PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN *POSTER DIGITAL* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS III SDN 13 GONDONG BALI

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagai persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa

RESKIYANTI

921862060136

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

STKIP ANDI MATAPPA

2025

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN POSTER DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS III SDN 13 GONDONG BALI

Atas Nama Saudari :

Nama	: RESKIYANTI
NIM	: 921862060136
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi persyaratan untuk di pertahankan.

Pangkajene, 13 Desember 2025

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
RAHMAT KAMARUDDIN, S.Pd., M.Pd	**A.ZAM IMMAWAN ALAM. S.H., M.H**

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: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw

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. Zam Immawan Alam, SH., MH (.....)

Penguji : 1. Dr. Ahmad Budi Sutrisno., M.Pd (.....)

2. Rustinah, S.Pd., M.Pd (.....)

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

2. A. Zam Immawan Alam, SH., MH (.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: RESKIYANTI
NPM	: 921862060136
Jurusan/program studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul skripsi	: Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan *Poster Digital* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 13 Pulau Gondong Bali

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

Pangkajene, 10 Oktober 2025

Yang membuat Pernyataan

RESKIYANTI

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw

MOTTO

“Dan janganlah kamu berputus asa dari Rahmat Allah SWT”.

(QS. Az-Zumar :53)

“Reskiyanti”

“Kesuksesan bukan hanya tentang hasil, tetapi

tentang usaha dan doa yang tulus”

"Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan"

(Q.S Al-Insyirah: 5-6)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw

ABSTRAK

RESKIYANTI, 2025. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Poster Digital Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN 13 Gondong Bali. Dibimbing oleh Rahmat Kamaruddin, dan A. Zam Immawan Alam, Program Studi Pendidikan Guru SekolahDasar STKIP Andi Matappa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan poster digital terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa kelas III SDN 13 Gondong Bali. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang bervariasi serta rendahnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah Pre-Experimental Design dengan model One Group Pretest-Posttest Design. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III SDN 13 Gondong Bali sebanyak 21 siswa yang terdiri dari 9 laki-laki dan 12 perempuan. Instrumen penelitian meliputi tes hasil belajar (pretest dan posttest) serta lembar observasi keterlaksanaan model PBL. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial melalui uji-t (t-test).

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah diterapkannya model Problem Based Learning berbantuan poster digital. Nilai rata-rata posttest lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata pretest, dengan hasil uji-t menunjukkan t hitung > t tabel pada taraf signifikansi 0,05. Hal ini berarti terdapat pengaruh positif penerapan model Problem Based Learning berbantuan poster digital terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SDN 13 Gondong Bali. Dengan demikian, penerapan model PBL dengan dukungan media poster digital dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

Kata kunci: *Problem Based Learning*, Poster Digital, Hasil Belajar IPA.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw

KATA PENGANTAR

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 semasa kuliah sampai selesainya skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu sepantasnya 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. Sekaligus Pembimbing II
3. A. Shyam Sarjani A, S.T., S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Ketua I Bidang Akademik.
4. A. Aztri Fithrayani Alam, S.H., S.Pd., M.H. selaku Wakil Ketua II Bidang Administrasi dan Keuangan.
5. Firdha Razak, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
6. Rahmat Kamaruddin, S.Pd., M.Pd sekaligus Pembimbing I yang begitu sabar dan tulus meluangkan banyak waktunya untuk memberikan bimbingan, saran dan arahan serta ilmu pengetahuan, yang telah membantu dalam proses perkuliahan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw

7. Dr. Ahmad Budi Sutrisno, M.Pd dan Rustinah, S.Pd., M.Pd. selaku Penguji I dan Penguji II yang dengan tekun memberikan arahan dan petunjuk dalam melakukan penelitian.
8. Segenap Dosen STKIP Andi Matappa, khususnya program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
9. Teristimewa diucapkan terima kasih dan penghormatan kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta yang telah mengasuh, mendidik, memenuhi kebutuhan finansial dan moral selama kuliah, selalu memanjatkan doa yang tulus sehingga penulis dapat berhasil menyelesaikan studi serta Kerabat di lingkungan sekitar yang sering membantu dan memberikan usulan tentang kelengkapan isi dari skripsi ini.
10. Teman-teman angkatan 2021 yang selalu saling mensupport dan membantu, tetap kompak terus meskipun nanti sudah menemukan jalan kesuksesan masing-masing dan jangan pernah lupakan masa-masa awal pekuliahan hingga sampai di titik ini.
11. Siswa-siswi SDN 13 Pulau Gondong Bali Kelas III terima kasih atas waktu dan kesempatan yang diberikan sehingga Proses penelitian ini berjalan dengan lancar.

Semoga budi baik saya 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 esempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan. Aamiin.

Pangkajene, 10 Oktober 2025

Penulis

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL **i**

LEMBAR PENGESAHAN **ii**

PERYATAAN KEASLIAN SKRIPSI **iii**

MOTTO **iv**

PERSEMBAHAN **v**

ABSTRAK **vi**

ABSTRACT **vii**

KATA PENGANTAR **viii**

DAFTAR ISI **xi**

DAFTAR TABEL **xiii**

DAFTAR GAMBAR **xiv**

DAFTAR LAMPIRAN **xv**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 9
C. Tujuan Penelitian 9
D. Manfaat Penelitian 9

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS **11**

A. Kajian Pustaka 11
B. Kerangka Pikir 28
C. Penelitian Relevan 32
D. Hipotesis Penelitian 34

BAB III METODE PENELITIAN **35**

A. Pendekatan dan jenis penelitian 35
B. Lokasi dan waktu penelitian 35

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw

C. Populasi dan sampel 36

D. Variabel dan desain penelitian 38

E. Definisi operasional variabel 39

F. Instrumen Penelitian 41

G. Teknik pengumpulan data 43

H. Teknik analisis data 45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 51

A. Hasil Penelitian 51

B. Pembahasana penelitian 61

BAB V SARAN DAN KESIMPULAN 64

A. Kesimpulan 64

B. Saran 65

DAFTAR PUSTAKA 67

LAMPIRAN 69

RIWAYAT HIDUP 164

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw

DAFTAR TABEL

Nomor	judul	halaman
Tabel 1.1	Nilai PTS IPA Siswa kelas III SDN 13 Gondong Bali	5
Tabel 1.2	Definisi Operasional Variabel	39
Tabel 1.3	Standar ketuntasan hasil belajaran siswa Kelas III	46
Tabel 4.1	Skor hasil belajar pretest dan posttest	51
Tabel 4.2	Persentasi hasil belajar IPA sebelum & sesudah penerapan	52
Tabel 4.3	Deskripsi ketuntasan hasil belajar	53
Tabel 4.4	Rekapitulasi skor keterlaksanaan model pembelajaran PBL	54
Tabel 4.5	Data Uji Normalitas	57
Tabel 4.6	Uji Paired Sampel T-Test	58
Tabel 4.7	Uji N-Gain	59

