SKRIPSI

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERNALAR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SDN 8/18 BONTOWA

MILATUL ILMI

921862060123

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

STKIP ANDI MATAPPA

2025

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/tyblZs7_pp1Iz9jjTrdiUg

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERNALAR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SDN 8/18 BONTOWA

Atas Nama Saudari :

Nama	:	Milatul Ilmi
NIM	:	921862060123
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Pangkajene, 06 Desember 2025

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd.	**RURI MUHAMMAD P D, S.Pd., Gr., M.Pd**

Diketahui Oleh :

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

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/tyblZs7_pp1Iz9jjTrdiUg

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (PGSD) STKIP Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada hari Sabtu, 06 Desember 2025.

Diketahui oleh:
Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Andi Matappa

A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH

Dengan susunan panitia ujian sebagai berikut:

Ketua : Firdha Razak, S.Pd., M.Pd (.....)

Sekretaris : Ruri Muhammad P D, S.Pd., Gr., M.Pd (.....)

Penguji : 1. Salwah., S.Pd., M.Pd (.....)

2. Sopi Paris, S.Pd., M.Pd (.....)

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

2. Ruri Muhammad P D, S.Pd., Gr., M.Pd. (.....)

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/tyblZs7_pp1Iz9jjTrdiUg

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Milatul Ilmi

NPM : 921862060123

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Bernalar Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI SDN 8/18 Bontowa

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya di kemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apabila di kemudian 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 November 2025

Yang membuat pernyataan



Milatul Ilmi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/tyblZs7_pp1Iz9jjTrdiUg

MOTTO

“Tetap Jadi Dirimu Sendiri, Karena Kebahagiaan Datang
Ketika Kamu Menerima Dirimu”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kuperuntukkan untuk Orang tua saya tercinta
Keluarga yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dan dukungan tanpa henti baik moral maupun material.
Dan terimaksih kepada Perguruan Tinggi tempat saya belajar dan bertumbuh.
Serta sahabat dan teman terbaik yang selalu mendampingi dalam suka dan duka juga memberikan semangat dan tawa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/tyblZs7_pp1Iz9jjTrdiUg

ABSTRAK

Milatul Ilmi, 2025. Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Bernalar Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI SDN 8/18 Bontowa. Dibimbing oleh Firdha Razak dan Ruri Muhammad P D, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bernalar kritis siswa melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video animasi pada siswa kelas IV sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya kemampuan bernalar kritis siswa dalam memahami isi cerita dan mengidentifikasi unsur-unsur penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 19 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes keterampilan bernalar kritis, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi dapat meningkatkan keterampilan bernalar kritis siswa secara signifikan. Pada siklus I, rata-rata skor keterampilan bernalar kritis siswa mencapai 68,68% dengan kategori “Cukup”, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 80,26% dengan kategori “Sangat Baik”. Peningkatan ini terlihat pula dari partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran yang lebih antusias, mampu mengidentifikasi permasalahan dalam cerita, memberikan solusi, serta menyimpulkan nilai moral dengan lebih tepat.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi efektif dalam meningkatkan keterampilan bernalar kritis siswa sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita fabel. Model ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran inovatif yang menarik dan bermakna bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, video animasi, keterampilan bernalar kritis, pembelajaran Bahasa Indonesia.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/tyblZs7_pp1Iz9jjTrdiUg

PRAKATA

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dan dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi dilingkup STKIP Andi Matappa.

Dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan yang pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi penulis, walau hanya berbekal kemampuan yang serba terbatas, namun tidak melemahkan semangat dijiwa untuk berusaha menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih setinggi tingginya kepada:

1. Hj. Zaorah Sapan, S.Pd selaku ketua yayasan Matahari Matappa.
2. A. Zam Immawan Alam, SH., MH. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa.
3. Firdha Razak, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah membantu dalam proses perkuliahan
4. Firdha Razak, S.Pd., M.Pd dan Ruri Muhammad PD, S.Pd., Gr., M.Pd masing-masing sebagai pembimbing pertama dan kedua yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memotivasi penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Salwah, S.Pd., M.Pd dan Sopi Paris, S.Pd., M.Pd masing-masing sebagai penguji pertama dan kedua yang telah memberikan masukan dan saran dalam penyusunan skripsi ini
6. Segenap Dosen STKIP Andi Matappa, khususnya program studi Pendidikan. Guru Sekolah Dasar yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
7. Teristimewa diucapkan terima kasih dan penghormatan kepada ayahanda, tercinta yang telah berdoa, mengasuh, mendidik, dan memenuhi kebutuhan penulis selama melakukan pendidikan.
8. Terima kasih untuk kedua kakak penulis, Inayah al wafiah S.Pd, Kahfi paronggoi,dan kakak ipar penulis, Pratiwi eka putri, S.Tr.gz yang selalu menjadi alasan untuk lebih keras lagi dalam berjuang dan belajar, serta memenuhi kebutuhan finansial selama kuliah.
9. Tak lupa, penulis berterima kasih kepada teman-teman serta sahabat yang membersamai penulis dalam suka maupun duka selama perkuliahan dan selama proses penyusunan skripsi ini. Teruntuk diri sendiri, terima kasih atas ketekunan,kekuatan,kesabaran, dan semangat

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/tyblZs7_pp1Iz9jjTrdiUg

selama proses ini.Dan setiap tantangan selalu berhasil dilewati dengan doa,usaha,tekad, dan keyakinan,semoga terus menjadi pribadi yang kuat dan sabar.

