SKRIPSI

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING (PBL)* BERBANTUAN MEDIA ANIMAKER TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PADA SISWA KELAS VI SDN 12 BIRAENG

SETIADI SASTRA SAJIWA
921862060067

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/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING (PBL)* BERBANTUAN MEDIA ANIMAKER TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PADA SISWA KELAS VI SDN 12 BIRAENG

Atas nama saudara :

Nama : Setiadi Sastra Sajiwa
Nim : 921862060067
Program Studi : Pendidikan Guru sekolah Dasar

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

Pangkajene, 02 Agusutus 2025

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. AHMAD BUDI SUTRISNO., 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: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

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 Pendidikan pada hari Sabtu, 15 November 2025.

Disahkan Oleh:
Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Andi Matappa

A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH. MH

Dengan Susunan Panitia Ujian sebagai berikut:

Ketua	: Dr. AHMAD BUDI SUTRISNO., M.Pd.	(.....)
Sekretaris	: RURI MUHAMMAD P D, S.Pd., Gr., M.Pd.	(.....)
Penguji	: 1. DRS. H. MUHAMMAD ZAID., M.Pd.	(.....)
	: 2. AMRULLAH MAHMUD., S.PD., M.Pd.	(.....)
Pembimbing	: 1. Dr. AHMAD BUDI SUTRISNO., M.Pd.	(.....)
	: 2. RURI MUHAMMAD P D, S.Pd., Gr., M.Pd.	(.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	:	Setiadi Sastra Sajiwa
NPM	:	921862060067
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah
Judul Skripsi	:	Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Berbantuan Media Animaker Terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Kelas VI SDN 12 Biraeng

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

Pangkajene, 27 Agustus 2024

Yang Membuat Pernyataan



SETIADI SASTRA SAJIWA

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

MOTTO

"Keberhasilan Dimulai Dengan Keberanian Untuk Mencoba"

PERSEMBAHAN

"Skripsi ini penulis persembahkan secara khusus kepada orang tua penulis, kepada orang tua penulis yang darahnya mengalir dalam tubuh saya, yang telah dengan sabar membersarkan putranya, yang selalu melangitkan doa-doa baik demi studi penulis. Mereka memang tidak sempat menyelesaikan pendaftaran di bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, dan memberi dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan skripsinya. Satu hal yang perlu bapak dan ibu ketahui, saya sangat menyayangi dan mencintai kalian. Tolong hidup lebih lama di dunia ini, dan izinkan saya mengabdi dan membalas segala pengorbanan yang kalian kalian lakukan selama ini. Terimah kasih karena sudah mendidik penulis dengan penuh kasih sayang dari kecil hingga saat ini, doa dan keikhlasan dari kalian yang telah mengantarkan penulis untuk mewujudkan impian"

Skripsi ini juga saya persembahkan kepada seluruh keluarga tercinta yaitu dua orang kakak yang penulis kagumi, yang telah memberi semangat, motivasi dan dukungan baik moril maupun material selama penulis menempuh penidikan sampai saat ini. Dan tak lupa kepada diri sendiri, terimakasih karena telah kuat sampai saat ini.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

ABSTRAK

SETIADI SASTRA SAJIWA, 2025 Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas VI SDN 12 Biraeng. Dibimbing oleh (I) Ahmad Budi Sutrisno (II) Ruri Muhammad P D. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Masalah utama penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas VI SDN 12 Biraeng.
Penenlitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian Pre-Eksperimen. Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat dengan desain penelitian yang digunakan One grup Pretest dan Postest. Pengumpulan data menggunakan instrument Observasi aktivitas guru dan siswa, Tes hasil belajar, dan angket respon siswa. Dalam penelitian ini menggunakan analisis Deskriptif dan analisis inferensial uji normalitas dan uji hipotesis.

Hasil penelitian penggunaan model *problem based learning (PBL)* berbantuan media animaker dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan skor hasil belajar sisiwa menunjukkan peningkatan dari skor 51,25 menjadi 81,66. Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro Wilk dengan nilai pretest signifikansi 0,139 > 0,05 dan nilai postest 0,178 > 0,05 membuktikan bahwa kedua nilai tersebut berdistribusi normal. Hasil uji hipotesis menggunakan uji paired sample T-test menunjukkan angka yang signifikan antara pretest dengan posttes dengan nilai signifikan (2-tailed) p= 0.000 ¿ 0,05 nol hipotesis H_0 pada penelitian ini ditolak dan hipotetis alternatif H_1 diterima dimana terdapat perbedaan yang mencolok antara kedua test

Kata kunci : *Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL), Hasil Belajar*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

KATA PENGANTAR

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan atas kehadirat Allah Subhanahu Wataala, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dan dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa.

Shalawat serta salam semoga tetap tercurah kepada baginda Nabi Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam beserta keluarganya sebagai perantara untuk kebenaran. Selama proses penelitian ini dan penulisan skripsi ini, penulis mengalami banyak hal baik suka maupun duka yang mudah mudahan memberikan manfaat. Skripsi yang berjudul "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING (PBL)* BERBANTUAN MEDIA ANIMAKER TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PADA SISWA KELAS VI SDN 12 BIRAENG" ini disusun untuk memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan studi pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar 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 mengungkapkan terima kasih setinggi tingginya kepada:

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

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

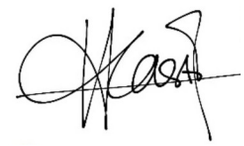
4. Bapak Dr Ahmad Budi Sutrisno, M.Pd dan Bapak Ruri Muhammad PD, S.Pd., M.PD. selaku Pembimbing I dan II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan arahan serta motivasi yang sangat berharga, baik selama menempuh pendidikan maupun saat penyusunan skripsi.
5. Bapak Amrullah Mahmud, S.Pd., M,Pd. dan Bapak Drs. H. Muhammad Zaid, M,Pd. selaku penguji I dan II.
6. Bapak Amrullah Mahmud, S.Pd., M.Pd dan Bapak Muh. Rahmat, S.Pd., M.Pd selaku validator I dan validator II yang dengan tekun memberikan arahan dan petunjuk dalam melakukan penelitian.
7. Seluruh Dosen STKIP Andi Matappa, khususnya Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
8. Staf Akademik STKIP Andi Matappa yang dengan ikhlas hati telah memberikan arahan selama penulis menempuh pendidikan.
9. Seluruh Dosen STKIP Andi Matappa, khususnya Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
10. Staf Akademik STKIP Andi Matappa yang dengan ikhlas hati telah memberikan arahan selama penulis menempuh pendidikan.
11. Teristimewa diucapkan terima kasih dan penghormatan kepada Kedua Orang Tua tercinta yang telah mengasuh, mendidik, memenuhi kebutuhan finansial dan moril selama kuliah serta selalu memanjatkan doa yang tulus sehingga penulis dapat berhasil menyelesaikan studi.
12. Teman-teman angkatan 2021 Pendidikan guru sekolah dasar yang telah menemani perjalanan penulis sampai sejauh ini.
13. Dan terakhir untuk setiadi yaitu sang penulis sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap prosesNya. Terima kasih telah bertahan sejauh ini.

Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dan memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi penelitian ini. Semoga budi baik dan bantuan berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda di sisi Allah SWT. Dalam kedudukannya sebagai manusia

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

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. Aamiin Allahummah Aamiin

Pangkep, 27 Agustus 2024



SETIADI SASTRA SAJIWA

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	**i**
LEMBAR PENGESAHAN	**iii**
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	**iv**
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	**v**
MOTTO	**vi**
ABSTRAK	**viii**
KATA PENGANTAR	**ix**
DAFTAR ISI	**xiii**
DAFTAR TABEL	**xiv**
DAFTAR GAMBAR	**xv**
BAB I PENDAHULUAN	**1**
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	**9**
BAB II **KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS**	**11**
A. Kajian Pustaka	11
B. Penelitian Relavan	43
C. Kerangka Pikir	47
D. Hipotesis Penelitian	49

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

BAB III METODE PENELITIAN **50**

A. Pendekatan dan Jenis Penlitian 50

B. Variabel dan Desain Penelitian 51

C. Definisi Operasional Variabel 53

D. Lokasi dan Waktu Penelitian 54

E. Populasi dan Sampel 54

F. Instrumen Penelitian 55

G. Teknik Dan Prosedur Pengumpulan Data 57

H. Tekhnik Analisis Data 58

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN **61**

A. Hasil Penelitian 61

B. Pembahasan 75

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN **82**

A. Kesimpulan 82

B. Saran 83

DAFTAR PUSTAKA **84**

LAMPIRAN **90**

RIWAYAT HIDUP **188**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Sampel **55**

Tabel 4.1 Statistik Skor Hasil Belajar Pretest **62**

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi, Persentae Dan Kategori Hasil Pretest **63**

Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar **64**

Tabel 4.4 Statistik Skor Hasil Belajar Postest **64**

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi, Persentase Dan Kategori Posttest **65**

Tabel 4.6 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar **66**

Tabel 4.7 Kategori N-Gain **67**

Tabel 4.8 Nilai N-Gain Score **67**

Tabel 4.9 Statistik Hasil Angket Respon Siswa **69**

Tabel 4.10 Deskriptif Persentase Hasil Angket Respon Siswa **70**

Tabel 4.11 Data Hasil Lembar Observasi Guru Dan Siswa **71**

Tabel 4.12 Deskripsi Persentase Hasil Observasi Aktivitas Siswa **72**

Tabel 4.13 Analisis Uji Normalitas Pretest Dan Posttest **73**

Tabel 4.14 Uji Hipotesis Pairet Samplet Test **74**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir **48**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Lembar Validasi **90**

a. Validasi Modul Ajar 91

b. Validasi Tes Hasil Belajar 95

c. Validasi Angket Respon Siswa 99

d. Validasi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 103

e. Observasi Aktivitas Guru 107

f. Observasi Aktivitas Siswa 111

Lampiran II Instrumen Penelitian **115**

a. Modul Ajar 116

b. Test Hasil Belajar Siswa 130

c. Pre Test 146

d. Post test 150

e. Angket Respon Siswa 154

f. Observasi Aktivitas Guru 161

g. Observasi Aktivitas Siswa 162

h. Deskriptif Statistik 170

i. Uji Normalitas 173

j. Uji Hipotesis 176

Lampiran III Persuratan **177**

a. Lembar Koreksian Ujian Proposal 178

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

b. Lembar Perbaikan Ujian Proposal 179

c. Lembar Validasi Instrumen 180

d. Surat Keterangan Izin Meneliti 181

e. Surat Keterangan Selesai Meneliti 182

f. Lembar Koreksian Ujian Hasil 183

g. Surat Perbaikan Ujian Hasil 184

h. Surat Keterangan Artikel Ilmiah 185

Dokumentasi **186**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

BAB 1
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terancang untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan salah satu faktor yang menentukan kualitas sumber daya manusia. Hal penting dalam proses pendidikan ialah pengusaan konsep dalam suatu pembelajaran, pembelajaran akan berjalan baik apabila dalam proses pembelajaran pendidik dapat mengaplikasikan salah satu prinsip menyampaikan penyampaian pembelajaran yaitu menarik perhatian siswa (Rahmawati & Amal, 2021:30).

Secara nasional, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, maka yang dikatakan dengan proses pembelajaran adalah suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Pane & Dasopang, 2017:338). Oleh karena itu, proses pembelajaran sebagai inti dari pendidikan memiliki peran strategis dalam menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan nasional. Seiring dengan perkembangan zaman dan kebutuhan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

masyarakat yang semakin kompleks, sistem pendidikan di indonesia mengalami berbagai perubahan kurikulum. Salah satu bentuk pembaharuan kurikulum tersebut adalah kurikulum merdeka, yang diharapkan mampu menjawab berbagai permasalahan dalam dunia pendidikan.

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum fleksibel yang berbasis karakter dan kompetensi sekaligus berbasis kreativitas yang ditetapkan pemerintah pada Jenjang pendidikan dasar dan menengah (Mulyasa, H. E., 2023:1). Kurikulum merdeka juga diterapkan pada beberapa Sekolah Penggerak Kemudian, kurikulum merdeka dikembangkan untuk diimplementasikan pada semua sekolah sesuai dengan kemampuan dan keadaan masing-masing sekolah tersebut. Salah satu mata pelajaran yang ada dalam kurikulum merdeka yaitu mata pelajaran IPAS. IPAS merupakan gabungan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Tujuan dari pembelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka yaitu mampu mengembangkan rasa ingin tahu dan ketertarikan peserta didik, bisa berperan aktif, mengembangkan pengetahuan inkuiri, menguasai diri sendiri serta lingkungannya, dan mengembangkan pemahaman konsep yang ada dalam pembelajaran IPAS tersebut (Agustina et al., 2022:9181).

Pembelajaran IPAS dapat membantu menumbuhkan pemikiran kritis pada siswa dan menumbuhkan sikap lebih peduli terhadap lingkungan sekitarnya selain itu pembelajaran IPAS juga merupakan pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan dan memecahkan masalah berdasarkan lingkungan sekitar siswa sehingga dibutuhkan perencanaan pembelajaran yang menjadi faktor pendukung tercapainya tujuan pembelajaran seperti penggunaan model pembelajaran yang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

berbasis masalah nyata dan salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran PBL. Hal tersebut sependapat dengan pendapat Nawati (2023:6169) yang mengemukakan bahwa salah satu kunci keberhasilan proses pendidikan dan pembelajaran terletak pada perancangan pembelajaran dan perancangan lingkungan belajar yang didukung oleh sebuah perencanaan pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat berinteraksi didalamnya.

Namun yang terjadi saat ini, masih banyak siswa yang kurang menguasai pelajaran IPAS yang disebabkan oleh beberapa faktor yaitu faktor internal dan eksternal, sehingga berakibat mereka mengalami kesulitan di dalam mempelajari IPAS dan pada akhirnya hasil belajar IPAS pun rendah. Menurut Suprapmanto, J., & Zakiyah, S. W. (2024:202) Permasalahan pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di sekolah dasar dipengaruhi oleh beberapa faktor yang terjadi pada guru dan siswa diantaranya yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal sendiri mencakup kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran IPAS atau siswa cenderung hanya minat pada satu bidang pelajaran saja seperti IPA (Ilmu Pengetahuan Alam), selain itu motivasi siswa terhadap pembelajaran IPAS dinilai rendah yang disebabkan karena kurangnya dukungan belajar serta perhatian dari orangtua dirumah., kemampuan siswa dalam memahami materi yang beragam sehingga dalam penyampaian materinya pun tidak bisa disamaratakan antara siswa satu dan lainnya. Sedangkan faktor eksternal sendiri mencakup metode pembelajaran yang digunakan oleh guru sama dan berulang-ulang dengan pembelajaran sebelumnya sehingga menyebabkan siswa mudah bosan, model pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran kurang tepat dan masih

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

konvensional sehingga siswa mudah mengantuk pada saat pembelajaran dan tidak jarang untuk melakukan aktivitas lain seperti mengobrol dengan teman sebangku yang dapat mengganggu pembelajaran yang sedang berjalan, serta media pembelajaran yang digunakan sebagai sarana pendukung dalam penyampaian materi kepada siswa kurang menarik dan inovatif. Oleh karena itu, kerjasama antara pendidik, keluarga dan masyarakat menjadi sangat penting dalam membentuk dan memelihara hasil belajar yang tinggi.