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw

DAFTAR GAMBAR

Nomor	judul	halaman
Gambar 2.1	kerangka pikir	31
Gambar 3.2	desain penelitian	38

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 lembar validasi instrumen penelitian 71

a. Validasi modul ajar 87

b. Validasi Soal tes hasil belajar 89

c. Validasi lembar kerja siswa (LKS) 91

d. Validasi lembar observasi siswa 93

Lampiran 2 instrumen 103

a. Modul ajar 95

b. Instrumen penilaian pretest dan posttes 117

c. Lembar penilaian hasil belajar pretest dan posttes 118

d. Lembar daftar hadir siswa 120

e. Lembar kerja siswa 121

f. Lembar poster digital 143

Lampiran 3 persuratan 150

a. Surat keterangan perbaikan ujian 156

b. Nilai keterangan proposal dan usulan perbaikan 157

c. Surat keterangan validasi instrumen 158

d. Surat izin meneliti 159

e. Surat selesai meneliti 160

Dokumentasi 161

Riwayat hidup 164

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses dalam mengembangkan kepribadian manusia baik rohani maupun jasmani serta jalan seseorang untuk meningkatkan kemampuan dirinya. Pendidikan juga dapat memproses suatu perubahan sikap atau tingkah laku seseorang atau sekolompok orang untuk mendewasakan diri melalui pembelajaran. Menurut UU SISDIKNAS No. 20 tahun 2003, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang memerlukan perhatian tersendiri dalam pembagunan nasional yaitu usaha mencerdaskan kehidupan bangsa, karena dengan pendidikan akan meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang dijadikan modal utama pelaksanaan pembagunan. Pendidikan yang mampu mendukung pembagunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu memiliki dan memecahkan *problem* pendidikan yang dihadapinya. Pendidikan harus menyentuh potensi nurani maupun potensi kompetensi peserta didik. Konsep pendidikan tersebut terasa semakin penting ketika seorang harus memasuki kehidupan dimasyarakat dan dunia kerja, karena yang bersangkutan harus mampu menerapkan apa yang dipelajari di sekolah untuk menghadapi problem yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari saat ini maupun yang akan datang. (Djonomiarjo Guru SMK Negeri & Kab Pohuwato, 2018)

Pendidikan di sekolah dasar saat ini masih menghadapi berbagai tantangan yang membuatnya belum optimal. Salah satu masalah utama adalah kualitas guru yang bervariasi, dimana beberapa guru masih kurang dalam pengetahuan tentang metode pengajaran yang efektif, motivasi yang rendah, dan keterampilan dalam mengelola kelas. Selain itu, aksesibilitas

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw

dan ketersediaan sumber daya pendidikan seperti buku teks, fasilitas belajar, dan teknologi juga masih menjadi permasalahan, terutama di daerah-daerah terpencil. Kurikulum yang tidak relevan dengan kebutuhan dan perkembangan siswa juga menjadi hambatan, terutama dengan adanya kurikulum yang terlalu cepat berganti yang dapat menyebabkan tekanan pada siswa dan guru. Meskipun pendidikan inklusif telah menjadi fokus, masih ada kendala dalam implementasinya seperti kurangnya pelatihan untuk guru dalam mendukung siswa. Selain itu, keterbatasan dalam penilaian alternatif dan penggunaan teknologi yang tidak merata juga menjadi masalah. (Apriliansyah et al., 2024)

Lima pelajaran utama di SD dirancang untuk membangun dasar pengetahuan, keterampilan, dan karakter siswa, mencakup bidang akademik, sosial, serta nilai-nilai kebangsaan, salah satu diantaranya adalah ilmu pengetahuan alam (IPA).

IPA (Ilmu Pengetahuan Alam): Memahami konsep-konsep dasar tentang alam, makhluk hidup, serta perubahan wujud zat dan energi. Pelajaran-pelajaran ini bertujuan untuk memberikan dasar pengetahuan yang penting bagi perkembangan siswa. Tugas seorang guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik tidaklah mudah termasuk di pembelajaran IPA.

IPA sangat penting diajarkan di sekolah dasar. Usman Samatowa (2011: 3) menyebutkan beberapa alasan IPA sangat penting diajarkan di SD yaitu: 1) bahwa IPA berfaedah bagi suatu bangsa karena IPA merupakan dasar dari teknologi yang menentukan kemajuan pembangunan suatu bangsa. Suatu teknologi tidak akan berkembang pesat jika tidak didasari pengetahuan dasar yang memadai. Sedangkan

pengetahuan dasar untuk teknologi adalah IPA. 2) Bila diajarkan dengan cara yang tepat, IPA merupakan suatu mata pelajaran yang memberikan anak kesempatan berpikir kritis dan objektif. 3) Bila diajarkan melalui percobaanpercobaan yang dilakukan sendiri oleh anak, pembelajaran IPA tidak hanya hafalan belaka. 4) IPA

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw

mempunyai nilai-nilai pendidikan yaitu dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhan.

IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang Sekolah Dasar. Mata Pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang selama ini di anggap sulit oleh sebagian besar peserta didik, mulai dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah. Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah masalah lemahnya pelaksanaan proses pembelajaran yang diterapkan para guru di sekola. IPA adalah pengetahuan khusus yaitu dengan melakukan observasi, eksperimen, penyimpulan, penyusunan teori dan demikian seterusnya kait mengkait antara cara yang satu dengan cara yang lain.

IPA berhubungan dengan mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan pada prinsipnya mempelajari IPA sebagai cara mencari tahu dan cara mengerjakan atau melakukan dan membantu siswa untuk memahami alam sekitar. (Rifai et al., 2020)

Keberhasilan pendidikan tidak lepas dari proses belajar mengajar, yang di dalamnya meliputi beberapa komponen yang saling terkait, antara lain: guru (pendidik), siswa (peserta didik), materi (bahan), media (alat/sarana), dan metode atau pola penyampaian bahan ajar. Dalam penyelenggaraannya pendidikan di SD ditujukan untuk memberikan bekal dasar yang disesuaikan dengan karakteristik usia anak dan kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. (Depdiknas, 2006:2)

Namun pada kenyataanya, masih banyak dijumpai teknik yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar yang belum mampu memberikan pemahaman kepada peserta didik. Ini ditandai oleh rendahnya pencapaian akademis siswa. Siswa dalam kelas yang merasa

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw

cepat bosan dan tidak aktif, merupakan salah satu penyebab tidak berhasilnya pencapaian pembelajaran secara maksimal. Salah satu upaya yang dilakukan guru untuk membuat siswa tertarik mengikuti pelajaran sehingga hasil belajar meningkat adalah penggunaan metode pembelajaran yang inovatif khususnya dalam proses belajar mengajar IPA di Sekolah Dasar.