Semoga budi baik dan bantuan berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda di sisi Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tidak lepas dari kehilafan, penulis menyadari skripsi ini masih perlu disempurnakan. Karenanya, dengan tangan terbuka penulis mengharapkan masukan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan. Amiinn

Pangkajene, 06 Desember 2025



Milatul Ilmi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/tyblZs7_pp1Iz9jjTrdiUg

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN **ii**

MOTTO **iii**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI **iv**

ABSTRAK **v**

PRAKATA **vii**

DAFTAR ISI **ix**

DAFTAR TABEL **xi**

DAFTAR GAMBAR **xii**

DAFTAR LAMPIRAN **xiii**

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar belakang Masalah 1

B. Perumusan dan Pemecahan Masalah 6

C. Tujuan Penelitian 6

D. Manfaat Penelitian 6

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR 8

A. Kajian Pustaka 8

B. Penelitian Relevan 31

C. Kerangka Pikir 35

D. Hipotesis Tindakan 37

BAB III METODE PENELITIAN 38

A. Pendekatan dan Jenis Penelitisn 38

B. Subyek Penelitian 39

C. Lokasi dan Waktu Penelitian 39

D. Prosedur dan Desaian Penelitian 39

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/tyblZs7_pp1Iz9jjTrdiUg

E. Instrumen Penelitian 44
F. Teknik dan Prosedur Pengumpulan data 44
G. Teknik Analisis Data 45
H. Indikator Keberhasilan 47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 48
A. Hasil Penelitian 48
B. Pembahasan 71
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 75
A. Kesimpulan 75
B. Saran 76
DAFTAR PUSTAKA 77
LAMPIRAN-LAMPIRAN 80
RIWAYAT HIDUP 171

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/tyblZs7_pp1Iz9jjTrdiUg

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
3.1	Kategori Kriteria Hasil Keterampilan Bernalar Krtitis	46
3.2	Indikator Keberhasilan	47
4.1	Analisis Lembar Observasi Siklus I	52
4.2	Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 1	54
4.3	Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 2	55
4.4	Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 3	55
4.5	Frekuensi dan Presentase Skor Hasil Keterampilan Bernalar Kritis Siswa Pada Siklus I	57
4.6	Statistik Skor Keterampilan Bernalar Kritis Siswa Siklus I	58
4.7	Analisis Lembar Observasi Siklus II	64
4.8	Hasil Observasi Siklus II Pertemuan 1	65
4.9	Hasil Observasi Siklus II Pertemuan 2	66
4.10	Hasil Observasi Siklus II Pertemuan 3	66
4.11	Frekuensi dan Presentase Skor Hasil Keterampilan Bernalar Kritis Siswa Pada Siklus II	68
4.12	Statistik Skor Keterampilan Bernalar Kritis Siswa Siklus II	69
4.13	Aspek Peningkatan Keterampilan Bernalar Kritis Siswa dan Keterlaksanaan *Problem Based Learning* Berbantuan Media Animasi	70

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/tyblZs7_pp1Iz9jjTrdiUg

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul	Halaman
2.1	Kerangka Pikir	36
3.1	Model Siklus PTK Stephen Kemmis dan MC. Tanggart	40
4.1	Diagram Analisis Keterlaksanaan *Problem Based Learning* Siklus I	53
4.2	Diagram dan Presentase Skor Hasil Tes Keterampilan Bernalar Kritis Siswa Siklus I	57
4.3	Diagram Analisis Keterlaksanaan *Problem Based Learning* Siklus II	64
4.4	Diagram Frekuensi dan Presentase Tes Keterampilan Bernalar Kritis Siswa Siklus II	68
4.5	Aspek Perbandingan Hasil Siklus I & II	70

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/tyblZs7_pp1Iz9jjTrdiUg

DAFTAR LAMPIRAN

Instrumen Penelitian	81
Validasi Instrumen	123
Hasil Penelitian	135
Lembar Keterlaksanaan Model Problem Based Learning	145
Persuratan	165

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/tyblZs7_pp1Iz9jjTrdiUg

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di abad ke-21 menuntut siswa tidak hanya untuk memiliki pengetahuan, tetapi juga keterampilan bernalar kritis. Keterampilan ini sangat penting dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan sehari-hari. Pendidikan pada dasarnya merupakan salah satu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar mampu beradaptasi sebaik mungkin dengan lingkungannya (Rahayu & Fitri, 2021). Keterampilan bernalar kritis merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran abad ke-21. Kemampuan ini memungkinkan siswa untuk menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, dan mengambil keputusan secara logis dan rasional. Bahasa Indonesia mengajarkan siswa untuk memahami, menginterpretasi, serta mengkritisi berbagai jenis teks, yang pada akhirnya menuntut kemampuan bernalar yang kuat.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, *Problem Based Learning* dapat diterapkan melalui analisis teks, pemecahan masalah berbasis cerita, atau diskusi tentang isu kebahasaan dan kesastraan. *Problem Based Learning* juga mendukung proses pembelajaran yang lebih menyenangkan, aktif, dan bermakna bagi siswa, karena mereka merasa menjadi bagian dari proses penemuan pengetahuan, bukan sekadar penerima informasi. Akhwani, dan Sianah (2023) menunjukkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* pada siswa sekolah dasar dapat meningkatkan kemampuan bernalar kritis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Melalui kegiatan proyek dan diskusi kelompok, siswa dilatih untuk mengembangkan pendapat, mengajukan pertanyaan kritis, dan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/tyblZs7_pp1Iz9jjTrdiUg

memecahkan masalah secara kolaboratif. Model *Problem Based Learning* secara signifikan berdampak positif terhadap peningkatan keterampilan bernalar kritis siswa kelas IV SD dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa lebih aktif, reflektif, dan mampu mengevaluasi informasi secara lebih mendalam dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu pendekatan yang efektif dalam mengembangkan keterampilan bernalar kritis siswa. *Problem Based Learning* mengajak siswa untuk terlibat dalam penyelesaian masalah nyata, sehingga mereka belajar untuk menganalisis informasi, berargumentasi, dan menemukan solusi (Zuhairi, 2020). Dalam pelaksanaannya, *Problem Based Learning* memerlukan peran aktif guru sebagai fasilitator. Guru harus mampu merancang masalah yang relevan, membimbing diskusi, serta memberikan umpan balik yang membangun. Perubahan peran guru ini merupakan tantangan tersendiri, namun sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan keterampilan bernalar kritis.