Berdasarkan observasi dan wawancara pada hari senin tanggal 16 September 2024 di SDN 12 Biraeng, Pada saat ujian harian ditemukan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa tergolong rendah. Hal itu disebabkan oleh beberapa faktor siswa antara lain: 1) terdapat siswa yang memiliki pemahaman lambat, 2) siswa mudah merasa bosan sehingga sebagian siswa saja aktif dalam pembelajaran. Faktor tersebut mengakibatkan antusias siswa dalam kegiatan belajar relatif rendah, hal tersebut terlihat dari beberapa siswa yang malas untuk membaca, belajar dan mengerjakan soal- soal latihan secara mandiri, siswa yang kurang fokus dalam memperhatikan penjelasan dari guru, banyak siswa yang sibuk sendiri ketika pembelajaran berlangsung, sumber belajar kurang lengkap (buku paket), siswa gampang bosan saat pembelajaran berlangsung, siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar, dan nilai rata - rata ujian tengah semester (UTS) masih terdapat siswa yang tidak tuntas dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70.

Selain dari faktor siswa rendahnya hasil belajar IPAS juga dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu; 1) Model pembelajaran yang digunakan dalam kelas belum inovatif dan hanya berpusat pada guru sehingga mengakibatkan kejenuhan pada

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

siswa dalam belajar dan berkurangnya minat siswa dalam pembelajaran IPAS. 2) Kurangnya penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang bervariasi sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa dikelas khususnya pada pembelajaran IPAS secara diskusi atau pembelajaran berbasis kelompok, dimana guru membagi kelas menjadi kelompok - kelompok dengan anggota 3-4 siswa yang heterogen, namun dalam penerapan model dan penggunaan media pembelajaran belum maksimal sehingga siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran. Dampak lebih lanjut menjadikan mata pelajaran IPAS dianggap sulit oleh siswa, sehingga hasil belajar siswa masih banyak yang nilainya belum mencapai kkm yaitu 70.

Dari permasalahan yang telah dipaparkan, menimbulkan gagasan untuk dapat memberikan pembelajaran dikelas dengan menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media animaker. Munurut Abidin (2019:227) Penggunanan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media Animaker.

Model pembelajaran *problem based learning (PBL)* dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran, dan membuat siswa berfikir kritis serta memiliki keterampilan memecahkan masalah, dan memperoleh pengetahuan. Sedangkan Media animaker merupakan sebuah aplikasi pembuat video animasi dan salah satu

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

berupa video animasi berbasis Animaker dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa untuk mempengaruhi hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS perlu menggunakan Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media animaker, sehingga diharapkan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media animaker dapat berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS yang lebih baik.

Bersumber dari latar belakang yang telah dijelaskan maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Berbantuan Media Animaker Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas VI SDN 12 Biraeng".

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang rumusan pada penelitian ini adalah

1. Bagaimana hasil belajar IPAS sebelum penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media Animaker siswa kelas VI SDN 12 Biraeng?
2. Bagaimana hasil belajar IPAS setelah penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media Animaker siswa kelas VI SDN 12 Biraeng?
3. Apakah terdapat pengaruh Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Berbantun Media Animaker terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas VI SDN 12 Biraeng?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan tersebut , dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

BAB II
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Model pembelajaran

a. Pengertian model pembelajaran

Menurut Mirdad (2020:15) Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (Rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Selain itu, Saragih et al. (2021:2645) Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Sueni (2019:10) juga mengemukakan bahwa (1) model pembelajaran merupakan kerangka dasar pembelajaran yang dapat diisi oleh beragam muatan mata pelajaran, sesuai dengan karakteristik kerangka dasarnya, (2) model pembelajaran dapat muncul dalam beragam bentuk dan variasinya sesuai dengan landasan filosofis dan pedagogik yang melatar belakanginya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

Kemudian Djalal (2017:35) mengemukakan bahwa Fungsi model pembelajaran adalah sebagai acuan bagi perancang pengajaran dan para pendidik dalam melaksanakan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat dan jenis materi yang akan diajarkan, tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran, serta tingkat kemampuan atau kompetensi peserta didik.

Dari beberapa pendapat penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran merupakan suatu rancangan yang dibuat khusus dengan menggunakan langkah-langkah yang sistematis untuk diterapkan dalam suatu kegiatan. Selain itu juga model sering disebut dengan desain yang dirancang sedemikian rupa untuk kemudian diterapkan dan dilaksankan dalam mencapai tujun pembelajaran.

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Menurut Mirdad (2020:16) Model-model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1) Berdasarkan teori pendidikann dan teori belajar dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok di susun oleh *Herbert Thelen* dan berdasarkan teori *John Dewey*, model ini dirancang untuk melatih pertisipasi dalam kelompok secara demokratis.
2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu. Misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
3) Dapat dijadikann pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model Synectic dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

4) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan : a) urutan langkah-langkah pembelajaran (syntax); a) adanya prinsip-prinsip reaksi; c) sistem sosial; d) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi ; a) dampak pembelajaran, y aitu hasil belajar yang diukur; b) dampak penggiring yaitu hasil belajar jangka panjang.
6) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya

c. Karakteristik Model Pembelajaran

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik yang menjadi ciri khas dari sebuah model. Menurut *Joyce and Weill* (Hendracipta, N., 2021:4) model pengajaran memiliki karakteristik sebagai berikut :

1) Syntak: syntak merupakan langkah langkah pembelajaran yang menunjukkan bagaimana sebuah model itu dilaksanakan. Syntak sifat nya khas untuk setiap model pembelajaran, artinya syntak antara satu model dengan model yang lainnya memiliki perbedaan. Ciri dari sebuah model pembelajaran itu dapat dilihat dari syntak atau langkah pembelajarannya. Syntak sebuah model pembelajaran menunjukkan urutan dan tahapan tahapan pembelajaran langkah demi langkah.
2) Sistem sosial: Sistem sosial merupakan aturan/norma yang mengatur interaksi antara siswa dengan guru, interaksi antara siswa dengan siswa.
3) Prinsip Reaksi: merupakan perilaku guru dalam memperlakukan siswa pada kegiatan pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

4) Sistem Pendukung: Sistem pendukung merupakan segala sumber daya yang diperlukan untuk mendukung terlaksananya kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model yang dipilih.
5) Dampak (Efek) Model: Dampak atau efek dari model pembelajaran adalah hasil yang diperoleh setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model model pembelajaran.

d. Fungsi Model Pembelajaran

Menurut Sutarto dan Indrawati (Ahyar, D. B., Prihastari, E. B., Setyaningsih, R., Rispatiningsih, D. M., Zanthy, L. S., Fauzi, M. & Kurniasari, E., 2021:11) Mengemukakan bahwa fungsi dari model pembelajaran terhadap pendidikan sebagai berikut:

1) Membantu serta membimbing guru dan tenaga pengajar untuk memilih teknik, strategi dan metode pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai.
2) Membantu guru untuk menciptakan perubahan perilaku peserta didik diinginkan.
3) Membantu guru dalam menentukan cara dan sarana untuk menciptakan lingkungan yang sesuai untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.
4) Untuk membantu membangun koneksi antara guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
5) Membantu guru dan tenaga pendidik dalam mengkonstruk ulang kurikulum, silabus, atau konsen dalam suatu pelajaran.
6) Membantu guru atau instruksi dalam memilih materi pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran, penyusunan rrp, dan silabus.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

7) Membantu guru dalam merancang atau mendesain aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan yang diharapkan.
8) Memberikan bahan prosedur untuk mengembangkan materi dan sumber belajar yang menarik dan efektif.
9) Mendorong guru atau tenaga pendidik untuk melakukan pengembangan dan inovasi dalam pembelajaran.
10) Membantu mengkomunikasikan informasi tentang teori mengajar.
11) Membantu membangun hubungan antara belajar dan mengajar secara empiris.

e. Langkah-Langkah Model Pembelajaran

Menurut *Bella H.Banathy* (Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M, 2020:15) dapat dibedakan dalam 6 (enam) langkah sebagai berikut :

1) Langkah 1 : Merumuskan tujuan

   Langkah pertama adalah merumuskan tujuan, yaitu suatu pernyataan pengalaman belajar yang menyatakan apa yang kita harapkan dari peserta didik untuk dikerjakan, diketahui, dan dirasakan sebagai hasil dari pengalaman belajarnya.