Hasil penilaian tengah semester (PTS) IPA kelas III SDN 13 Gondong Bali pada Tahun Pelajaran 2023/2024. Data mencakup identitas sekolah, jumlah siswa yang mengikuti evaluasi, nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), serta persentase siswa yang tuntas maupun tidak tuntas. Jumlah siswa adalah 21 dengan KKM 65 siswa dinilai sebagai tidak tuntas dan hanya 33,33% yang tuntas, sehingga 66,67% belum mencapai KKM. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memenuhi standar ketuntasan IPA, menandakan perlunya intervensi pembelajaran yang lebih efektif. Narasi penjelasannya menekankan pentingnya analisis penyebab ketuntasan rendah (misalnya metode pembelajaran, variasi media, keterlibatan siswa) dan penerapan strategi perbaikan seperti pembelajaran aktif (contoh: problem based learning), program remedial bagi siswa yang belum tuntas, serta peningkatan pemanfaatan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA

Data menunjukkan bahwa siswa kelas III dalam muatan IPA masih mempunyai hasil belajar tergolong rendah serta belum mencapai hasil optimal, dengan persentase 61,64% dibawah KKM yang dikarenakan sebagian siswa masih ada yang belum bisa memenuhi kriteria nilai yang sudah ditetapkan disekolah. Selain itu, kurangnya keragaman pengajaran bisa memengaruhi hasil belajar peserta didik serta penggunaan media.

Agar dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPA maka upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam mengatasi masalah tersebut adalah guru sebaiknya menerapkan model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara langsung dan aktif dalam proses belajar mengajar. Salah satu alternatif yang bisa dilakukan guru adalah dengan menerapkan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw

model pembelajaran *problem based learning* dalam pelaksanaan mata pelajaran IPA pada siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan, dalam kegiatan pembelajaran pada murid kelas III SDN 13 Gondong Bali, Kec. Liukang Tupabbiring, Kab. Pangkajene dan Kepulauan pada tanggal 1 Agustus 2024, diperoleh informasi bahwa hasil belajar IPA murid kelas III menggunakan model pembelajaran tradisional, proses pembelajaran yang berpusat pada guru, media dan sumber belajar yang digunakan kurang bervariasi sehingga murid merasa bosan. 5 dari 21 siswa yang melibatkan diri secara aktif selama proses belajar mengajar berlangsung antara lain: mengajukan pertanyaan, mengerjakan tugas, berdiskusi dan melakukan suatu kegiatan pembelajaran.

Hal tersebut diperkuat atau sejalan dengan pendapat guru melalui wawancara dengan peneliti. Guru wali kelas III Rasnah, S.Pd.I mengatakan bahwa hasil belajar siswa kelas III SDN 13 Gondong Bali, Kec. Liukang Tupabbiring, Kab. Pangkajene dan Kepulauan, terdapat 10 dari 21 siswa memperoleh nilai masih berada dibawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Dan begitu juga kepala sekolah SDN 13 Gondong Bali, Syamsinar, S.Pd. M.Pd. mengatakan bahwa nilai IPA kelas III SDN Gondong Bali, Kec. Liukang Tupabbiring, Kab. Pangkajene dan Kepulauan masih berada dibawah standar Kriteria Ketuntasan Mininal (KKM). Yaitu dengan persentase 61,64% dibawah KKM yang sudah ditetapkan disekolah.

Para guru di SDN 13 Gondong Bali lebih banyak menggunakan metode ceramah, dimana pendidik menjelaskan dan peserta didik hanya mendengarkan tanpa mengaktifkan otak peserta didik untuk menganalisis pembelajaran. Metode yang digunakan kurang memberikan arahan pada proses pencarian, pemahaman, penemuan, dan penerapan yang dapat memicu interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik malas bahkan bosan belajar. Berdasarkan masalah tersebut mengakibatkan proses pembelajaran

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw

kurang memberikan motivasi kepada peserta didik, sehingga tidak dapat membentuk kemampuan otaknya dalam berpikir dan menganalisis.

Penggunaan model pembelajaran yang cocok mengenai hasil belajar IPA adalah Problem Based Learning (PBL), karena pembelajaran PBL memberikan siswa permasalahan yang ada di lingkungan sekeliling siswa. Masalah yang diberikan kepada siswa adalah masalah nyata mengenai hal-hal maupun fenomena-fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari (Purwandi, 2017:3). Hal ini sejalan dengan penggunaan poster digital interaktif dapat dipadukan dengan PBL, melalui PBL pembelajaran menjadi lebih interaktif yang mendorong peserta didik untuk bekerjasama dalam kelompok untuk menginvestigasi masalah di dunia nyata (Akcay, 2016: 26). Poster digital interaktif yang diberikan sudah terdapat masalah, siswa dapat langsung melakukan investigasi masalah yang dijabarkan dalam poster tersebut dan siswa akan bekerjasama secara interaktif untuk memecahkan masalah yang diberikan pada poster tersebut. Keterampilan pemecahan masalah dalam model PBL juga sejalan dengan kemampuan literasi sains yaitu keduanya menekankan pada kemampuan seseorang untuk memecahkan masalah atau mengorientasikan masalah dengan menggunakan pengetahuan sains (Imaningtyas, 2016: 5).

Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* menjadikan peserta didik aktif dan berpikir kritis, pernyataan ini dikemukakan oleh Riswat dkk dalam penelitian (Agus.R. 2021). Model *problem based learning* merupakan model yang menyuguhkan masalah yang berkaitan erat dengan kehidupan seharihari peserta didik yang dapat membantu dalam memahami materi yang diberikan.

Oleh karna itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yaitu dengan menggunakan Model problem based learning sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPA.

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir seperti yang sudah diungkapkan di atas, Melalui hasil observasi dan akan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan ada perubahan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw

positif dalam hal hasil belajar murid pada pembelajaran IPA di SDN 13 Gondong Bali, Kec. Liukang Tupabbiring, Kab. Pangkajene dan Kepulauan . Dengan demikian pembelajaran IPA melalui pembelajaran *Problem Based Learning Berbantuan Poster Digital* dapat meningkatkan hasil belajar murid. Berangkat dari pemikiran tersebut maka peniliti memilih judul pengaruh **" Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning Berbantuan Poster Digital* Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SDN 13 Gondong Bali".**

B. Rumusan Masalah

1. Berdasarkan latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: "Bagaimanakah gambaran Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Poster Digital Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SDN 13 Gondong Bali, Kec. Liukang Tupabbiring, Kab. Pangkajene dan Kepulauan.
2. Bagaimana gambaran hasil Belajar IPA Pada Siswa kelas III SDN 13 Gondong Bali, Kec. Liukang Tupabbiring, Kab. Pangkajene dan Kepulauan.
3. Apakah terdapat pengaruh Model Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Poster Digital Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa kelas III SDN 13 Gondong Bali, Kec. Liukang Tupabbiring, Kab. Pangkajene dan Kepulaun.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian tentang permasalahan penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah: "Untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Poster Digital Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SDN 13 Gondong Bali."