Namun dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, keterampilan bernalar kritis siswa masih tergolong rendah. Pembelajaran sering kali hanya berfokus pada aspek hafalan dan pemahaman literal, tanpa memberikan ruang yang cukup untuk mengembangkan kemampuan bernalar kritis siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan ini. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan bernalar kritis siswa adalah model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Model *Problem Based Learning* berfokus pada penyelesaian masalah nyata yang menuntut siswa untuk berpikir aktif, bekerja sama, dan membuat kesimpulan berdasarkan bukti serta logika. Dalam konteks menyimak, *Problem Based Learning* dapat digunakan untuk mendorong siswa menyimak dengan tujuan menyelesaikan suatu masalah.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/tyblZs7_pp1Iz9jjTrdiUg

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan di SDN 8/18 Bontowa masih banyak siswa yang belum mampu menyimak, memberikan argumen dan berargumen, serta menarik kesimpulan dari materi yang telah dijelaskan oleh guru. Siswa disarankan agar lebih memperhatikan materi dan tidak mudah terganggu oleh hal-hal lain yang tidak berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari. Dari beberapa indikator yang ingin diterapkan oleh penulis salah satunya yaitu dengan memberikan argumen untuk meningkatkan keterampilam bernalar kritis siswa.

Maka dari itu dapat dikatakan keterampilan bernalar kritis siswa masih dalam kategori rendah yang berpengaruh juga pada keterampilan bernalar kritis siswa. Berdasarkan masalah yang terjadi, penulis memberikan sebuah solusi untuk mengatasi hal tersebut yaitu dengan melakukan penerapan model *Problem Based Learning* dan media, pembelajaran seperti media animasi.

Mengeksplorasi penerapan model pembelajaran PBL yang didukung oleh media animasi dalam meningkatkan keterampilan bernalar kritis siswa. Dengan memahami bagaimana kedua elemen ini berinteraksi, diharapkan dapat ditemukan strategi yang lebih efektif dalam pembelajaran (Fitria, 2022). Sementara itu, penggunaan media animasi dalam pembelajaran juga semakin populer. Media ini dapat menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, media animasi dapat digunakan untuk menjelaskan unsur-unsur teks, memperlihatkan dinamika cerita, serta menggambarkan karakter dan konflik yang ada dalam cerita (Prasetyo, 2022; Lestari, 2020).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran masih sangat kurang bervariasi (Yustiqvar, et al., 2019; Hadisaputra, et al., 2019). Khususnya media yang berbasis animasi. Hal ini dilihat dari observasi awal di sekolah, yang dimana media pembelajaran seperti

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/tyblZs7_pp1Iz9jjTrdiUg

animasi belum dicoba dalam pembelajaran. Dikarenakan media pembelajaran yang kurang variasi, peserta didik menjadi kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran dan peserta didik kurang termotivasi dalam belajar, sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan kurang optimal dan berdampak pada kemampuan bernalar kritis peserta didik.

Penelitian menunjukkan bahwa media animasi dapat membantu siswa memahami konsep yang kompleks dengan cara visual yang lebih mudah dicerna. Dalam konteks Bahasa Indonesia, animasi dapat digunakan untuk menjelaskan unsur-unsur cerita, memperlihatkan dinamika karakter, dan menyampaikan pesan moral (Lestari, 2020). Keterampilan bernalar kritis tidak hanya berguna dalam konteks akademis, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Siswa yang terbiasa berpikir kritis akan mampu menganalisis informasi dengan lebih baik dan tidak mudah terpengaruh oleh opini yang tidak berdasar (Rizki, 2019). Penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa karena membantu mereka membangun representasi mental yang lebih baik terhadap materi yang dipelajari.

Dengan menggabungkan Model pembelajaran *Problem Based Learning* dan media animasi, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi dan mengembangkan keterampilan bernalar kritis mereka. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Dengan menerapkan metode yang tepat, guru dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk sukses di masa depan. Dalam konteks ini, kolaborasi antara guru dan siswa menjadi sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Akhirnya, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dan memberikan kontribusi pada pengembangan kurikulum pendidikan yang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/tyblZs7_pp1Iz9jjTrdiUg

lebih baik. Oleh sebab itu, penulis mengambil penelitian dengan judul **"PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERNALAR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA".**

B. PERUMUSAN DAN PEMECAHAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah model pembelajaran *Problem Based Learning* dberbantuan media animasi dapat meningkatkan keterampilan bernalar kritis siswa pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 8/18 Bontowa.