2) Langkah 2 : Mengembangkan tes (*Developing test*)

   Dalam langkah ini dikembangkan suatu tes yang didasarkan pada tujuan yang diinginkan dan digunakan untuk mengetahui kemampuan yang diaharapkan dicapai sebagai hasil dari pengalaman belajarnya.

3) Langkah 3 : Menganalisis kegiatan belajar (*Analyzing of learning task*)

   Dalam langkah ini dirumuskan apa yang harus dipelajari sehingga dapat menunjukan tingkah laku seperti yang digambarkan dalam tujuan yang telah

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

86,19% pada siklus II, pada aspek confidence meningkat sebesar 10,62% dari 71,569% pada siklus I menjadi 82,18% pada siklus II, dan pada Aspek satisfaction meningkat sebesar 14,88% dari 71,79% pada siklus I Menjadi 86,67% pada siklus II. Hasil belajar kognitif juga mengalami Peningkatan sebesar 14,29% dari 78,94% pada siklus I menjadi 85,96% Pada siklus II.

C. Kerangka Pikir

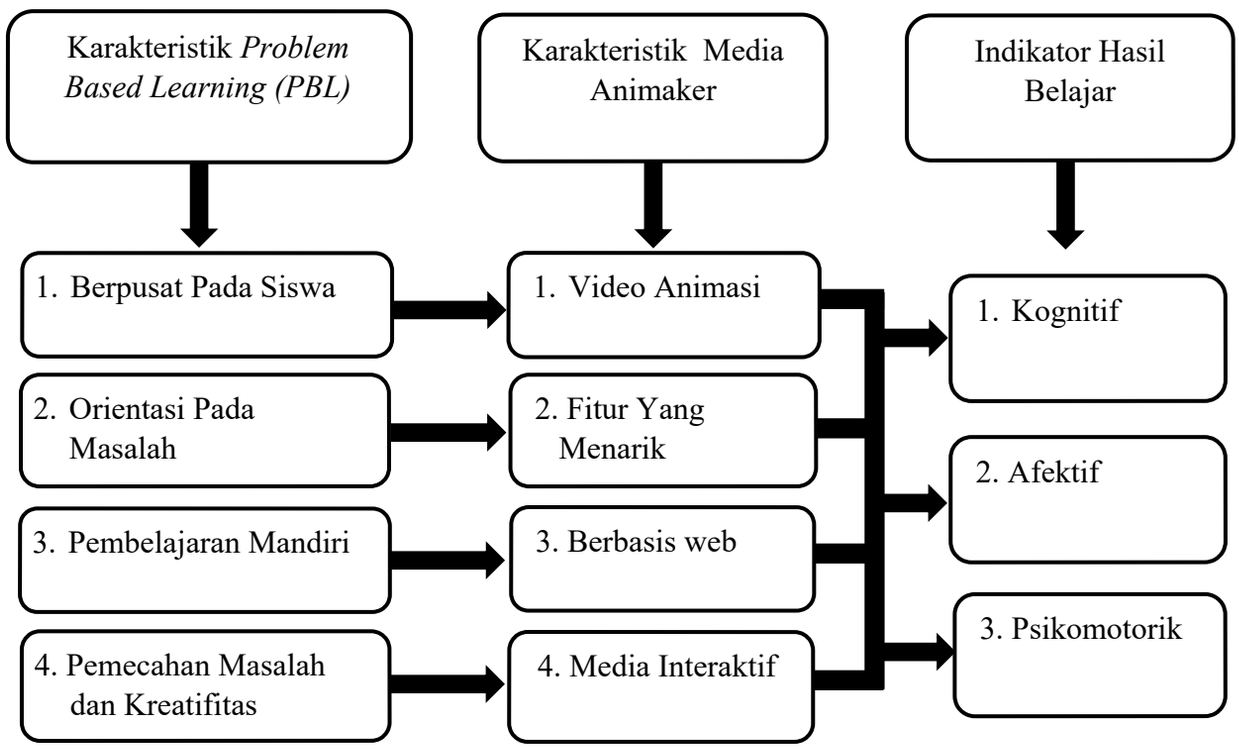
Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil dan efektif ditinjau dari ketuntasan hasil belajar, aktivitas murid dalam mengikuti pembelajaran, kemampuan guru dalam mengelolah pembelajaran dan respon murid terhadap pembelajaran itu sendiri. Oleh karena itu sebagai pendidk harus bertanggung jawab dalam merencanakan dan mengelolah kegiatan-kegiatan pembelajaran sesuai dengan tuntutan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Penyatuan karakteristik model *Problem-Based Learning (PBL)* dengan bantuan media Animaker dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan efektif. Berikut ini adalah karakteristik dari model PBL yang dipadukan dengan media Animaker: **Orientasi terhadap masalah:** Siswa diberikan masalah nyata terkait konsep Ipa kemudian animaker digunakan untuk menampilkan animasi sebagai pemantik diskusi masalah, **Stimulus untuk Diskusi Kelompok:** Siswa dikelompokkan untuk mendiskusikan solusi atas masalah yang diberikan kemudian siswa membuat storyboard konsep awal di animker, **Pembelajaran Mandiri:** Siswa mengumpulkan informasi dari berbagai sumber untuk memahami konsep ipa yang sedang dipelajari kemudian animaker digunakan untuk mengolah hasil invetigasi ke dalam bentuk animasi sederhana, **Pengembangan Solusi Dan Kreatifitas:** Siswa menyusun solusi atas masalah

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

berdsarkan hasil investigasi kemudian siswa membuat video animasi pendek di animaker sebagai bentuk presentasi solusi, **Analisis Dan Evaluasi Proses Pembelajaran:** Siswa mempresentasikan animasi mereka dan merefleksikan pembelajaran kemudian animasi menjadi media presentasi interaktif yang membantu pemahaman siswa.

Maka dengan Model pembelajaran *problem based learning (PBL)* berbantuan media animaker dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas VI SDN 12 Biraeng . Untuk lebih jelas dapat dilihat dari skema kerangka pikir berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui. Menurut Djollong (Fauzan, M., 2024:16), Metode penelitian kuantitatif adalah penelitian yang sarat dengan nuansa angka-angka dalam teknik pengumpulan data di lapangan.

Menurut Balaka (2022:11) Metode Penelitian Kuantitatif adalah sebuah metode penelitian yang memakai data yakni angka-angka yang ditambahkan penekanan terhadap pengukuran hasil yang objektif disertai analisis statistic. Metode kuantitatif juga disebut metode discovery, karena dengan metode ini dapat ditemukan dan dikembangkan sebagai iptek baru dengan data penelitian berupa angka-angka dan analisis statistic.

Sedangkan menurut Ali (2022:2) mengumukakan bahwa Penelitian kuantitatif adalah sebuah penyelidikan tentang masalah sosial berdasarkan pada pengujian sebuah teori yang terdiri dari variabel-variabel, diukur dengan angka, dan dianalisis dengan prosedur statistik untuk menentukan apakah generalisasi prediktif teori tersebut benar. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan temuan-temuan baru yang dapat dicapai (diperoleh) dengan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

menggunakan prosedur-prosedur secara statistik atau cara lainnya dari suatu kuantifikasi (pengukuran).