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis pada masyarakat luas, khususnya dibidang pendidikan. Adapun manfaat penelitian sebagai berikut.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, PENELITIAN RELEVAN

A. Kajian Pustaka

1. Problem Based Learning

a. Pengertian *Problem Based Learning*

Arends menyatakan bahwa esensinya PBL menyuguhkan berbagai situasi bermasalah yang autentik dan bermakna kepada siswa, yang dapat berfungsi sebagai batu loncatan untuk investigasi dan penyelidikan. PBL dirancang untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan menyelesaikan masalah, mempelajari peran-peran orang dewasa dan menjadi pelajar yang mandiri. Model ini menyediakan sebuah alternatif yang menarik bagi guru yang menginginkan maju melebihi pendekatan-pendekatan yang lebih berpusat pada guru untuk menantang siswa dengan aspek pembelajaran aktif dari model itu.

PBL adalah suatu pendekatan yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan yang esensial dari mata pelajaran. PBL memiliki gagasan bahwa pembelajaran dapat dicapai jika kegiatan pendidikan dipusatkan pada tugas-tugas atau permasalahan yang autentik, relevan dan dipresentasikan dalam suatu konteks. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dinyatakan bahwa PBL merupakan sebuah model pembelajaran alternatif yang dapat diterapkan oleh para pendidik. Guru perlu mengembangkan lingkungan kelas yang memungkinkan pertukaran ide secara terbuka sehingga pembelajaran ini menekankan siswa dalam berkomunikasi dengan teman sebayanya maupun dengan lingkungan belajar siswa, sehingga membantu siswa menjadi lebih mandiri dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan fakta Fokus pembelajaran ada pada konsep yang dipilih sehingga siswa tidak saja mempelajari konsep-

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw

konsep yang berhubungan dengan masalah tetapi juga metode ilmiah untuk menyelesaikan masalah tersebut. Masalah yang dijadikan fokus pembelajaran dapat diselesaikan siswa melalui kerja kelompok sehingga dapat memberi pengalaman-pengalaman belajar yang beragam pada siswa seperti kerjasama dan interaksi dalam kelompok. Keadaan tersebut menunjukan bahwa model PBL dapat memberikan pengalaman yang kaya pada siswa. Dengan kata lain, penggunaan PBL dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang apa yang mereka pelajari sehingga diharapkan mereka dapat menerapkannya dalam kondisi yang nyata dalam kehidupan sehari-hari. (Shoimah, 2014).

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang memfokuskan pada pelacakan akar masalah yang ada di dunia nyata sebagai konteks pembelajaran dengan melibatkan siswa dalam proses pemecahan masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa belajar berpikir kritis dan belajar melalui pengalaman pemecahan masalah dalam rangka memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran.

b. Tujuan PBL

Tujuan pembelajaran berdasarkan masalah ada tiga, yaitu membantu siswa mengembangkan keterampilan-keterampilan penyelidikan dan pemecahan masalah, memberi kesempatan kepada siswa mempelajari pengalaman-pengalaman dan peran-peran orang dewasa, dan memungkinkan siswa meningkatkan sendiri kemampuan berpikir mereka dan menjadi siswa mandiri. Adapun tujuan PBL Menurut Rusman yaitu penguasaan isi belajar dari disiplin heuristik dan pengembangan keterampilan pemecahan masalah. PBL juga berhubungan dengan belajar tentang kehidupan yang lebih luas *(lifewide learning),* keterampilan memaknai informasi, kolaborasi dan belajar tim, dan keterampilan berpikir reflektif dan evaluatif.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw

Trianto menyatakan bahwa tujuan PBL yaitu membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan mengatasi masalah, belajar peranan orang dewasa yang autentik dan menjadi pembelajar yang mandiri. Sejalan dengan pendapat tersebut, pemecahan masalah merupakan salah satu strategi pengajaran berbasis masalah dimana guru membantu siswa untuk belajar memecahkan melalui pengalaman-pengalaman pembelajaran.

c. Langkah-Langkah *Problem Based Learning* (PBL)

Arends menyatakan bahwa sintaks pembelajaran berdasarkan masalah terdiri dari lima fase utama. Fase-fase tersebut merujuk pada tahapan-tahapan yang praktis yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran dengan PBL.

Fase 1. Memberikan Orientasi tentang Permasalahannya kepada Siswa.

Pada awal pelajaran PBL, seperti semua tipe pelajaran lainnya, guru seharusnya mengkomunikasikan dengan jelas maksud pelajarannya, membangun sikap positif terhadap pelajaran itu, dan mendeskripsikan sesuatu yang diharapkan untuk dilakukan oleh siswa. Guru perlu menyodorkan situasi bermasalah dengan hati-hati atau memiliki prosedur yang jelas untuk melibatkan siswa dalam identifikasi permasalahan. Guru seharusnya menyuguhkan situasi bermasalah itu kepada siswa dengan semenarik mungkin.

Fase 2. Mengorganisasikan Siswa untuk Meneliti.

PBL mengharuskan guru untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi diantara siswa dan membantu mereka untuk menginvestigasi masalah secara bersama-sama. PBL juga mengharuskan guru untuk membantu siswa untuk merencanakan tugas investigatif dan pelaporannya.

Fase 3. Membantu Investigasi Mandiri dan Kelompok.

Investigasi yang dilakukan secara mandiri, berpasangan, atau dalam timtim studi kecil adalah inti PBL. Meskipun setiap situasi masalah membutuhkan teknik investigatif

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw

yang agak berbeda, kebanyakan melibatkan proses mengumpulkan data dan eksperimentasi, pembuatan hipotesis dan penjelasan, dan memberikan solusi.

Fase 4 Mempresentasikan Hasil Investigasi Kelompok.

Fase investigatif diikuti dengan pembuatan laporan hasil diskusi terkait masalah yang diberikan oleh guru kepada masing-masing kelompok. Presentasi kelompok dilakukan secara bergantian dan dilakukan pula sesi tanya jawab. Guru memberi stimulus kepada kelompok lainnya untuk bertanya kepada setiap kelompok yang tampil di depan.

Fase 5. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Mengatasi Masalah.

