



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA *SPARKOL VIDEOSCRIBE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR IPAS SISWA KELAS V UPT SDN 3 SANGALLA UTARA**

Oleh

Emi Liana Reta¹, Irene Hendrika Ramopoly², Tadius³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Indonesia Toraja

Email: ¹emilianareta716@gmail.com, ²irenepgsdukit@ukitoraja.ac.id,

³tadius@ukitoraja.co.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di SDN 3 Sangalla Utara. Hal ini disebabkan oleh faktor siswa dan faktor guru. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berdaur ulang/siklus, yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan baik pada aktivitas guru maupun pada hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa siklus I, yakni 46 dengan kualifikasi kurang, pada siklus II meningkat mencapai 85 dengan kualifikasi sangat baik. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sudah mencapai KKTP yang ditentukan oleh sekolah yaitu 80. Adapun kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini ialah melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Sparkol Videoscribe Pada Pembelajaran IPAS kelas V, maka hasil belajar siswa meningkat.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran Problem Based Learning, Media Sparkol Videoscribe, Hasil Belajar IPAS.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran. Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar, yang terdiri dari guru dan siswa, yang bermuara pada pematangan intelektual kedewasaan emosional, ketinggian spiritual, kecakapan hidup, dan keagungan moral. Kegiatan direncanakan sedemikian rupa agar dapat mencapai tujuan (Nugroho, 2022).

Pembelajaran yang efektif biasanya ditandai dan diukur oleh tingkat ketercapaian tujuan oleh sebagian besar siswa. Sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 Ayat 20 tentang Sisdiknas yang berbunyi “pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan

pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar”. Tujuan pembelajaran tersebut, yaitu agar tercapainya proses pembelajaran yang ideal.

Pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang mampu menstimulus siswa secara utuh, membuat siswa aktif, mencapai tujuan pembelajaran yang efektif, serta berlangsung dalam kondisi yang nyaman. Pendidikan di Indonesia kembali mengalami perubahan kurikulum, yakni kurikulum 2013 (K13) digantikan dengan Kurikulum Merdeka yang berfokus pada pengembangan karakter kompetensi peserta didik untuk mengasah minat dan bakat anak. Keberhasilan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dikelas akan meningkatkan prestasi belajar



siswa yang mana tidak terlepas dari hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan suatu capaian yang menggambarkan kemampuan siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar, baik berupa perubahan sikap, keterampilan, dan pengetahuan dalam keadaan apapun dan diperoleh dengan usaha terlebih dahulu yang kemudian akan diukur dan dinilai yang kemudian digambarkan dalam bentuk angka atau pernyataan. Hasil belajar penting dalam proses belajar mengajar, karena proses belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam proses pembelajaran di sekolah, sehingga keberhasilan tujuan pendidikan bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa dan keberhasilan proses belajar mengajar yang dilaksanakan di sekolah dikatakan berhasil apabila dapat mencapai tujuan pembelajaran yang digambarkan dalam bentuk hasil belajar. Sistem pendidikan nasional telah merumuskan tujuan pendidikan yang mengacu pada pengelompokkan hasil belajar.

Pada proses pembelajaran sangat dibutuhkan media, karena media pembelajaran sangat penting dalam memperlancar kegiatan belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dan mampu meningkatkan hasil belajar adalah media pembelajaran video sparkol. Media video sparkol adalah media pembelajaran berbasis multimedia yang dibuat menggunakan *software Sparkol Videoscribe*. *Sparkol Videoscribe* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat video dengan animasi dengan tulisan tangan (Ramah, 2021).