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan pada perumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan keterampilan bernalar kritis siswa berbantuan media animasi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 8/18 Bontowa.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat teoris
    a. Untuk meningkatkan mutu pendidikan serta memanfaatkan teknologi secara maksimal.
    b. Untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa dalam Pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis
    a) Siswa

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/tyblZs7_pp1Iz9jjTrdiUg

BAB II
KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

A. KAJIAN PUSTAKA

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian model pembelajaran

Menurut Udin (Shilphy A. Octavia, 2020) model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis yang mengorganisasikan pengalaman belajar dalam mencapai tujuan belajar. Fungsi dari model pembelajaran ini yaitu sebagai panduan dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Menurut Joyce dan Weil (Tibahary 2018), model pembelajaran adalah konsep keadaan belajar yang menggambarkan kurikulum, mata pelajaran, desain unit, bahan pembelajaran, buku teks, program multimedia, dan program komputer pendukung untuk belajar.

Dari pengertian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu bentuk model yang digunakan dalam proses pembelajaran dan bertujuan untuk merencanakan aktivitas belajar seperti perangkat pembelajaran dan pengaturan bahan ajar. Model pembelajaran pun perlu memiliki makna yang mendalam agar mampu menciptakan proses pembelajaran yang bermakna bagi siswa, sehingga dapat dengan mudah dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

b. Ciri-ciri model pembelajaran

Menurut Shilphy (2020) mengatakan bahwa model pembelajaran yang baik memiliki sifat atau ciri-ciri sebagai berikut :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/tyblZs7_pp1Iz9jjTrdiUg

1. Memiliki prosedur yang sistematis, sehingga dengan prosedur tersebut dapat memodifikasi perilaku siswa dengan berlandaskan asumsi tertentu.
2. Hasil belajar ditetapkan secara khusus, dalam proses pembelajaran siswa diharapkan mampu mencapai tujuan belajar dalam bentuk unjuk kerja atau yang dapat ditunjukan sebagai bukti dari proses belajar yang dapat juga disebut sebagai hasil belajar khusus.
3. Penetapan lingkungan secara khusus, dalam penggunaan model pembelajaran pada prosesnya mengharuskan untuk dapat menetapkan atau menggunakan keadaan lingkungan secara spesifik. 4) Ukuran keberhasilan, dalam hal ini keberhasilan diukur dari suatu hasil belajar yang digambarkan pada perilaku yang ditunjukkan oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.
4. Interaksi dengan lingkungan, pada setiap model pembelajaran melibatkan lingkungan dalam prosesnya. Sehingga pada hasil belajar diharapkan siswa setelah mengikuti pembelajaran dapat melakukan interaksi serta beraksi dengan lingkungan.

c. Manfaat model pembelajaran

Menurut Octavia (2020) terdapat beberapa manfaat model pembelajaran, yaitu:

1. Pengembangan .Kurikulum, model pembelajaran dapat membantu guru saat mengembangkan kurikulum dan kelas yang berbeda dalam setiap Pendidikan.
2. Pedoman bagi guru dalam merancang kegiatan belajar mengajar.
3. Membantu menentukan bahan ajar, menentukan format bahan ajar dengan detail yang digunakan guru membuat perubahan yang baik pada siswa.
4. Meningkatkan keefektifan proses belaja mengajar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/tyblZs7_pp1Iz9jjTrdiUg

5. Membantu menciptakan interaksi antara pendidik dan peserta didik yang diinginkan dalam proes belajar mengajar yang berlangsung.

d. Fungsi model pembelajaran

Menurut Basten dan Jannah (2024) mengatakan bahwa ada beberapa fungsi model pembelajaran, yaitu:

1. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

   Dengan melibatkan siswa secara aktif melalui diskusi, kerja kelompok, dan pemecahan masalah, model pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran.

2. Meningkatkan Keterlibatan Siswa

   Meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga mereka lebih terlibat dan bertanggung jawab terhadap pembelajaran mereka sendiri.

3. Mengembangkan Keterampilan Abad ke-21

   Melalui pendekatan yang interaktif dan kolaboratif, model pembelajaran juga membantu siswa mengembangkan keterampilan seperti berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi yang penting di era digital.

e. Komponen Model Pembelajaran

Komponen model pembelajaran bagian-bagian yang membuat suatu model pembelajaran menjadi satu kesatuan yang utuh. Menurut utomo (Arden Simeru, dkk, 2023 ; 4) komponen model pembelajaran terdiri dari:

1. Sintaksis, pada model pembelajaran berisi tentang langkah-langkah, maupun fase-fase sebagai bentuk urutan kegiatan pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/tyblZs7_pp1Iz9jjTrdiUg

2. Sistem sosial, mencakup beberapa hal yaitu mendeskripsikanberagam peranan guru dan siswa, menyajikan secara deskripsi hubungan yang hirarki antara guru dan siswa, serta berkaitan dengan beragam hal maupun kaidah yang mendorong atau memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, sistem sosial ini tidak memiliki urutan yang terstruktur jika dibandingkan dengan sintaks (langkah-langkah) pembelajaran.
3. Prinsip reaksi, pada dasarnya prinsip reaksi ini menggambarkan tentang reaksi yang ditunjukkan siswa dalam proses belajar di kelas.
4. Sistem pendukung, mengarah pada kondisi yang dibutuhkan oleh model pembelajaran agar dapat digunakan secara optimal. Sistem pendukung mengarah pada fasilitas-fasilitas teknis, keterampilan atau kemampuan guru, serta tuntutan yang ingin dicapai siswa sehingga terciptanya kondisi khusus sebagai ciri dari model pembelajaran.

2. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model Pemenlajaran *Problem Based Learning*

Menurut Novianti (2018) *Problem based learning (PBL)* Merupakan model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan inkuiri, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri. *Problem based learning* merupakan model pembelajaran yang melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah autentik dari kehidupan aktual siswa untuk merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Menurut Handayani & Muhammadi, (2020) Model pembelajaran *Problem based learning* yaitu menggunakan masalah sebagai basis pembelajaran bagi siswa. Sejalan dengan hal tersebut guru lebih berperan sebagai pembimbing dan fasilitator sehingga siswa belajar berpikir dan memecahkan masalah mereka sendiri.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/tyblZs7_pp1Iz9jjTrdiUg

Berdasarkan uraian di atas penulis memberikan kesimpulan bahwa Problem based learning adalah model pembelajaran yang menyajikan masalah untuk dipecahkan siswa baik secara individu ataupun kelompok dengan memahami konsep dari masalah yang ada agar dapat memahami esensi dari materi dan merangsang pemikiran kritis siswa untuk menyelesaikan masalah dengan cara yang mereka pahami.

b. Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Menurut Ningrum dan Marsinun (2022), model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki beberapa karakteristik utama:

1. Pembelajaran Berbasis Masalah Nyata

   Problem Based Learning dimulai dengan penyajian masalah dunia nyata yang kompleks dan relevan dengan kehidupan siswa. Masalah ini dirancang untuk mendorong siswa bernalar kritis dan mencari solusi melalui eksplorasi aktif.

2. Pembelajaran Berpusat pada Siswa

   Dalam *Problem Based Learning*, siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran, mulai dari mengidentifikasi masalah, merumuskan pertanyaan, hingga mencari dan mengevaluasi informasi untuk menemukan solusi. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan mendukung proses ini.

3. Pengembangan Keterampilan Berpikir Kreatif.

   Penerapan *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, seperti kemampuan menghasilkan ide baru, melihat masalah dari berbagai perspektif, dan mengembangkan solusi inovatif.

Menurut Subnarulloh dan Muthi (2024), *Problem Based Learning* memiliki beberapa karakteristik utama yang mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21:

1. Berbasis Masalah Nyata dan Kontekstual

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/tyblZs7_pp1Iz9jjTrdiUg

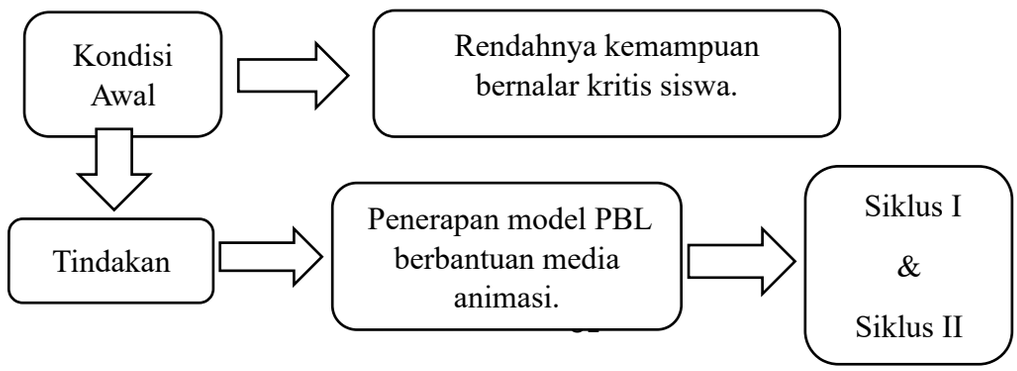
control group. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI BDP SMK Negeri 1 Slawi. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI BDP 2 sebagai kelas kontrol dan kelas XI BDP 4 sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, wawancara, dan angket.

C. Kerangka Pikir

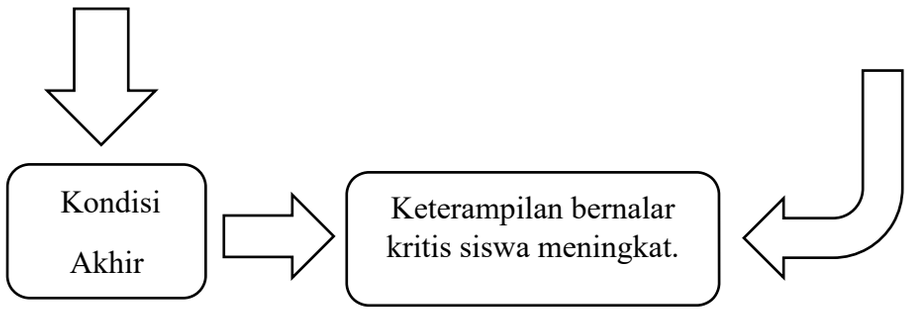
Kemampuan bernalar kritis siswa melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media animasi. Kondisi awal yang diidentifikasi adalah rendahnya kemampuan bernalar kritis siswa akibat metode pembelajaran yang masih kurang interaktif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dilakukan tindakan inovatif berupa penerapan model PBL yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam memecahkan masalah nyata, disertai dukungan media animasi yang menarik dan mampu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pelaksanaan tindakan dilakukan melalui dua siklus, yakni Siklus I dan Siklus II, guna memastikan adanya perbaikan berkelanjutan dari proses pembelajaran. Melalui penerapan model PBL berbantuan animasi ini, siswa didorong untuk berpikir lebih kritis, menganalisis permasalahan, serta mengembangkan solusi kreatif terhadap berbagai persoalan yang mereka hadapi dalam teks atau materi Bahasa Indonesia.

Pada kondisi akhir, diharapkan terjadi peningkatan keterampilan bernalar kritis siswa, yang ditandai dengan kemampuan mereka dalam membuat analisis, menarik kesimpulan, dan mengevaluasi informasi secara lebih mendalam.