Selanjutnya dari pembuktian tersebut akan diperoleh suatu pembenaran ataupun penolakan terhadap teori. Dari beberapa pemaparan tentang pengertian penelitian kuantitatif di atas, maka dapat simpulkan bahwa penelitian kuantitatif merupakan sebuah penelitian yang menggunakan angka dalam mengumpulkan dan menganalisis data dalam menguji sebuah teori mengenai pembenaran maupun penolakan dari teori tersebut.

2. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian *Eksprimen* Yaitu jenis penelitian Pre-Eksperimen merupakan penelitian yang belum dikategorikan sebagai eksperimen sungguhan. *Pra-Eksperimen* merupakan bentuk desain penelitian yang paling sederhana. Dalam *Pra-Eksperimen*, satu kelompok diamati setelah beberapa agen atau perlakuan yang dianggap menyebabkan perubahan.

B. Variabel Dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian atau media terfokus dari dalam suatu penelitian yang berbentuk abstrak maupun real. Menurut Sugiyono (Narlan dkk., 2023) Variabel penelitian adalah atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpunnya. Dalam penelitian ini terdiri atas dua Variabel, yaitu:

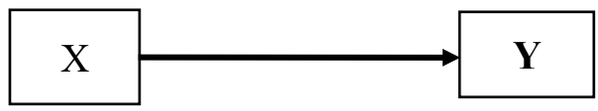
Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

a. Variable bebas

Variabel bebas *(Independent Variable)* adalah variabel yang menjadi sebab atau pemberi efek/memengaruhi variabel lain (variable terikat/*Dependent variable)* yang diberi simbol X. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Penerapan Model Pembelajaran *problem based learning (PBL)*.

b. Variable terikat

Variabel terikat *(Dependent variable)* adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel lain (variabel bebas/*Independent Variable)* yang direpsentasikan simbol Y. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Penggunaan Media Animaker.



(Sumber : Sugiyono)

Keterangan :

X : variabel *Independen*

Y : variabel *Dependen*

⟶ : Garis hubungan

2. Desain Penelitian

Adapun dengan desain penelitian yang digunakan oleh *One Group Pretest dan Posstest.* Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan hasil keadaan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

O_1 X O_2

(sumber: wakhinuddin, dkk.)

Keterangan:

O_1 : *Pretest* (Sebelum diberi perlakuan)

X : Perlakuan yang diberikan

O_2 : *Posttest* (setelah diberi perlakuan)

C. Defenisi Operasional Variabel

Untuk menghindari terjadinya interpretasi yang berlainan antara peneliti dan pembaca, maka perlu untuk merumuskan definisi operasional variabel sebagai berikut:

Model pembelajaran merupakan suatu rancangan yang dibuat khusus dengan menggunakan langkah-langkah yang sistematis untuk diterapkan dalam suatu kegiatan. Sedangkan Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh guru sebagai alat peraga untuk membantu dalam kegiatan belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

1. Model pembelajaran *Problem based learning (PBL)* adalah sebuah suatu rancangan yang dibuat dengan menggunakan pembelajaran berbasis masalah yang menekankan siswa untuk mampu berfikir dalam menyelesaikan masalah yang terkait dengan kehidupan sehari hari guna mencapai pemahaman yang lebih baik.
2. Media Animaker merupakan sebuah aplikasi/web online yang digunakan untuk membuat video animasi atau presentasi yang inovatif dan menarik.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

3. Hasil belajar adalah ukuran kemampuan dari kinerja yang diperoleh siswa dalam belajar

D. Lokasi dan Waktu penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SDN 12 Biraeng yang beralamat di Kec. Minasatene, Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan, Sulawesi Selatan. Lokasi dipilih berdasarkan kriteria yang relevan dengan topik penelitian, kemudahan akses, dan ketersediaan sumber data. Waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada tahun ajaran 2024-2025.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

   Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan. Menurut Suriani, N., & Jailani, M. S., (2023:27) mendefinisikan populasi adalah keseluruhan objek atau subjek penelitian yang memikili karakteristik tertentu untuk diteliti dan diambil kesimpulan. Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa yang menjadi populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas tinggi IV-VI SDN 12 Biraeng.

2. Sampel

   Sampel adalah adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Dalam penelitian ini menggunaka *simple random sampling*. Menurut Sumargo, B. (2020:28) mendefinisikan *simple random sampling* merupakan prosedur pengambilan sampel yang palig sederhana yang dilakukan secara fair, artinya setiap unit mempunyai kesempatan yang sama untuk dapat terpilih. Sampel

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini adalah jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Penelitian ini dilakukan terhadap 24 siswa kelas VI SDN 12 Biraeng mengenai penerapan model pembelajaran *problem based learning (PBL)* berbantuan media animaker terhadap hasil belajar IPAS materi perubahan lingkungan. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan analisis data penelitian ini menggunakan statistik deskriptif, dan statistik inferensial. Hasil tersebut diuraikan sebagai berikut.

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Hasil analisis deskriktif menunjukkan deskriktif tentang karakteristik skor hasil belajar, dimana data yang disajikan merupakan perhitungan atau analisis dengan menentukan nilai maksimum, minimum, rata- rata, medium, modus, standar deviasi dan lain-lain berdasarkan tabel distribusi frekuensi dari masing-masing variabel penelitian. Rangkuman statistik skor hasil belajar IPAS, respon siswa, dan lembar obsevasi guru dan siswa kelas VI.A SDN 12 Biraeng pada materi perubahan lingkungan menggunakan model pembelajaran *problem based learning (PBL)* berbantuan media animaker.

a. Data Hasil Belajar *Pretest*

Statistik skor hasil belajar siswa kelas VI SDN 12 Biraeng sebelum menggunakan model pembelajaran *problem based learning (PBL)* berbantuan media animaker, disajikan sebagai berikut.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

Tabel 4.1 Statistik Skor Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas VI SDN 12 Biraeng Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Berbantuan Media Animaker.

Statistic	Nilai Statistik
Ukuran Sampel	24
Total Skor	1.230
Skor Maksimum	70
Skor Minimum	35
Rata-Rata (Mean)	51,25
Modus	50
Median	50.00
Standar Deviasi	10,85

Sumber : Data Hasil Penelitian

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada Tabel 4.1 diperoleh total skor nilai sebesar 1.230 yang berasal dari 24 sampel atau 24 siswa yang telah melaksanakan *pre test* atau sebelum diterapkannya model pembelajaran *problem based learning (PBL)* berbantuan media animaker dengan skor tertinggi (maksimum) sebesar 70 dan skor rendah (minimum) sebesar 35, skor rata-rata (mean) yaitu 51.25, skor yang paling banyak diperoleh (modus) yaitu 50, nilai tengahnya atau median sebesar 50,00 dan simpangan baku (standar deviasi) sebesar 10,85.

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

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

Tabel 4.2 Distribusi frekuensi, persentase, dan krateria kategori Statistik Skor Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas VI SDN 12 Biraeng Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Berbantuan Media Animaker.

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
80-100	Sangat Tinggi	0	0%
68-79	Tinggi	2	8,33%
55-67	Sedang	7	29,17%
45-54	Rendah	15	62,5%
<45	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah		**24**	**100%**

Sumber : Data Hasil Penelitian

Pada tabel 4.2 diatas menunjukkan bahwa dari 24 siswa kelas VI SDN 12 Biraeng, tidak terdapat siswa yang berada pada kategori sangat rendah maupun sangat tinggi. Sebagian besar siswa berada pada kategori rendah sebanyak 15 siswa dengan persentase 62,5%. Selanjutnya, sebanyak 7 siswa dengan persentase 29,17% berada pada kategori sedang, dan hanya 2 siswa yang berada pada kategori tinggi dengan persentase 8,33%.

Berdasarkan analisis data tes hasil belajar (*pre test)* diatas dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata yang diperoleh siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *problem based learning (PBL)* berbantuan media animaker berada pada kategori rendah dengan persentase 51,25%.