Berdasarkan hasil observasi di kelas V UPT SDN 3 Sangalla Utara, diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS belum sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini disebabkan oleh dua aspek, yaitu aspek siswa dan aspek guru. Dari hasil observasi dan wawancara dengan siswa, mereka menyatakan bahwa merasa bosan, dimana pada saat proses pembelajaran di kelas,

siswa terlihat tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini disebabkan, karena model pembelajaran yang diterapkan belum bervariasi, serta guru kurang optimal dalam menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut terbukti dari hasil wawancara dengan guru wali kelas V dan terbukti dari KKTP mata pelajaran IPAS yaitu 80, yang tidak mencapai KKTP sebanyak 10 orang siswa dan yang mencapai KKTP sebanyak 3 orang dari total keseluruhan 13 orang siswa yang ada di kelas V. Hal ini yang menyebabkan hasil belajar siswa masih rendah.

Dari uraian permasalahan yang diperoleh, maka harus dilakukan suatu perbaikan dalam proses pembelajaran. Adapun salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS ialah model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Sparkol Videoscribe*. Dengan harapan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* membutuhkan sebuah media yang aktif dan menarik guna mengatasi permasalahan dalam proses belajar. Model *Problem Based Learning* adalah media *Sparkol Videoscribe* (Wirasatriya, dkk, 2020).

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat dilakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Sparkol Videoscribe* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V UPT SDN 8 Sangalla Utara”.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini, yaitu: “Bagaimana Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Sparkol Videoscribe* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V UPT SDN 3 Sangalla Utara?”.



LANDASAN TEORI

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan salah satu kerangka atau rencana yang dibuat untuk proses pembelajaran dengan tujuan mencapai target atau sasaran yang telah diterapkan dalam suatu mata pelajaran. Biasanya, model pembelajaran berfungsi sebagai panduan dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Dalam model pembelajaran, kegiatan yang akan dilakukan oleh guru dan peserta didik selama proses pembelajaran sudah terstruktur secara sistematis (Khoerunnisa, dkk 2020).

Menurut Nurrohmatul Amaliyah (2020) mengemukakan bahwa 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 pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran dalam tutorial (Trianto, 2022).

2. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Model pembelajaran *problem based learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang berusaha merupakan masalah yang terjadi dalam dunia nyata atau sehari-hari sebagai konteks bagi peserta didik untuk berlatih bagaimana cara berfikir kritis dan mendapatkan keterampilan dalam pemecahan masalah (Setyo, dkk, 2020).

Menurut pendapat Amris & Desyandri (2021). Menyatakan bahwa siswa dibimbing untuk menemukan sebuah informasi dan diharapkan untuk berperan aktif sebagai agen dalam penemuan sebuah ilmu pengetahuan. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) akan disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa. Pada proses pembelajaran guru berperan sebagai membimbing dan

mengarahkan siswa dalam proses penyelesaian permasalahan yang dihadapi.

Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang didalamnya melibatkan peserta didik untuk berusaha menyelesaikan permasalahan. Penerapan model *Problem Based Learning* merupakan salah satu alternatif yang tepat dalam melibatkan seluruh siswa berperan aktif dalam pembelajaran dan mengembangkan kemampuan berpikir, karena semua pembelajaran didalamnya dikaitkan dengan permasalahan sehari-hari (Faisal, dkk, 2023).

3. Tujuan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Tujuan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan salah satu target yang ingin dicapai dari model pembelajaran itu sendiri, selanjutnya menurut Handayani (2021) tujuan model pembelajaran *problem based learning*

- 1) Membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan-keterampilan penyelidikan dan pemecahan masalah.
- 2) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari pengalaman-pengalaman dan peran orang dewasa.
- 3) Memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan sendiri kemampuan berpikir mereka dan menjadi peserta didik yang mandiri.

4. Pengertian Media Pembelajaran

Fadul (2021) memaparkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dari dalam diri sendiri.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa dipergunakan oleh guru dalam memberikan suatu informasi yang berkaitan dengan pembelajaran pada siswa agar



bisa merangsang pikiran, perhatian, dan perasaan. Agar dapat memberikan motivasi dan dorongan untuk belajar. Arsyad (2022) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk memberi suatu informasi pada kegiatan pembelajaran hingga bisa memancing ketertarikan serta minat peserta didik ketika belajar.