Fase terakhir PBL melibatkan kegiatan-kegiatan yang dimaksudkan untuk membantu siswa menganalisis dan mengevaluasi proses berpikirnya sendiri maupun keterampilan investigatif dan keterampilan intelektual yang mereka gunakan. Selama fase ini, guru meminta siswa untuk merekontruksikan pikiran dan kegiatan mereka selama berbagai fase pelajaran. (Nurdyansyah, 2015)

d. Kelebihan dan Kekurangan Model Problem Based Learning(PBL)

Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran Problem Based learning Shoimin (2014: 132) menyatakan kelebihan model pembelajaran Problem Based learning yaitu: siswa didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata, siswa memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar, pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannnya tidak perlu dipelajari oleh siswa. Hal ini mengurangi beban siswa menghafal atau menyimpan informasi, terjadi aktifitas ilmiah pada siswa melalui kerja kelompok, siswa terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan baik dari perpustakaan, internet, wawancara, dan observasi, siswa memiiki kemampuan menilai kemmpuan belajarnya sendiri, siswa

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw

memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka, kesulitan belajar siswa secara individual dapat diatasi melaluikerja kelompok dalam bentuk peer teaching. Kekurangan dari model pembelajaran Problem Based learning yaitu: 1) tidak dapat diterapkan untuk setiap mata pelajaran, ada bagian guru beerperan aktif dalam menyajikan materi, model ini lebih cocok digunakan pada pelajaranyang menuntu kemampuan tertentu yang kaitanya dengan pemecahan masalah, 2) dalam satu kelas memiliki tingkat keragaman siswa yang tinggi sehingga akan kesulitan dlam pembagian tugas. Model pembelajaran PBL adalah suatu model pembelajaran yang pelaksanaannya dimulai dari menjelaskan tujuan pembelajaran serta mendorong peserta didik terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah, masalah tersebut nantinya akan didiskusikan oleh siswa, kemudian dipresentasikan dan diakhir kegiatan, guru membantu peserta didik untuk merefleksikan materi pembelajaran. Seorang guru ketika menyampaikan materi pelajaran perlu menekankan pokok bahasan agar mempermudah siswa dalam memahami materi. Dalam hal ini guru perlu melibatkan media pembelajaran agar siswa tertarik dan mampu memahami pokok bahasan dengan mudah misalnya menggunakan media pembelajaran berupa Poster Digital

2. **Poster Digital**

Poster digital merupakan poster desain grafis yang dapat memvisualisasikan informasi ataupun pesan dalam bentuk digital. Penggunaan poster digital akan tepat sasaran apabila dibuat sesuai dengan ketentuan. Terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam membuat poster digital yaitu ilustrasi, tipografi, dan pemilihan warna. Poster digital cenderung menonjolkan suatu ide atau gagasan, sehingga poster digital memerlukan sebuah ilustrasi dengan ukuran yang cukup besar dan jelas. Aspek tipografi digunakan untuk menerjemahkan ilustrasi yang ditampikan, sehingga informasi dapat dengan mudah

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Pre-Experimental Design dimana pada penelitian ini bukanlah desain eksperimen yang sungguh- sungguh karena bukan hanya variabel dependen yang semata-mata mempengaruhi variabel independent, melainkan ada variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap variabel dependent tersebut karena tidak adanya kelas kontrol dan pemilihan. sampel yang tidak secara random (Sugiyono, 2017).

Jenis penelitian ini dipilih untuk mengetahui pengaruh penerapan model problem based learning terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SDN 13 Gondong Bali. Dipilih karena tidak ada kelas kontrol yang peneliti gunakan melainkan hanya menggunakan pretest dan posttest, tetapi peneliti tetap menggunakan penelitian kuantitatif dalam mengelola data.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi yang dipilih dalam penelitian ini yaitu SDN 13 Gondong Bali, Desa Mattiro Matae Kecematan Liukang Tupabbiring, Kabupaten Pangkajene. Penelitian akan dilaksanakan pada semester gangjil tahun ajaran 2025.

C. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi merupakan daerah penyamarataan yang meliputi suatu objek atau subjek tertentu yang berkarakteristik dan memiliki kualitas yang ditentukan oleh peneliti yang berguna sebagai bahan untuk dipelajari dan pada akhir akan di tarik suatu kesimpulan (Sugiyono, 2017). Sedangkan menurut (Turmudi dan Sri.H, 2008)

Populasi adalah himpunan semua individu yang menjadi bahan pembicaraan dan bahan studi oleh peneliti. Populasi adalah keseluruhan yang menjadi target dalam menggeneralisasikan hasil penelitian dalam dunia Pendidikan kelompok yang menjadi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw

populasi bisa kelompok manusia secara individu sepesrti peserta didik, pendidik, dan individu lainnya. (Wina.S, 2015). Lebih lanjut Hadari Nawawi (dalam Margon, 2009) mendeskripsika populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuhan-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwaperistiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 13 Gondong Bali yang berjumlah 21 siswa yang terdiri atas 9 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

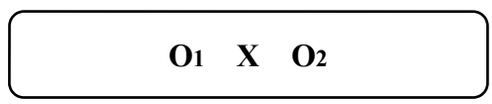
a. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi itu sendiri yang merupakan bagian dari karakteristik dan jumlah yang dipilih peneliti (Sugiyono, 2017). Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu dengan non probability sampling tipe sampling jenuh. Pada teknik ini, semua populasi peneliti gunakan sebagai sampel karena populasinya kurang dari 30 orang (Sugiyono, 2015). Sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas III SDN 13 Gondong Bali yang bertindak sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan dalam pembelajaran menggunakan model problem based learning yang berjumlah 21 siswa yang terdiri atas 9 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

E. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah Pre-Experimental Design dengan tipe One-Group Pretest-Posttest Design. One-group Pretest-Posttest Design adalah desain dari jenis penelitian pre-eksperimen yang hanya dilakukan pada satu kelas/kelompok tanpa menggunakan kelas/kelompok kontrol sebagai pembanding (Saputra et al., 2017). Pada desain ini, tidak menggunakan kelas kontrol dan hanya menggunakan satu kelas yaitu kelas III.

Gambar 2. 1 Desain Penelitian One-Group Pretest-Posttest Design



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw

Sumber: Sugiyono (2017)

Keterangan:

O1 : Nilai Pretest (sebelum diberi treatment)

X : Pengajaran (penerapan model problem based learning)

O2 : Nilai Posttest (pasca diberi treatment)

Berdasarkan gambar di atas, rancangan desain dalam penelitian ini hanya menggunakan 1 kelas ekperimen dengan melakukan test sebanyak dua kali. Awal kegiatan penelitian, diberikan pretest (O1) kemudian diberikan treatment (X) selama pembelajaran dengan menerapkan model *problem based learning*, dan kemudian diakhir peneliti memberikan posttest (O2) guna mengetahuiperkembangan dan pengaruh treatment yang telah diterapkan dalam pembelajaran. Alasan pemilihan desain ini karena tidak memungkinkannya peneliti menggunakan kelas kontrol karena pada sekolah tempat meneliti tersebut hanya memiliki satu kelas saja per-tingkatannya khususnya pada kelas III.