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/tyblZs7_pp1Iz9jjTrdiUg



Gambar 2.1 Kerangka piker

D. Hipotesis Tindakan

Ketut (M.Zaki, & Saiman, 2021 : 116) menjelaskan bahwa “Hipotesis penelitian adalah pernyataan yang merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang sifatnya menduga tetapi didasari oleh teori-teori atau temuan terdahulu”.

Berdasarkan landasan teori diatas Penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media animasi diduga dapat meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Dengan menggunakan PBL yang berbasis pada pemecahan masalah nyata serta didukung oleh media animasi yang menarik, siswa akan lebih aktif dalam berpikir kritis, menganalisis permasalahan, serta menyusun solusi secara sistematis.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/tyblZs7_pp1Iz9jjTrdiUg

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media animasi untuk meningkatkan keterampilan bernalar krtisis siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 8/18 Bontowa, Kecamatan Labakkang, Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan, Provinsi Sulawesi Selatan. Sekolah ini memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai seperti ruang kelas, LCD proyektor, serta perangkat pendukung pembelajaran berbasis media digital. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 20 orang, terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan selama dua siklus dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media animasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan bernalar kritis siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian dilakukan dengan dua siklus, setiap siklus terdiri dari 3 Pertemuan dengan alokasi waktu setiap pertemuan 2 x 35 menit. Adapun rangkaian proses pembelajaran pada penelitian ini adalah:

SIKLUS I

a. Perencaaan

Pada tahap ini peneliti menyusun Modul Ajar dan LKPD berbasis PBL menggunakan media animasi cerita fabel “Kancil dan Buaya”, “Semut dan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/tyblZs7_pp1Iz9jjTrdiUg

Belalang", serta "Kelinci dan Kura-Kura". Pembelajaran siklus I terdiri dari 3 kali pertemuan (2x35 menit). Peneliti juga menyiapkan instrumen observasi guru, observasi siswa, dan tes keterampilan bernalar kritis.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus I terdiri dari tiga pertemuan dengan alokasi waktu 2 × 35 menit setiap pertemuan. Kegiatan dilaksanakan sesuai sintaks model Problem Based Learning, yaitu orientasi terhadap masalah melalui penayangan video animasi, mengorganisasi siswa untuk belajar dalam kelompok kecil, membimbing penyelidikan, mengembangkan dan menyajikan hasil diskusi, serta melakukan refleksi bersama.

1) Pertemuan 1

Pertemuan awal sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, peneliti memperkenalkan diri kepada siswa dan mengajak siswa memahami dengan baik modul ajar yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan alokasi waktu 2x35 menit. Modul ajar yang di disiapkan peneliti terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan penutup.

Kegiatan Awal, Guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, dan menanyakan kabar siswa. Selanjutnya, guru melakukan *ice breaking* berupa tepuk semangat untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, serta memberikan gambaran umum kegiatan yang akan dilakukan.

Kegiatan Inti, dilaksanakan dengan mengikuti lima tahapan sintaks *Problem Based Learning* (PBL), guru menggunakan model *Problem Based Learning*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/tyblZs7_pp1Iz9jjTrdiUg

(PBL). Tahap pertama, orientasi pada masalah, dilakukan dengan menayangkan video animasi fabel *Kancil dan Buaya* dan mengajukan pertanyaan pemicu mengenai masalah yang dihadapi tokoh. Tahap kedua, mengorganisasi siswa untuk belajar, guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dan membagikan LKPD. Tahap ketiga penyelidikan kelompok, siswa mengidentifikasi tokoh, masalah, dan solusi dari cerita, kemudian menuliskan hasilnya di LKPD. Tahap Keempat Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, Guru meminta tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi. Selanjutnya pada tahap Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, Guru memberikan umpan balik dan penguatan atas hasil diskusi.

Kegiatan penutup, diakhiri dengan refleksi bersama mengenai isi cerita, pesan moral, serta pentingnya berpikir kritis dalam memecahkan masalah. Guru memberikan apresiasi dan motivasi kepada siswa, kemudian menutup pembelajaran dengan doa bersama.

2) Pertemuan 2

Pada pertemuan kedua, kegiatan pembelajaran dimulai dengan salam, doa, dan absensi, kemudian dilanjutkan dengan *ice breaking* untuk membangun semangat belajar. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengaitkannya dengan pengalaman sehari-hari.

Dalam kegiatan inti, guru menayangkan video animasi *Semut dan Belalang* sebagai tahap orientasi pada masalah dan mengajukan pertanyaan pemicu agar siswa mampu menemukan konflik dan solusi dari cerita. Selanjutnya, guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil serta membagikan LKPD

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/tyblZs7_pp1Iz9jjTrdiUg

berisi panduan kegiatan. Siswa berdiskusi untuk membandingkan karakter kedua tokoh, menalar akibat dari sikap masing-masing, dan menuliskan hasilnya pada LKPD. Setiap kelompok kemudian memaparkan hasil diskusi di depan kelas dan saling menanggapi. Guru memberikan bimbingan dan penguatan agar siswa memahami nilai moral yang terkandung dalam cerita. Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa menyimpulkan inti pembelajaran, kemudian melakukan refleksi melalui pertanyaan sederhana tentang hal yang telah dipelajari. Guru menutup kegiatan dengan memberikan apresiasi serta mengajak siswa berdoa bersama.