Hamka dalam Daniyati, dkk, (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu berupa fisik maupun non-fisik yang digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih aktif dan efisien. Tujuan media pembelajaran ialah untuk menarik minat siswa agar mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

5. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ramahwati, dkk, (2023) memaparkan bahwa media pembelajaran terdiri dari 4 jenis, yakni:

- 1) Media Visual, yaitu media yang dapat dilihat melalui indera penglihatan. Media ini terdiri dari gambar, foto, poster, dan majalah.
- 2) Media audio, yaitu media yang dapat didengar. Media ini berupa musik, rekaman dan lain sebagainya yang dapat didengar melalui indera pendengaran.
- 3) Media audiovisual, yaitu media yang dapat dilihat dan dapat didengar secara bersamaan, media ini berupa video.
- 4) Multimedia, yaitu media yang menggabungkan antara media visual, audio dan audio visual secara bersamaan. Pokok bahasannya menyangkut media yang dikenal dengan internet, dalam internet sudah tergabung banyak jenis media.

6. Manfaat Media Pembelajaran

Abdul Wahab, dkk, (2021) mengemukakan manfaat media pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga

dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar.

- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung siswa dan lingkungannya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman siswa, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

7. Tujuan Media Pembelajaran

Anugrah Dwi (2023) mengemukakan tujuan media pembelajaran, antara lain:

- 1) Media pembelajaran yang menarik dan bervariasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat membantu dalam menjelaskan konsep-konsep yang abstrak atau kompleks.
- 3) Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membantu membangkitkan daya ingat siswa.
- 4) Media pembelajaran dapat mendorong siswa untuk bekerja sama dalam tim dan berkolaborasi dalam pemahaman dan penerapan materi.

8. Media Sparkol Videscribe

a. Pengertian Media Sparkol Videscribe

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, *Sparkol Videscribe* merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera penglihatan dan indera pendengaran. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Media ini dapat menambah minat siswa dalam belajar karena



siswa dapat menyimak sekaligus melihat gambar (Harahap, 2020).

Reni, dkk, (2021) memaparkan bahwa *Sparkol Videoscribe* merupakan media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman secara langsung melalui komputer dan internet serta dapat pula menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, audio, maupun animasi.

Sparkol Videoscribe adalah *software* yang bisa digunakan dalam membuat desain animasi berlatar putih dengan sangat mudah. *Videoscribe* adalah cara unik untuk membuat animasi video yang menarik dengan cepat dan mudah (Ishaq, dkk, 2022).

b. Langkah-langkah Penerapan *Sparkol Videoscribe* Dalam Proses Pembelajaran

Ramah, dkk, (2021) memaparkan langkah-langkah penerapan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dalam proses pembelajaran, antara lain:

Sebelum menerapkan *Sparkol Videoscribe*, perlu adanya persiapan yang dilakukan untuk menunjang penggunaan media sehingga dapat berjalan dengan lancar, yaitu dengan mempelajari petunjuk tata dan cara menggunakan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*, perlu mempersiapkan peralatan media yang akan digunakan dalam kegiatan proses belajar

Adapun langkah-langkah penerapan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Guru mempersiapkan ruangan yang nyaman untuk proses kegiatan pembelajaran.
- b) Guru menjelaskan materi pembelajaran IPAS menggunakan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*.
- c) Siswa diminta untuk menyimak dan memperhatikan petunjuk, serta intruksi yang diberikan oleh guru, sehingga siswa dapat memahami materi pelajaran IPAS.
- d) Guru menampilkan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dan menunjukkan

video materi pelajaran IPAS yang dijelaskan.

- e) Guru memperkenalkan materi pelajaran IPAS yang terdapat pada media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*.
- f) Siswa diminta mengamati dan menyimak materi pelajaran IPAS berupa video yang telah di jelaskan guru.

