	15
Rata-Rata (Mean)	39,72
Modus	30
Median	36,25
Standar Deviasi	16,669

Sumber : Analisis Data (2024)

Berdasarkan data pada tabel diatas, diperoleh total skor nilai sebesar 715 yang berasal dari 18 sampel atau 18 siswa yang telah melaksanakan *pretest* sebelum diterapkanya model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi dengan skor tertinggi (maksimun) sebesar 80 dan skor terendah (minimun) sebesar 15. skor rata-rata (mean) yaitu 39,72, skor yang paling banyak diperoleh oleh (modus) yaitu 35 dan nilai tengahnya sebesar 36,25. Sedangkan simpangan baku (standar deviasi) 16,669.

Jika data hasil belajar tersebut pada tabel 4.1 dikelompokkan dalam lima kategori nilai,maka diperoleh skor distribusi frekuensi dan presentase yang ditujukan pada tabel 4.2 yaitu :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/_uihy1EZw3c7hY8l-owd3w

Tabel 4,2 Distribusi frekuensi, persentase, dan kriteria kategori Skor Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 24 Taraweang sebelum menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Animasi Berbantuan Media Animasi.

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
80-100	Sangat Baik	1	5,56%
68-79	Baik	0	0%
55-67	Cukup/Sedang	2	11, 11%
45-54	Kurang	4	22,22%
<45	Sangat Kurang	11	61,11%
Jumlah		**18**	**100%**

Pada tabel 4.2 diatas menunjukkan bahwa dari 18 siswa kelas V SDN 24 Taraweang, siswa yang memperoleh skor pada kategori sangat kurang sebanyak 11 dengan persentase sebesar 61,11 % kategori kurang sebanyak 4 siswa dengan persentase 22,22%, kategori cukup/sedang sebanyak 2 siswa atau 11,11%, kategori baik sebanyak 0 dengan persentase 0 % dan kategori sangat baik sebanyak 1 dengan persentase sebesar 5,56%

Berdasarkan analisis data tes hasil belajar *(pre test)* diatas dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata yang diperoleh siswa sebelum diterapkan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media animasi berada pada kategori cukup/ sedang dengan presentase 39,72

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/_uihy1EZw3c7hY8l-owd3w

a. Data hasil belajar *post tes*

Statistik skor hasil belajar siswa kelas V SDN 24 Taraweang set 45 diterapkanya model pembelajaran *Problem Based* Learning berbantuan media animasi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4.3 Statistik Skor Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SDN 24 Taraweang setelah menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Animasi.

Staktistik	Nilai Staktistik
Ukuran Sampel	18
Total Skor	1430
Skor Maksimun	95
Skor Minimun	70
Rata-Rata (Mean)	79,44
Modus	95
Median	79,38
Standar Deviasi	7,254

Sumber : Analisis Data (2024)

Berdasarkan pada tabel 4.3 atas,terdapat 18 siswa yang telah melaksanakan post test setelah diterapkanya model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi dengan memproleh total skor 1430 dan skor tertinggi (maksimun) sebesar 95 serta skor terendah (minimun) yaitu 70, skor rata-rata (mean) 79,44, skor yang palling banyak diperoleh oleh siswa (modus) 80 dan nilai tengahnya 79,38, sedangkan simpanan baku (standar deviasi) yaitu 7,254

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/_uihy1EZw3c7hY8l-owd3w

Jika data hasil belajar tersebut pada tabel 4,3 dikelompokkan kedalam lima kategori nilai, maka diperoleh skor distribusi frekuensi dan presentase yang ditujukan pada tabel 4,4 yaitu:

Tabel 4.4 Distribusi frekuensi, persentase, dan kriteria kategori Skor Hasil Belajar ilmu pengetahuan sosial Siswa Kelas V SDN 24 Taraweang setelah menggunakan Model Pembelajaran problem based learning berbantuan media animasi.

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
80-100	Sangat Baik	11	61,11%
68-79	Baik	7	38,89%
55-67	Cukup / Sedang	0	0%
45-54	Kurang	0	0%
<45	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah		18	100%

Sumber : Analisis data (2024)

Pada tabel 4.4 diatas menunjukkan bahwa dari 18 siswa kelas V SDN 24 Taraweang siswa yang memperoleh skor pada kategori sangat baik sebanyak 11 siswa dengan persentase 61,11% dan kategori baik sebanyak 7 siswa dengan persentase sebesar 38,89%.

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata yang diperoleh siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe numbered head together berbantuan permainan tradisional

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/_uihy1EZw3c7hY8l-owd3w

congklak, berada pada kategori sangat baik dengan presentase sebesar 79,44%.

1. Hasil Analisis Statisk Inferensial

Analisis inferemsial dimaksud untuk menjawab hipotesis penelitian yang diajukan, Analisis ini merupakan lanjutan dari analisis deskrptif yang dilakukan dengan tahap uji normalitas terlebih dahulu. Selanjutnya uji hipotesis dan uji gain untuk penghitung peningk 47 hasil belajar dari model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang didapat distribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini dilakukan dengan uji *One-sampel Shapiro Wilk* menggunakan *SPSS* 25.0 dengan taraf signifikan 0,05. Katena samper yang digunakan penelitian kurang dari 30 responden jadi, pegukurannya dilihat dari *Shapiro Wilk* Seluruh perhitungannya dilakukan menggunakan bantuan komputer dengan program Statistical Product and Slutions (SPSS) versi 25.