F. Definisi Operasional Variabel

No	Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen
1	Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) (X)	Model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata sebagai konteks untuk melatih siswa berpikir kritis, memecahkan masalah, dan memperoleh pengetahuan esensial. PBL menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui penyelidikan, diskusi, dan pengalaman nyata.	Meliputi orientasi masalah; Mengorganisasi siswa; Membimbing penyelidikan individu/kelompok ; Mengembangkan dan menyajikan karya; Menganalisis dan mengevaluasi hasil.	Observasi keterlaksanaan PBL	Lembar observasi keterlaksanaan PBL
2	Poster Digital	Poster digital merupakan media pembelajaran berbentuk	Desain visual menarik; Memuat informasi konsep		

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw

		visual yang dirancang secara digital dengan memperhatikan ilustrasidan warna untuk memvisualisasikan informasi sehingga dapat membantu siswa memahami materi secara lebih jelas.	IPA; Mengandung pesan pembelajaran; Meningkatkan minat belajar siswa.		
3	Hasil Belajar (Y)	Hasil belajar adalah perubahan perilaku dan pemahaman peserta didik setelah mengikuti pembelajaran, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan ini terlihat dari kondisi tidak tahu menjadi tahu, serta perkembangan sikap, keterampilan, dan kemampuan berpikir.	Nilai pretest sebelum pembelajaran dan nilai posttest setelah pembelajaran.	Tes	Soal pretest dan posttest
4	IPA	IPA adalah ilmu yang mempelajari alam dan isinya melalui observasi, eksperimen, sehingga pembelajaran IPA harus menekankan pengalama langsung, sikap ilmiah, serta cara memperoleh informasi.	Pemahaman konsep IPA; Penerapan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.	Tes dan observasi	Soal tes hasil belajar dan lembar observasi aktivitas belajar

Dengan demikian, definisi operasional variabel X dan Y telah dirumuskan secara jelas sebagai pedoman dalam pelaksanaan penelitian ini.

Definisi operasional variabel bertujuan untuk menjelaskan makna variabel yang diteliti yaitu:

a. Model Problem Based Learning yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang menyuguhkan masalah terlebih dahulu yang berhubungan dengan kegiatan yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari kemudian siswa di arahkan pada

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw

kegiatan to find yaitu menemukan solusi dari permasalahan - permasalahan yang diberikan. Ini bertujuan meningkatkan kreatifitas berpikir tingkat tinggi, keaktifan, dan

b. mengembangkan keterampilan penyelidikan siswa. Proses pembelajaran dalam penelitian ini dilaksanakan tiga kali pertemuan, yaitu masing-masing 3 x 40 menit dan dengan penerapan model problem based learning pada kelas eksperimen yaitu kelas III SDN 13 Gondong Bali

c. Hasil Belajar adalah hasil yang dicapai setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil tersebut yang dimaksud adalah kemampuan dalam hal kognitif, psikomotorik, dan juga afektif yang telah diajarkan. Hasil belajar juga merupakan keluaran (output) yang diperoleh dari masukan (input) yang telah diberikan, keluaran dan masukan tersebut terbagi atas pengetahuan, sikap dan keterampilan. Hasil belajar yang di ukur dalam penelitian ini adalah pada ranah kognitif dengan memberikan evaluasi di akhir yaitu tes tertulis yang berbentuk Essay dan Pilihan ganda

H. Prosedur Penelitian

1. Tahap persiapan

   Tahap persiapan peneliti melaksanakan pengamatan/observasi awal dengan pihak sekolah tujuannya untuk mendapatkan izin melakukan penelitian. Setelah itu, peneliti mempersiapkan perangkat-perangkat yang digunakan dalam penelitian seperti, Rancangan Perangkat Pembelajaran (RPP), soal pretest dan posttest, dan keperluan-keperluan lain yang diperlukan dan mendukung berlangsungnya penelitian secara maksimal.

2. Tahap pelaksanaan dan tahap akhir

   Penelitian akan melangsungkan penelitian sebanyak 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama adalah pemberian tes di awal (pretest), pada pertemuan kedua pemberian

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SDN 13 Gondong Bali selama tiga kali pertemuan pada mata pelajaran IPA dengan materi " Hewan dan Tumbuhan di Sekitarku". Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan poster digital terhadap hasil belajar siswa. Selama proses penelitian siswa terlibat aktif dalam berbagai tahapan pembelajaran, mulai dari eksplorasi materi, pelaksanaan diskusi kelompok, hingga presentasi hasil dan evaluasi. Kegiatan pembelajaran didesain untuk mendorong partisipasi aktif, kreativitas, serta kerja sama antar siswa dengan memanfaatkan media digital secara langsung di dalam kelas.

Pada pertemuan pertama, kegiatan dimulai dengan pelaksanaan *pretest* dan pengenalan model pembelajaran serta poster digital. Pertemuan kedua difokuskan pada kegiatan pemecahan masalah, di mana siswa bekerja secara kolaboratif untuk menyelesaikan masalah sesuai topik yang telah diberikan. Kemudian pada pertemuan ketiga masing-masing kelompok mempresentasikan hasil dari diskusi yang didapatkan dan siswa diberikan *posttest* sebagai evaluasi akhir. Setiap tahapan pembelajaran diamati dan didokumentasikan untuk dianalisis baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Hasil data yang diperoleh dari seluruh proses inilah yang disajikan pada bagian berikut:

1. Analisis Statistik Deskripsif

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan karakteristik distribusi skor hasil belajar dari kelompok penelitian sekaligus jawaban atas masalah yang dirumuskan dalam penelitian.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw

a. Deskripsi Hasil Belajar IPA Sebelum dan Sesudah Penerapan Model *Pembelajaran Problem Based Learning* Berbantuan poster digital Kelas III SDN 13 Gondong Bali

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas III SDN 13 Gondong Bali maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes. Hasil tes yang diperoleh dari siswa yang mengikuti *pretest* dan *postest* sebanyak 21 orang. Adapun deskripsi secara kuantitatif skor hasil belajar *pretest* dan *postest* dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1 Skor Hasil Belajar *Pretest* dan *Postest Siswa* Kelas III SDN 13 Gondong Bali