Jika nilai keseluruhan hasil belajar siswa disesuaikan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah sebesar 70, maka diperoleh kategori ketuntasan klasikal hasil belajar siswa kelas VI.A dengan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

menggunakan model pembelajaran *problem based learning (PBL)* berbantuan media animaker sebagaimana seperti pada tabel 4.3 sebagai berikut.

Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar

Skor	Kategori	Frekuensi	%
0 ≤ Nilai < 70	Tidak Tuntas	22	91,7%
70 ≤ Nilai ≤ 100	Tuntas	2	8,3%

Dari tabel 4.5 terlihat bahwa jumlah siswa yang tidak memiliki kriteria ketuntasan minimum adalah 22 siswa (91,7%) dan yang memenuhi ketuntasan minimum hanya 2 orang (8,3%). Berdasarkan deskripsi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar (pretest) siswa kelas VI SDN 12 Biraeng tidak memenuhi indikator ketuntasan belajar secara klasikal yaitu < 70.

b. Data Hasil Belajar *Post Test*

Statistik skor hasil belajar siswa kelas VI SDN 12 Biraeng setelah diterapkannya model pembelajaran *problem based learning (PBL)* berbantuan media animaker dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4.4 Statistik Skor Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas VI SDN 12 Biraeng Setelah Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Berbantuan Media Animaker.

Statistic	Nilai Statistik
Ukuran Sampel	24
Total Skor	1.960
Skor Maksimum	95
Skor Minimum	70
Rata-Rata (Mean)	81,66
Modus	80
Median	80,00
Standar Deviasi	7,01

Sumber : Data Hasil Penelitian

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada Tabel 4.4 diperoleh total skor nilai sebesar 1.960 yang berasal dari 24 sampel atau 24 siswa yang telah melaksanakan *post test* setelah diterapkannya model pembelajaran *problem based learning (PBL)* berbantuan media animaker dengan skor tertinggi (maksimum) sebesar 95 dan skor rendah (minimum) sebesar 70, skor rata-rata (mean) yaitu 81,66, skor yang paling banyak diperoleh (modus) yaitu 80 dan nilai tengahnya sebesar 80,00. Sedangkan simpangan baku (standar deviasi) sebesar 7,01.

Jika data hasil belajar tersebut pada tabel 4.4 dikelompokkan dalam lima kategori nilai, maka diperoleh skor distribusi frekuensi dan persentase yang ditunjukkan pada tabel 4.5 yaitu:

Tabel 4.5 Distribusi frekuensi, persentase, dan krateria kategori Statistik Skor Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas VI SDN 12 Biraeng Setelah Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Berbantuan Media Animaker.

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
80-100	Sangat Tinggi	17	70,83%
68-79	Tinggi	7	29,17%
55-67	Sedang	0	0%
45-54	Rendah	0	0%
<45	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah		**24**	**100%**

Sumber : Data Hasil Penelitian

Pada tabel 4.5 diatas menunjukkan bahwa dari 24 siswa kelas VI SDN 12 Biraeng, tidak terdapat siswa yang berada pada kategori sangat rendah, rendah, maupun sedang. Sebanyak 7 siswa berada pada kategori tinggi dengan persentase

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu adanya pengaruh model pembelajaran *problem based learning (PBL)* berbantuan media animaker terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas VI SDN 12 Biraeng. Hal ini dapat dilihat dari skor hasil belajar sebelum penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media animaker yang berada pada kategori rendah dan mengalami peningkatan skor setelah penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media animaker yang berada pada kategori sangat tinggi. Kemudian peningkatan tersebut diukur yang ditunjukkan melalui hasil analisis uji N-Gain, diperoleh rata-rata yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *problem based learning (PBL)* berbantuan media animaker berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Uji normalitas menggunakan uji shapiro wilk, diperoleh nilai pretest dan posttest dengan nilai signifikan yang menunjukkan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal. Selain itu uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan pairet sample yang ditarik kesimpulan bahwa H0 *ditolak* dan H1 *diterima*. Dengan demikian terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning (PBL)* berbantuan media animaker terhadap hasil belajar siswa kelas VI SDN 12 Biraeng.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

B. Saran

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

1. Kepada guru direkomendasikan penggunaan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media animaker sebagai alternative model utama dalam pembelajaran IPAS, terutama untuk materi yang membutuhkan visualisasi konsep abstrak atau pemecahan masalah kontekstual.
2. Kepada sekolah untuk memperhatikan dan memfasilitasi ketersediaan perangkat multimedia.
3. Kepada peneliti selanjutnya agar dapat melanjutkan penelitian dengan menggunakan desain eksperimen murni.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, A. M. (2019). Kreativitas guru menggunakan model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Didaktika: Jurnal Kependidikan, 11(2), 225–238.

Afandi, D. D., Subekti, E. E., & Saputro, S. A. (2024). Pengaruh model pembelajaran problem based learning terhadap hasil belajar IPAS. Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP), 4(1), 113-120.

Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. Jurnal Basicedu, 6(5), 9180–9187. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662.

Ahyar, D. B., Prihastari, E. B., Setyaningsih, R., Rispatiningsih, D. M., Zanthy, L. S., Fauzi, M. & Kurniasari, E. (2021). Model-model pembelajaran. Pradina Pustaka.

Aini, N., Zuliani, R., & Rini, C. P. (2021). Pengaruh Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 20 Pagi Jakarta Timur. Nusantara, 3(3), 417–426.

Ali, M. M. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapan Nya Dalam Penelitian. JPIB: Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd, 1(2), 1–5.

Asrar, M. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 21 Aceh Besar (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).

Asriyanti, F. D., & Janah, L. A. (2018). Analisis gaya belajar ditinjau dari hasil belajar siswa. Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan, 3(2), 183–187.

Azizah, C. (2022). Implemetasi Metode Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV Di SD Islam Maarif Sukorejo (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).

Balaka, M. Y. (2022). Metodologi penelitian kuantitatif. https://repository. penerbitwidina.com/media/publications/464453-metodologi-penelitian-kuantitatif-10d6b58a.pdf

Cahyaningsih, U., & Ghufron, A. (2016). Pengaruh penggunaan model problem-based learning terhadap karakter kreatif dan berpikir kritis dalam pembelajaran matematika. Jurnal Pendidikan Karakter,7(1). https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/10736

Dina, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas SD Negeri 51 Toli-Toli

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep. Pangkep: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Stkip Andi Matappa

Djalal, F. (2017). Optimalisasi pembelajaran melalui pendekatan, strategi, dan model pembelajaran. SABILARRASYAD: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kependidikan,2(1).https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/sabilarrasyad/article/view/115.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. Psikologi Belajar. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Eskris, Y. (2021). Meta analisis pengaruh model discovery learning dan problem based learning terhadap kemampuan berfikir kritis peserta didik kelas V SD. Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2(1), 43–52.

Fajarwati, M. I., & Irianto, S. (2021). Pengembangan media animaker materi keliling dan luas bangun datar menggunakan kalkulator di kelas IV SD UMP. eL-Muhbib jurnal pemikiran dan penelitian pendidikan dasar, 5(1), 1-11.

Fauzan, M. (2024). Peran Financal Technology Dalam Sistem Pembayaran Mahasiswa Prodi Manajemen Feb Universitas Islam Indragiri. Jurnal Mahasiswa Ekonomi Bisnis, 1(1).

Firdaus, H., Atikah, C., & Ruhiat, Y. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Kelistrikan Kendaraan Ringan Berbasis Animaker Terintegrasi Youtube. Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha, 9(2), 100-108.

Fitria, D., Lestari, M., Aisyah, S., Renita, R., Dasmini, D., & Safrudin, S. (2021) "Meta-Analisis Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar," Jurnal Simki Economic, 4(2), hal.192–199.