3) Pertemuan 3

Pertemuan ketiga diawali dengan salam, doa bersama, serta kegiatan *ice breaking*. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Pada tahap orientasi masalah, guru menayangkan video animasi *Kelinci dan Kura-Kura* dan mengajukan pertanyaan mengenai konflik dalam cerita. Selanjutnya, pada tahap mengorganisasi siswa untuk belajar, guru membentuk kelompok dan memberikan LKPD untuk memandu diskusi. Siswa melakukan penyelidikan kelompok dengan mengidentifikasi tokoh, perbedaan karakter, konflik, dan solusi yang terdapat dalam cerita. Mereka kemudian menyusun hasil diskusi dan mempresentasikannya di depan kelas, sementara kelompok lain memberikan tanggapan. Guru memberikan umpan balik dan penguatan terhadap hasil kerja siswa agar pemahaman mereka semakin baik.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/tyblZs7_pp1Iz9jjTrdiUg

Pada kegiatan penutup, guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran hari itu, melakukan refleksi mengenai pesan moral yang dapat diterapkan dalam kehidupan, serta menutup kegiatan dengan doa bersama dan pemberian apresiasi.

a. Pengamatan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini di amati oleh observer. Fokus pengamatannya adalah keterlaksanaan Model *Problem Based Learning* berbantuan media animasi untuk meningkatkan keterampilan bernalar kritis siswa dalam mata pelajaran Bahasa indonesia. Paparan hasil data observasi tersebut sebagai berikut :

1.) Hasil observasi keterlaksanaan model *problem based learning* berbantuan media animasi untuk meningkatkan keterampilan bernalar kritis siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel 4.1 Analisis Lembar observasi keterlaksanaan Model *Problem Based Learning* berbantuan media animasi untuk meningkatkan keterampilan bernalar kritis siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Siklus I

Tahap	Total Skor	Presentase	Kategori
Siklus I Pertemuan 1	**50**	**65,78%**	**Cukup**
Siklus I Pertemuan 2	**65**	**85,52%**	**Sangat Baik**
Siklus I Pertemuan 3	**66**	**86,84%**	**Sangat Baik**

Sumber : Hasil Penelitian.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/tyblZs7_pp1Iz9jjTrdiUg

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media animasi dapat meningkatkan keterampilan bernalar kritis siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 8/18 Bontowa.Penerapan model *Problm Based Learning* berbantuan media animasi mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik karena siswa dapat melihat langsung permasalahan yang disajikan melalui media animasi, sehingga mereka terdorong untuk berpikir kritis dan menemukan solusi secara mandiri.

Pada siklus I, Hasil Keterampilan Bernalar Kritis Siswa pada siklus I, maka siswa dikatakan tuntas apabila termasuk dalam kategori baik dan sangat baik.Dengan kriteria tersebut dapat diketahui bahwa banyaknya siswa yang tuntas 11 orang sedangkan siswa yang tidak tuntas 8 orang. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat 8 orang dari 19 siswa masih perlu perbaikan karena belum mampu mencapai kreteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan bahwa keterampilan bernalar kritis siswa belum tercapai sehingga dilanjutkan pada siklius II.

Pada siklus II, setelah dilakukan perbaikan berdasarkan refleksi siklus I, Kategori Hasil Keterampilan Bernalar Kritis Siswa pada siklus II, maka siswa dikatakan tuntas apabila termasuk dalam kategori baik dan sangat baik.Dengan kriteria tersebut dapat diketahui bahwa banyaknya siswa yang tuntas pada siklus II sebanyak 17 orang sedangkan yang tidak tuntas adalah 2 orang. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan bernalar kritis siswa kelas IV.A mengalami peningkatan menggunakan model *problem based learning*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/tyblZs7_pp1Iz9jjTrdiUg

berbantuan media animasi di SDN 8/18 Bontowa pada siklus II. Oleh karena itu,penelitian tidak perlu dilanjutkan Kembali karena telah memenuhi kreteria.

keterampilan bernalar kritis siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Siswa lebih aktif berdiskusi, mampu memberikan argumen logis, serta dapat menarik kesimpulan berdasarkan bukti yang diperoleh dari media animasi. Dengan demikian, penerapan model Problem Based Learning berbantuan media animasi efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan bernalar kritis, kerja sama kelompok, dan rasa percaya diri siswa.

B. Saran

1. Bagi Guru, Guru disarankan untuk memanfaatkan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media animasi secara rutin dalam proses pembelajaran. Model ini dapat dijadikan alternatif inovatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan partisipasi aktif siswa di kelas.
2. Bagi Sekolah, Sekolah sebaiknya mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis media digital seperti animasi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti LCD proyektor, jaringan internet, dan pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.
3. Bagi Siswa, Siswa diharapkan dapat lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, berani mengemukakan pendapat, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui kegiatan diskusi dan pemecahan masalah.
4. Bagi Peneliti, Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi dan dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan variabel lain, seperti peningkatan hasil belajar atau kreativitas siswa melalui model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media animasi pada mata pelajaran lain

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/tyblZs7_pp1Iz9jjTrdiUg

DAFTAR PUSTAKA

Anisa, N. N., Septiana, I., & Purbiyanti, E. D. (2021). Penerapan model pembelajaran discovery learning berbantuan media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di SDN 1 Kebonadem Kabupaten Kendal. Jurnal Paedagogy, 8(3), 460–467. https://doi.org/10.33394/jp.v8i3.3912

Arsyad, A. (2019). Media pembelajaran. Rajawali Pers.

Basten, & Annah. (2024). Fungsi model pembelajaran: Meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan keterampilan abad ke-21.

Cerita Anak Nusantara. (2023, Juli 10). Cerita Fabel Kura-kura dan Kelinci [Video]. YouTube. https://youtu.be/ej6lrrE6bI4

Dwi Utari, & Muadin, A. (2023). Peranan pembelajaran abad-21 di sekolah dasar dalam mencapai target dan tujuan Kurikulum Merdeka. Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi, 6(1), 116–123. https://doi.org/10.32529/alilmi.v6i1.2493

Ennis, R. H. (2018). Analisis implementasi bernalar kritis (kecenderungan) sama pentingnya dengan kemampuan berpikir kritis.