Statistik	*Pretest*	*Postest*
Jumlah Data (N)	21	21
Data Hilang	0	0
Rata-rata (*Mean*)	67,62	91,43
Standar Error Mean	5,23	1,96
Median	71,67[a]	93,57[a]
Modus	85[b]	100
Simpangan Baku	23,96	8,96
Varians	574,05	80,36
Skewness	-0,389	-0,936
Kurtosis	-1,208	0,112
Rentang Nilai	75	30
Nilai Minimum	25	70
Nilai Maksimum	100	100

Sumber: Hasil Analisis Penelitian

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) *pretest* adalah 67,62 sedangkan pada *postest* meningkat signifikan menjadi 91,43. Nilai *median* dan *modus* juga mengalami kenaikan pada *pretest* dari 71,67 dan 85 menjadi 93,57 dan 100 pada *postest*. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi setalah perlakuan pembelajaran. Simpangan baku turun dari 23,96 menjadi 8,96 yang berarti sebaran nilai menjadi lebih homogen. *Varians* turun dari 574,05 menjadi 80,36 serta koefesien variasi (CV) menurun dari 35,43% ke 9,81% menunjukkan perbedaan antar siswa menjadi lebih kecil dan hasil lebih seragam. Distribusi nilai pada *pretest* cenderung sedikit miring ke kiri

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw

(*skewness* -0,936) namun distribusinya mendekat normal (*kurtosis* 0,112). Rentang nilai juga mengecil dari 75 menjadi 30 yang mengindikasikan kesenjangan antar siswa berkurang.

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi dan Persentasi Hasil Belajar IPA Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan poster digital Kelas III

NO	Nilai	Kategori	*Pretest*		*Postest*	
			Frekuensi	Presentase %	Frekuensi	Presentase %
1	91-100	Sangat Tinggi	4	19.0	12	57.1
2	80-90	Tinggi	5	23.8	7	33.3
3	71-79	Sedang	1	4.8	1	4.8
4	61-70	Rendah	3	14.3	1	4.8
5	< 60	Sangat Rendah	8	38.1	0	0
JUMLAH			21	100	21	100

Sumber: Hasil Analisis Penelitian

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa sebelum perlakuan (*pretest*) sebagian besar siswa 38,1% berada pada kategori sangat rendah dan hanya 19% yang berada di kategori sangat tinggi. Namun setelah penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan poster digital terjadi peningkatan drastis. Sebanyak 57,1% siswa berada di kategori sangat tinggi dan tidak ada lagi siswa yang berada di kategori sangat rendah. Hal ini mengindikasikan terdapat pengaruh model pembelajaran yang diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar IPA.

Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar

Sumber Data	Skor Ketuntasan Minimal	Hasil Belajar		Jumlah	Ketuntasan Klasikal
		Tuntas (Org)	Tidak Tuntas (Org)		

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw

	(KKTP)				
Pretest	70	12	9	21	57,14%
Postest	70	21	0	21	100%

Sumber: Hasil Analisis Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data ketuntasan belajar IPA siswa kelas III SDN 13 Gondong Bali diperoleh informasi bahwa pada saat *pretest* dari 21 siswa yang mengikuti tes terdapat 12 orang siswa yang mencapai nilai di atas atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Sebanyak 9 orang siswa masih berada di bawah KKM. Dengan demikian, tingkat ketuntasan klasikal pada *pretest* sebesar 57,14% menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum menguasai materi tentang hewan dan tumbuhan di sekitarku sebelum diberikan perlakuan pembelajaran.

Setelah dilakukan penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan poster digital *posttest* menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Seluruh 21 siswa berhasil mencapai nilai sesuai atau di atas KKM, sehingga tingkat ketuntasan *klasikal* mencapai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan mampu memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa, serta secara efektif meningkatkan hasil belajar IPA pada materi hewan dan tumbuhan di sekitarku.

b. Deskripsi Hasil Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Poster Digital

Untuk mendukung analisis pengaruh model *problem based learning* berbantuan poster digital dilakukan observasi keterlaksanaan pembelajaran selama tiga pertemuan. Observasi dilakukan berdasarkan lembar penilaian yang mencakup aspek pendahuluan, kegiatan inti (berdasarkan sintak PBL) dan penutup. Setiap aktivitas yang terlaksana diberi skor 1 dan yang tidak terlaksana diberi skor 0.

Tabel 4.4 Rekapitulasi Skor Keterlaksanaan Pembelajaran Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Poster Digital

Pertemuan	Skor Ya	Skor	Persentase	Kategori

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw

	(Terlaksana)	Maksimal	(%)	
1	18	22	81,82%	Baik
2	20	22	90,91%	Sangat Baik
3	22	22	100,00%	Sangat Baik
	Rata-rata		**91,67**	**Sangat Baik**

Sumber: Hasil Analisis Observasi Penelitian

Berdasarkan tabel 4.4 keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama berada pada kategori baik dengan presentase 81%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar sintak PBL dan aktivitas pembelajaran telah dilaksanakan meskipun masih terdapat beberapa aspek yang belum terlaksana secara optimal. Pada pertemuan kedua, keterlaksanaan meningkat menjadi 94% kategori sangat baik yang mengindikasikan bahwa peneliti telah semakin terbiasa dengan penerapan model dan seluruh komponen penting dalam sintak PBL berhasil dilaksanakan dengan baik, termasuk pembagian materi, keterlibatan siswa dalam kerja kelompok, serta pemanfaatan media Poster Digital.

Pertemuan ketiga menunjukkan keterlaksanaan penuh 100% di mana semua aspek pembelajaran mulai dari pembukaan hingga penutup berjalan sangat baik. Seluruh kelompok siswa mempresentasikan hasil permasalahan dengan baik, peniliti melakukan evaluasi hasil penyelesaian masalah, serta pelaksanaan *posttest* dilakukan sesuai jadwal. Kegiatan ditutup dengan refleksi dan doa bersama. Secara keseluruhan, rata-rata keterlaksanaan pembelajaran mencapai 91,67% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *problem based learning* berbantuan Poster Digital berjalan dengan sangat efektif dan konsisten selama tiga pertemuan. Peneliti berhasil melaksanakan sintak model pembelajaran dengan baik, dan siswa terlibat aktif dalam setiap tahapan proses belajar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas III SDN 13 Gondong Bali. dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *project based learning* berbantuan Poster Digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa pada materi *Hewan dan Tumbuhan di Sekitarku.*

Nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh peserta didik sebelum penerapan model pembelajaran adalah 67,61 dengan mayoritas siswa berada pada kategori hasil belajar rendah hingga sangat rendah. Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model *problem based learning* berbantuan poster digital, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 91,43 dengan sebagian besar siswa berada pada kategori hasil belajar tinggi dan sangat tinggi.