Tahap tindak lanjut ini digunakan untuk mengetahui apakah tujuan telah tercapai, dan memantapkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan melalui penerapan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*, serta memberikan evaluasi terhadap hasil belajar. Adapun langkah-langkah yang dapat ditempuh oleh guru, antara lain:

- a) Guru memberikan pengayaan materi pembelajaran IPAS kepada siswa tentang materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya.
- b) Guru mengulang kembali pembelajaran yang telah diajarkan, apabila masih banyak siswa yang mengalami kesulitan pada saat mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*.

9. Pengertian IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial. Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. Mata pelajaran IPAS dapat membantu peserta didik untuk menumbuhkan rasa keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat



dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah (keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat) yang menghasilkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik (Firdayanti, 2020).

Hakikat IPS di sekolah dasar adalah memberikan pengetahuan dan keterampilan mengenai IPS sedini mungkin menjadi sarana pelatihan siswa untuk membentuk warga negara yang baik. IPS tidak hanya berorientasi pada pengembangan berfikir kritis tetapi juga pada aspek perilaku dan kemampuan yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS di tingkat sekolah dasar memiliki tujuan untuk membentuk siswa menjadi warga negara yang baik dimulai sejak dini. Pembelajaran IPS di SD harus disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa pada umumnya, yaitu untuk siswa usia sekolah dasar pada tingkatan konkrit operasional. Agar proses belajar IPS lebih efektif, dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar seorang guru harus memperhatikan kebutuhan siswa sesuai dengan usia perkembangannya. Tujuan dari pembelajaran IPS di SD/MI secara umum, yaitu agar siswa mampu memahami potensi diri, memiliki peluang, dan memahami tuntutan lingkungan, serta dapat merencanakan masa depan mengenai serangkaian keputusan bagi dirinya (Barudin, 2023).

Ilmu Pengetahuan Alam sebagai disiplin ilmu dan penerapannya dalam masyarakat membuat pendidikan IPA menjadi penting. Struktur kognitif anak tidak dapat dibandingkan dengan struktur kognitif ilmuwan. Anak perlu dilatih dan diberi kesempatan untuk mendapatkan keterampilan-keterampilan dan dapat berpikir, serta bertindak secara ilmiah. Adapun mata pelajaran IPA untuk anak sekolah dasar ialah dengan

mengamati apa yang terjadi, mencoba apa yang diamati, menggunakan pengetahuan baru untuk meramalkan apa yang akan terjadi, menguji bahwa ramalan-ramalan itu benar. Pembelajaran IPA harus melibatkan keaktifan anak secara penuh dengan cara guru dapat merealisasikan pembelajaran yang mampu memberi kesempatan pada anak didik unyuk melakukan keterampilan proses meliputi: mencari, menemukan, menyimpulkan, mengkomunikasikan sendiri berbagai pengetahuan, nilai-nilai, dan pengalaman yang dibutuhkan. Pembelajaran IPA yang baik harus mengaitkan IPA dengan kehidupan sehari-hari siswa. Siswa diberi kesempatan untuk mengajukan, membangkitkan ide-ide siswa, membangun rasa ingin tahu tentang segala yang ada di lingkungannya, membangun keterampilan (*skill*) yang diperlukan, sehingga dapat membangun kesadaran dan pemahaman konsep siswa bahwa belajar IPA merupakan hal yang sangat diperlukan untuk dipelajari (Susilowati, 2023).

10. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai akibat dari proses belajar seseorang terkait dengan perubahan perilaku pada diri orang yang belajar. Bentuk perubahan sebagai hasil dari belajar berupa perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan dan kecakapan. Perubahan sebagai hasil belajar bersifat relatif menetap dan memiliki potensi untuk dapat berkembang. Hasil belajar dapat diamati dan diukur secara langsung dengan memberikan tes maupun non tes (Wati, 2020).