Dasar pengambilan keputusan:

1. Jika nilai $sig > a$ = 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal

2. Jika nilai $sig < a$ = 0,05 maka data penelitian berdistribusi tidak normal

Hasil perhitungan bisa dilihat dibawah pada tabel 4,5 dibawah ini.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/_uihy1EZw3c7hY8l-owd3w

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan diuraikan pada bab sebelumnya,maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu adanya pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 24 Taraweang. Ho dapat dilihat dari hasil analisis deskriptif diperoleh nilai pre-test, pos-tes dan uji gain Setelah diterapkanya model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi, terjadi peningkatan hasil belajar dengan perolehan skor rata-rata (mean) yaitu 79,44 dengan presentase sebesar 81,11% yang berada dalam kategori sangat baik.

Uji normalitas menggunakan uji *shapiro-wilk*, diperoleh nilai *pretest* dengan nilai signifikansi sebesar 0,28 > 0,05 yang menunjukan data *pretest* berdistribusi normal, sedangkan nilai *postes* diperoleh signifikansi sebesar 0,35 > 0,05 menunjukkan bahwa data *post test* juga berdistribusi normal. Selain itu, uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan *Paired Sample Test* dengan nilai sig 0,000 ≤ 0,05 .maka terdapat pengaruh model pembelajaran problem based learning berbantuan media animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 24 Taraweang. Uji gain pada penelitian ini menggunakan gain ternormalisasi (normalisasi gain), didapatkan hasil yaitu 0,79 ≥ 0,70 kategori tinggi.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/_uihy1EZw3c7hY8l-owd3w

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan dari penelitian ini, maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada para pendidik dan calon pendidik agar senantiasa memperhatikan dan berupaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dengan cara menerapkan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat sehingga lebih menarik dan meningkatkan sistem pembelajaran di kelas.
2. Kepada peneliti lain dibidang pendidikan yang tertarik pada penelitian ini agar dapat mengembangkan penelitian ini pada pokok bahasan lain dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah sehingga hasil dapat pula meningkatkan kualitas sekolah.
3. Kepada siswa diharapkan semua siswa untuk dapat mendukung guru sepenuhnya didalam proses belajar mengajar untuk dapat mencapai hasil belajar mengajar yang baik.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/_uihy1EZw3c7hY8l-owd3w

DAFTAR PUSTAKA

Abu, F.F. dkk. (2023). Peningkatan Penerapan Model PBL Berbantuan Media Animasi 3D Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan.* 5(2) 317-330. https://doi.yhgfde/10.20961/jkc.v9i3.53190

Arsyad, A. (2019). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Astrid dkk. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Memproses Bentuk Permukaan. Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Vol. 17, No. 2, Desember 2017 (103-108). Https://Journal.Unnes.Ac.Id/Nju/Index.Php/JPTM/Article/View/1763 1/8860

Ayu, A.A.P. (2018). Pengaruh Model Pelajaran PBL Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD. Journal for Lesson Studies. 1(2) 21-23. https://jur.yhgfde/10.20876t1/jkc.v9i3.876

Aqib, Z. (2016). Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung: Yrama Widya

Daryanto. (2016). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media

Depdiknas. (2003). Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.Tersediadihttps://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/ uuno-20-tahun-2003. Di akses pada 02 Oktober 2022.

Febryananda, dkk.. (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran PBL terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas SD pada Kompetensi Dasar Menerapkan. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*.(JPAP),7(4).https://doi.org/ 10.4135/9781452229805.n400

Elmawati, dkk. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Lima. Pinisi Jurnal Of Education, 1(2), 10–19

Febryananda (2019) Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap hasil Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal ilmiah Ilmu kependidikan.* 6(2), 376. https://doi.org/.347654/jpfkip.v11i1.987655

Fernanda, S.E, dkk (2020) Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Keterampilan Berbicara dan Hasil Belajar. 4(3) 511-521.https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i1.8815

Handayani, dkk (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V SD The Influence of Problem Based Learning Model Towards

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/_uihy1EZw3c7hY8l-owd3w

Students ’ Learning Achievement on Integrated Thematic Learning of fifth. 8, 78–88.

Husnidar, H., & Hayati, R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. Asimetris: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains, 2(2), 67–72.

Khoirunnisa, dkk (2022) Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Animasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Geografi Siswa. *Jurnal Integritas dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*. 2(12) 1249-1259.https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba

Zilviani. (2015) Perbandingan Model Pebelajaran Kooperatif Tipe TAI dan Model discovery Learning pada pembelajaran matematika Siswa kelas VIII SMP Negri 1 Labakkang Skripsi. Pendidikan Matematika .STKIP Andi Matappa Pangkep

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/_uihy1EZw3c7hY8l-owd3w

DOKUMENTASI








Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/_uihy1EZw3c7hY8l-owd3w

RIWAYAT HIDUP



RISMAWATI lahir di Bangko-Bangkoang , Des. Mattiro Uleng , Kec.Liukang Tupabbiring Utara, Kab. Pangkajene dan Kepulauan, Provinsi Sulawesi Selatan, pada tanggal 13 Mei 2002. Anak kedua dari Empat bersaudara dan merupakan buah hati dari pasangan suami istri Baharuddin dan Sunnia. Peneliti menempuh pendidikan Sekolah Dasar pada tahun 2008 di SD Negeri 24 Bangko-Bangkoang dan tamat pada tahun 2014. Pada tahun yang sama, peneliti melanjutkan pendidikan ke jenjang Sekolah Menengah Pertama di MTsN Pesantren Perak dan tamat pada tahun 2017. Kemudian pada tahun yang sama, peneliti melanjutkan pendidikan ke jenjang Sekolah Menengah Atas di SMK 6 Labakkang dan tamat pada tahun 2020. Pada tahun yang sama, peneliti melanjutkan pendidikan ke tingkat perguruan tinggi di STKIP ANDI MATAPPA Pangkep dengan mengambil jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/_uihy1EZw3c7hY8l-owd3w