Facione, P. A. (2015). Critical thinking: What it is and why it counts. Insight Assessment.

Fithriyani, I., Rostikawati, T., & Mulyawati, Y. (2023). Pengaruh model Problem Based Learning berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar IPAS. Jurnal Pendidikan.

Fitria. (2022). Eksplorasi penerapan PBL berbantuan animasi dalam pembelajaran.

Ibnu Sina, et al. (2023). Problem Based Learning animation videos in third grade Indonesian language lesson content. Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia.

Ismalida Maftuhatus Samihah, & Savitri, E. N. (2023). Comparative study of critical thinking skills on PBL model learning with animated videos between students using Moodle and Google Classroom. Jurnal Teknologi Pendidikan.

Jauhari, S. F., Purnamasari, V., & Purwaningrum, M. R. (2024). Pengaruh model problem based learning berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPAS. JIEPP, 4(1), 36–43. https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.391

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/tyblZs7_pp1Iz9jjTrdiUg

Kemendikbudristek. (2022). Kurikulum Merdeka: Panduan pembelajaran dan asesmen.

Lia Sulistianah, M., Taufik, M., & Nurhasanah, A. (2022). Pengaruh model Problem Based Learning (PBL) terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik di sekolah dasar. Pendas, 7(2), 373–385. https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6801

Miftahul Huda. (2020). Langkah-langkah model Problem Based Learning (5 langkah).

Novianti. (2018). Pengertian Problem Based Learning: Definisi dan tujuan.

Pranata, K., Kartika, Y. W., & Zulherman, Z. (2021). Efektivitas penggunaan media film animasi terhadap peningkatan keterampilan menulis cerita. Jurnal Pendidikan Dasar.

Prasetyo. (2022). Penggunaan media animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Rahayu, S., & Fitri, A. (2021). Pendidikan abad 21 dan keterampilan bernalar kritis siswa. Dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 2021 (hlm. 123–130). Universitas Negeri Malang.

Sanjaya. (2023). Tujuan Problem Based Learning.

Sartini, & Mulyono, R. (2022). Analisis implementasi Kurikulum Merdeka belajar untuk mempersiapkan pembelajaran abad 21. Didaktik, 8(2), 1348–1363. https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.392

Shofiyah Maqbullah, T., Sumiati, T., & Muqodas, I. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan IPA.

Sulsana, R. M., Karma, I. N., & Nurwahidah, N. (2024). Model Problem Based Learning berbantuan media digital Kahoot untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis peserta didik sekolah dasar. Jurnal Educatio FKIP UNMA, 10(2), 491–497. https://doi.org/10.31949/educatio.v10i2.8669

Sudarmika, P. (2021). Model Problem Based Learning meningkatkan kemampuan reading comprehension siswa: Meta-analisis. Indonesian Journal of Educational Development, 2(3), 512–523. https://doi.org/10.5281/zenodo.5681622

Teni Nurrita. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Misykat, 3(1), 171–187. https://doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/tyblZs7_pp1Iz9jjTrdiUg

Rahmawati, W. (2024). The effectiveness of the PBL model assisted by animated videos in enhancing students' critical thinking skills. Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran.

Zahro, F., & Nuroh, E. Z. (n.d.). Animation media on Indonesian speaking skills of grade II elementary school students. Archive UMSIDA, 1–9. https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/view/4906

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/tyblZs7_pp1Iz9jjTrdiUg



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/tyblZs7_pp1Iz9jjTrdiUg

SOAL :

1. Siapakah tokoh utama dalam cerita "Kancil dan Buaya"? Sebutkan juga tokoh lainnya.
2. Di mana dan kapan peristiwa dalam cerita itu terjadi?
3. Masalah apa yang dihadapi oleh Kancil dalam cerita?
4. Bagaimana cara Kancil menyelesaikan masalahnya?
5. Menurutmu, apakah tindakan Kancil benar? Jelaskan alasanmu!

Jawaban :



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/tyblZs7_pp1Iz9jjTrdiUg

RIWAYAT HIDUP



Milatul Ilmi adalah nama penulis dari skripsi ini, Lahir di Bontowa, 14 Juni 2002. Anak ketiga dari 4 bersaudara dan merupakan buah hati dari pasangan Ayahanda Drs.Muhammad HM Ibunda Sikra Syam.

Peneliti menempuh pendidikan sekolah dasar pada tahun 2008 di SDN 8/18 Bontowa dan tamat pada tahun 2014. Pada tahun yang sama peneliti melanjutkan pendidikan ke jenjang Sekolah Menengah Pertama di SMPN 1 Labakkang lalu tamat pada tahun 2017. Kemudian di tahun yang sama peneliti melanjutkan pendidikan ke jenjang Sekolah Menengah Atas di SMAN 3 Pangkep dan tamat pada tahun 2020. Pada tahun 2021 peneliti memasuki jenjang pendidikan Perguruan Tinggi pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar di STKIP Andi Matappa di kabupaten pangkajene kepulauan.

Dengan penuh semangat dari orang tua, keluarga, serta teman-teman untuk berusaha, penulis berhaasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir ini. Semoga penulis skripsi ini dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan. Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur atas selesainya skripsi yang berjudul **"PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKAATKAN KETERAMPILAN BERNALAR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SDN 8/18 BONTOWA"**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/tyblZs7_pp1Iz9jjTrdiUg