Hasil uji statistik inferensial menggunakan *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi 0,001 < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Selain itu, hasil uji *N-Gain* menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 0,5934 atau 59,34%**,** yang termasuk dalam kategori sedang. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan model *problem based learning* berbantuan media poster digital cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Dengan demikian, rumusan masalah dalam penelitian ini telah terjawab yakni bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media poster digital terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III. Penerapan model ini dapat dijadikan sebagai alternatif strategis dalam meningkatkan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw

efektivitas pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar karena mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan.

B. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* berbantuan poster digital memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa, maka disarankan kepada pihak pengambil kebijakan, khususnya Dinas Pendidikan dan pemerintah daerah, untuk mulai mempertimbangkan integrasi model pembelajaran berbasis masalah dan media digital interaktif dalam kebijakan kurikulum dan pelatihan guru. Pemerintah perlu memperluas akses terhadap teknologi pendidikan serta menyediakan dukungan teknis yang memadai guna menunjang implementasi pembelajaran inovatif di sekolah dasar, terutama dalam mata pelajaran sains yang membutuhkan pendekatan konkret dan kontekstual.

Bagi lembaga pendidikan dan pihak sekolah, disarankan agar dapat mendukung guru dalam menerapkan model pembelajaran berbasis masalah dengan berbantuan media seperti poster digital. Hal ini dapat dilakukan melalui pelatihan internal, penyediaan fasilitas seperti koneksi internet yang stabil dan perangkat digital yang memadai, serta menciptakan budaya kolaboratif antar guru dalam mengembangkan perangkat pembelajaran inovatif. Sekolah juga dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan dalam merancang kegiatan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

Bagi para cendekiawan dan akademisi di bidang pendidikan, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan awal untuk memperluas diskusi teoritis dan pengembangan keilmuan dalam bidang inovasi pembelajaran dan teknologi pendidikan. Para akademisi diharapkan dapat mengembangkan model-model pembelajaran berbasis masalah yang lebih terstruktur dan adaptif terhadap perkembangan teknologi, serta melakukan kajian lebih lanjut mengenai

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw

efektivitas media digital seperti poster digital dalam mendorong keterampilan abad ke-21, khususnya dalam ranah pendidikan dasar.

Adapun bagi calon peneliti selanjutnya, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan, di antaranya adalah penggunaan desain pre-eksperimental dengan satu kelompok tanpa kelas kontrol, serta cakupan penelitian yang terbatas pada satu sekolah dan satu mata pelajaran. Oleh karena itu, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan desain eksperimen yang melibatkan kelas kontrol, memperluas jumlah sampel, serta mengintegrasikan pengukuran aspek afektif dan psikomotorik secara lebih komprehensif. Selain itu, calon peneliti juga dapat mengeksplorasi efektivitas berbagai media digital lainnya yang memiliki potensi untuk diterapkan dalam pembelajaran berbasis masalah di tingkat sekolah dasar maupun menengah.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw

DAFTAR PUSTAKA

Apriliansyah, M. A., Sholikah, O. H., & Wahyuningtyas, S. E. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPAS dengan Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Siswa Kelas IV SDN. *Jurnal Ulul Albab*, *28*(2), 99. https://doi.org/10.31764/jua.v28i2.24432

Baharuddin. (2009). Teori Belajar dan Pembelajaran. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, *53*(9), 27–32.

Djonomiarjo Guru SMK Negeri, T., & Kab Pohuwato, P. (2018). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar. Jurnal Ilmu Pendidikan Nnformal Aksar, 05, 39–46. http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/AKSA RA/index

Muhaimin, Abd Ghofir, N. A. R. (2011). *Strategi Belajar Mengajar PPkn*. 11–35.

Noviana, K., Rochmiyati, S., Noviana, K., Rochmiyati, S., Sarjanawiyata, U., Yogyakarta, T., Sarjanawiyata, U., Yogyakarta, T., Belajar, M., & Telling, S. (2024). *PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA ISSN 2548-9119 Pendahuluan Kegiatan belajar mengajar yang menarik merupakan tuntutan bagi seorang guru , sejalan dengan (Aswan Zain dan Syaiful Bahri Djamarah , kegiatan belajar mengajar merupakan suatu suasana yang mengga*. *8*(16), 8–15.

Nurdyansyah. (2015). *M. Musfiqon dan Nurdyansyah. N. (2015). Pendekatan Pembelajaran Saintifik . Sidoarjo: Nizamia learning center., 41*. *20*.

Rifai, A., Islam, S. D., & Firdaus, A. (2020). Problem Based Learning Dalam Pembelajaran IPA. *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar SHEs: Conference Series*, *3*(3), 2139–2144. https://jurnal.uns.ac.id/shes

Sari, R. A. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Peningkatan Belajar Siswa. *Jpgsd*, *3*(2), 1531–1541.

Sehusillawane, S. (2014). Analisis Kebiasaan Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 11 Ambon. *Jurnal Pendidikan Jendela Pengetahuan*, *7*(17), 1–16.

Shoimah. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Mi Yakti Kebonagung Tegalrejo Magelang Tahun Pelajaran 2013/2014. *Skripsi*, 1–84. http://digilib.uin-suka.ac.id/14128/33/BAB I%2C IV%2C

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw

TARBIYATUNA, Vol. 7 No. 2 Desember, 2016 232. (2016). *7*(2), 232–256.

Wahab, G., & Rosnawati. (2021). Teori-teori belajar dan pembelajaran. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Issue April).

Wi, M. W. (2013). *Meningkatkan Hasil Belajar Ips Menggunakan Media Gambar Bagi Siswa Kelas Iv Mi Al-Fatah Kemutug Wadaslintang Wonosobo Jawa Tengah Tahun Ajaran*.

Winardi, W. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Stad Kelas X Mipa-3 Sma Negeri 4 Pekalongan Tahun 2016. *Jipsindo*, *5*(1), 81. https://doi.org/10.21831/jipsindo.v5i1.20185

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw







Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw

RIWAYAT HIDUP



RESKIYANTI, Dilahirkan di pulau Gondong Bali, Desa Mattiro Matae, Kec, Liukang Tupabbiring, Kab, Pangkajene dan kepulaun pada tanggal 10 oktober 2001. Anak kelima dari 7 bersaudara pasangan suami istri dari bapak H. Abdullah dan Hj. Suhlan, peneliti ini menyelesaikan pendidikan di sekolah dasar SDN 13 Gondong Bali pada tahun 2014 pada tahun yang sama peneliti melanjutkan pendidikan SMPS Pesantren Emas Pangkajene dan tamat pada tahun 2017. Kemudian melanjutkan sekolah menegah atas di SMA Negeri 7 Pangkep dan selesai pada tahun 2020 pada tahun 2021 peneliti melanjutkan pendidikan diperguruan tinggi swasta, tepatnya di STKIP Andi Matappa pangkep jurusan pendidikan guru sekolah dasar. (PGSD).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/uS-uBL2Ui8JxiIGECRgkhw