Gulo, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA. Educativo: Jurnal Pendidikan, 1(1), 334–341.

Hadriwani, S., Jamaluddin, J., Karnan, K., & Yamin, M. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Animaker Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII MTs Negeri 2 Lombok Barat. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 7(4), 2026–2032.

Hendracipta, N. (2021). Model Model Pembelajaran SD.

Herlisabana. (2024). Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis Melalui Model Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) Pada Pelajaran IPAS Di Kelas V Negeri 22 Tondongkura. Pangkep: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Stkip Andi Matappa.

Ika, R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Multimedia Animaker Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sdn 03 Ampenan Pada Pembelajaran Ipa Materi Jaring–

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

Jaring Makanan (Doctoral Dissertation, Universitas_Muhammadiyah_Mataram).

Jannah, W. M., Sarjana, K., & Prayitno, S. (2023). Pengaruh Kemandirian Dan Kedisiplinan Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. Journal of Classroom Action Research, 5(4), 277-283.

Kasi, R. (2023). Pembelajaran aktif: Mendorong partisipasi siswa.

Khakim, N., Santi, N. M., US, A. B., Putri, E., & Fauzi, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn Di SMP YAKPI 1 DKI Jaya. Jurnal Citizenship Virtues, 2(2), 347–358.

Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). ANALISIS Model-model pembelajaran. Fondatia, 4(1), 1-27.

Kristiana, T. F., & Radia, E. H. (2021). Meta Analisis Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(2), 818–826.

Lu, Y., & Singh, C. K. S. (2024). The Effectiveness of the PBL Teaching Model on the Achievement and Critical Thinking Skills Development of Chinese Undergraduate Students: A Systematic Review. Journal of Higher Education Theory and Practice, 24(3), 207-219.

Maharani, E. A. (2023). Pengaruh Media Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipas Di Kelas Iv Sdn Gekbrong 1 Kec. Gekbrong Kabupaten. Cianjur (Penelitian Kuasi Eksperimen) (Doctoral Dissertation, Fkip Unpas).

Masrinah, E. N., Aripin, I., & Gaffar, A. A. (2019). Problem based learning (PBL) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 1, 924–932. https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/129

Mirdad, J. (2020). Model-model pembelajaran (empat rumpun model pembelajaran). Jurnal Sakinah, 2(1), 14–23.

Mulyasa, H. E. (2023). Implementasi kurikulum merdeka. Bumi Aksara.

Nasi, L. N., Sahputra, R., & Apsari, N. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Pada Siswa Kelas VI A SDN 13 Nanga Pinoh. Jurnal Pendidikan Dasar, 6(1), 1–9.

Nawati, A., Yulia, Y., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Pengaruh pembelajaran berdiferensiasi model problem based learning terhadap hasil belajar IPA pada siswa sekolah dasar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(1), 6167-6180.

Narlan, A., Priana, A., & Gumalir, R. (2023). Pengaruh dryland swimming workout terhadap peningkatan vo2max dalam olahraga renang. *Journal of SPORT*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

(Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training), 7(1), 119-124.

Nisa, K. (2021). Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV MIN 8 Aceh Besar (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry).

Nofziarni, A., Hadiyanto, H., Fitria, Y., & Bentri, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 3(4), 2016–2024.

Novianti, A., Bentri, A., & Zikri, A. (2020). Pengaruh penerapan model problem based learning (PBL) terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 4(1), 194-202

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah, 3(1), 171-210.

Nursiah. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pada Siswa Kelas V SD Negeri 17 Bontosunggu. Pangkep: Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Stkip Andi Matappa.

Orhan, A. (2024). Investigating the Effectiveness of Problem Based Learning on Academic Achievement in EFL Classroom: A Meta-Analysis. The Asia-Pacific Education Researcher, 1-11.

Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, 3(2), 333–352.

Portanata, L., Lisa, Y., & Awang, I. S. (2017). Analisis pemanfaatan media pembelajaran IPA SD. Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar, 3(1), 337–348.

Prihatini, E. (2017). Pengaruh metode pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar IPA. Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, 7(2).

Pulungan, H., & Hasanah, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Menggunakan Animaker Berbasis Problem Based Learning (PBL) pada Materi Perubahan Wujud Benda di Kelas IV SD. Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA, 6(2), 22-27.

Putri, A. A. A. (2018). Pengaruh model pembelajaran PBL berbantuan media gambar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD. Journal for Lesson and Learning Studies, 1(1), 21–23.

Putri, D. N. (2024). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dengan Menggunakan Video Animasi Berbantuan Animaker Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Pada

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

Materi Barisan Dan Deret Di Kelas X MAN 2 Muaro Jambi (Doctoral dissertation, Pendidikan Matematika).

Rahmawati, R., & Amal, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia, 1(1), 29–38.

Saragih, L. M., Tanjung, D. S., & Anzelina, D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik. Jurnal Basicedu, 5(4), 2644–2652.

Sidabutar, N. A. L., & Reflina. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Sma Dengan Aplikasi Animaker Pada Materi Vektor. 06(02), 1374–1386.

Sueni, N. M. (2019). Metode, Model dan Bentuk Model Pembelajaran (Tinjauan Pustaka). Wacana: Majalah Ilmiah Tentang Bahasa, Sastra Dan Pembelajarannya, 19(1), 3–3

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Bandung: Alfabeta.

Suhaeni, N. S. N., & Sunarti, S. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Peningkatan Keterampilan Higher Order Thinking Skills (HOTS). Jurnal Sosialita, 14(2). http://journal.upy.ac.id/index.php/sosialita/article/view/2343

Suhelayanti, S. Z., & Rahmawati, I. (2023). Buku Referensi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial IPAS.

Sumargo, B. (2020). Teknik sampling. Unj press.

Setyosari, P., & Sumarmi, S. (2017). Penerapan model problem based learning meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS (Doctoral dissertation, State University of Malang).

Suprapmanto, J., & Zakiyah, S. W. (2024). Analisis Permasalahan Analisis Permasalahan Pembelajaran IPAS pada siswa kelas 4 SD. Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan), 6(2), 199-204

Suriani,N.,& Jailani, M. S. (2023). Konsep populasi dan sampling serta pemilihan partisipan ditinjau dari penelitian ilmiah pendidikan. IHSAN: Jurnal pendidikan islam, 1(2), 24-36.

Suryani, L. (2024). Pengaruh Media Animasi Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Materi Perubahan Energi Kelas Iii Sd Negeri 060934 Medan Tahun Ajaran 2023/2024 (Doctoral Dissertation, Universitas Quality).

Tahir, M. T. (2021). Peningkatan Hasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Kelas V SDN

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

Padanglampe. Pangkep: Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Stkip Andi Matappa.

Widodo, S. (2016). Pengembangan keterampilan berpikir kritis peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (problem based learning) melalui isu-isu sosial ekonomi pasca penggenangan Waduk Jatigede dalam pembelajaran IPS di SMPN 2 Wado Kabupaten Sumedang kelas VIII C. International Journal Pedagogy of Social Studies, 1(2), 275-288.

Wakhinuddin, S., Mardhatillah, N. F., Purwanto, W., & Milana, M. (2023). Pengaruh Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada Hasil Belajar Materi Transimisi Manual di SMK Negeri 11 Kota Bekasi. JTPVI: Jurnal Teknologi dan Pendidikan Vokasi Indonesia, 1(1), 45-50.

Yuliani, W. (2018). Metode penelitian deskriptif kualitatif dalam perspektif bimbingan dan konseling. QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan, 2(2), 83-91.

Zejnilagić-Hajrić, M., et al. 2015. The Effects of Problem-Based Learning on Students' Achievements in Primary School Chemistry. Bulletin of the Chemists and Technologists of Bosnia and Herzegovina. 1SSN 2232-7266. 5(3)9:58. www.pmf unsa ba/hemija/glasnik/files/. 5-17-22-Zejnilag.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

Lampiran 1 Instrumen Penelitian

Modul Pembelajaran

Bahan ajar/Materi

LKPD

Test Hasil Belajar Siswa

Pre Test

Post Tes

Angket Motivasi

Observasi Aktivitas Guru

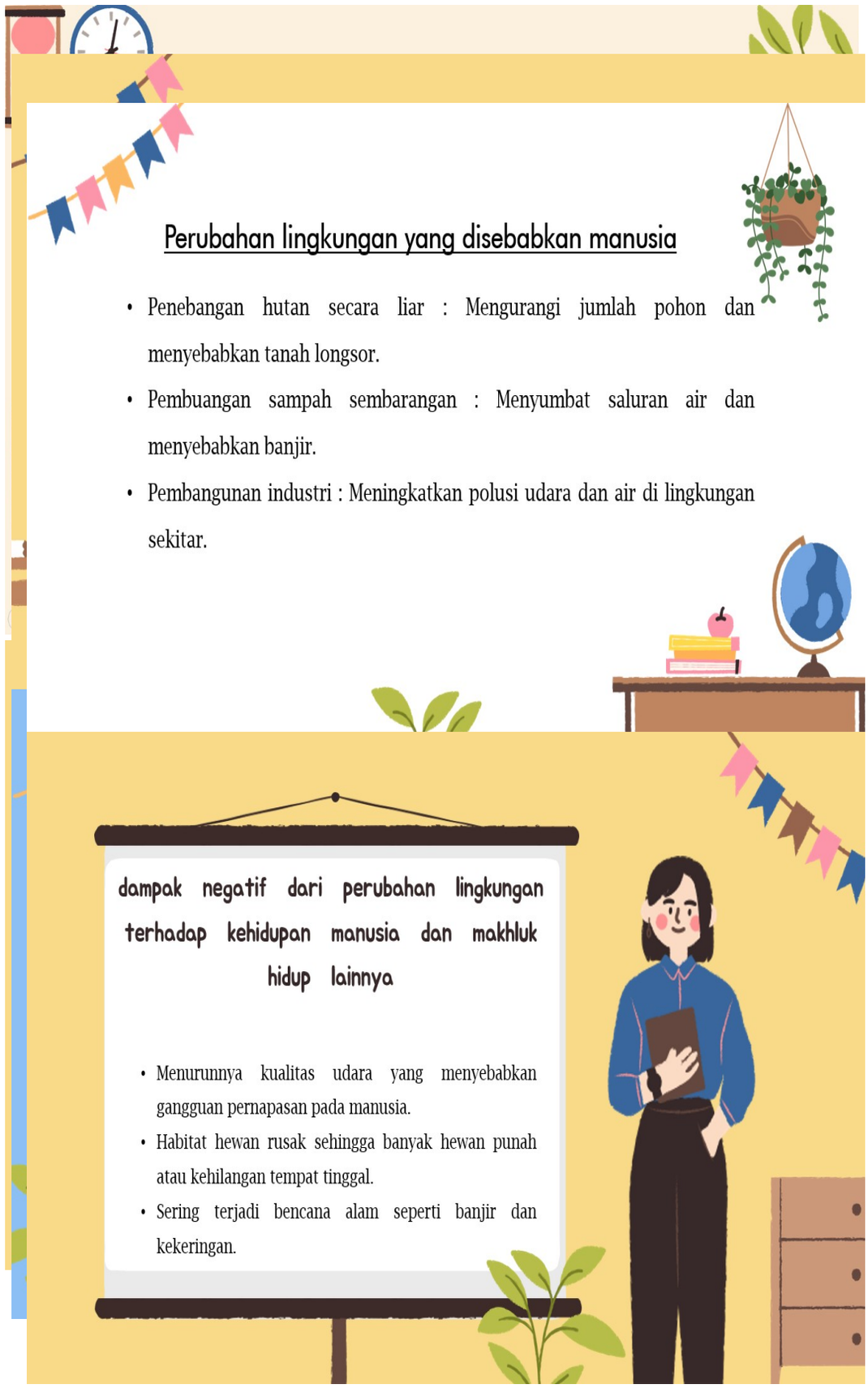
Observasi Aktivitas Siswa

Uji N-Gain

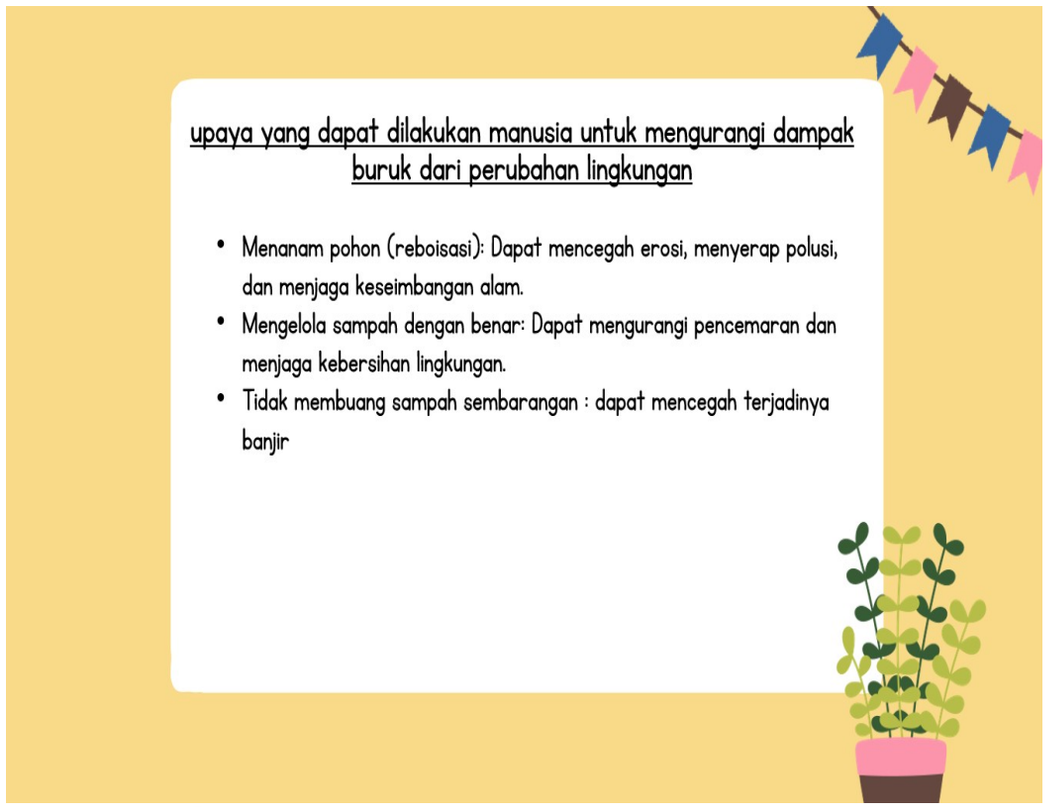
Uji Normalitas

Uji Hipotesis

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g





Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g

RIWAYAT HIDUP



Setiadi Sastra Sajiwa, Lahir di Luwu 16 oktober 2000. Peneliti merupakan anak ke-dua dari Bapak Ilham Halik dan Ibu Rosdiana. Peneliti menyelesaikan Pendidikan Sekolah Dasar di SD Inpres Batangmata Sapo di Kabupaten Kepulauan Selayar pada tahun 2014. Pada tahun itu juga peneliti dan melanjutkan pendidikan di Madrasah Tsanawiyah DDI Tekolabbua Kacamatan Pangkajene Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan dan tamat pada tahun 2017. Kemudian melanjutkan Sekolah menengah atas di SMA Muhammadiyah Pangkajene 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.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/NbHqxGi8NIBEAaTlVEfP9g