Hasil belajar seseorang dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor dari dalam diri seseorang (faktor internal) maupun faktor dari luar (faktor eksternal). Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik sendiri yang mempengaruhi hasil belajarnya. Faktor internal meliputi minat belajar, motivasi belajar, perhatian belajar, kondisi fisik dan kesehatan. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari



luar diri peserta didik. Faktor internal meliputi, metode guru dalam mengajar, ruang kelas, lingkungan keluarga, kurikulum, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat (Marlina, dkk, 2021). Hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Dikalangan akademis memang sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidik tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tertera di raport atau di ijazah, akan tetapi untuk ukuran keberhasilan bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seorang siswa (Fernando, dkk, 2024).

b. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar seseorang dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor dari dalam diri seseorang (faktor internal) maupun faktor dari luar (faktor eksternal). Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik sendiri yang mempengaruhi hasil belajarnya. Faktor internal meliputi minat belajar, motivasi belajar, perhatian belajar, kondisi fisik dan kesehatan. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Faktor internal meliputi, metode guru dalam mengajar, ruang kelas, lingkungan keluarga, kurikulum, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat (Marlina, dkk, 2021)

c. Indikator Hasil Belajar

Menurut Nur & Anisa (2023) indikator hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa selama belajar di sekolah yang merupakan gabungan tiga ranah, yaitu:

- 1) Ranah kognitif, diperoleh dari hasil belajar siswa yang ditandai dengan hasil nilai ulangan harian maupun semester atau ulangan harian.
- 2) Ranah afektif, merupakan penilaian hasil belajar yang menyangkut perilaku siswa setiap mengikuti proses pembelajaran dalam kelas.

- 3) Ranah psikomotorik, penilaian terhadap hasil belajar siswa yang dituangkan dalam bentuk penyesuaian tugas-tugas yang diberikan guru di sekolah untuk dikerjakan dan dikembangkan di rumah, sehingga dapat ditentukan siswa mampu mengumpulkan tugas tersebut untuk dinilai di sekolah.

METODE PENELITIAN

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan ini dipilih untuk mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Pendekatan penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menggali data secara mendalam melalui interaksi secara langsung. Penelitian ini fleksibel, dan fokus studi dapat berkembang seiring temuan di lapangan, mencakup metode seperti studi kasus, studi fenomenologi, studi etnografi, dan lain sebagainya (Sukmadinata, 2023).

Penelitian kualitatif yaitu sebuah metode penelitian yang lebih menekankan pada aspek pemahaman yang mendalam terkait topik pembahasan. Selain itu, pada penelitian ini juga digunakan teknik observasi atau pengamatan langsung terkait penggunaan media yang digunakan pada subjek penelitian, yaitu siswa SD dan menggunakan pendekatan studi pustaka dengan menghimpun berbagai informasi yang relevan dengan topik pembahasan berupa buku, jurnal terdahulu, dan sumber lainnya (Inayah, dkk, 2024).

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Suyoto (2021) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan proses penelitian yang berulang dan interaktif, memungkinkan guru untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran, mengimplementasikan tindakan perbaikan, mengobservasi hasilnya, dan merefleksikan dampaknya. Langkah-langkah ini membantu guru mengevaluasi dan



mengoptimalkan metode pengajaran melalui siklus berkelanjutan yang fokus pada peningkatan belajar siswa.

Zubainur, dkk, (2020) mengemukakan pendapat mengenai pentingnya PTK bagi guru adalah: (1)membuat guru peka dan tanggap terhadap dinamika pembelajaran dikelas; (2)meningkatkan kinerja guru; (3)guru mampu memperbaiki proses pembelajaran melalui suatu kajian yang dalam terhadap apa yang terjadi dikelas; (4)dengan melaksanakan PTK berarti guru telah menerapkan pengajaran yang reflektif, artinya guru secara sadar, terencana, dan sistematis melakukan refleksi atau perenungan terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara, tes, rubrik penilaian hasil belajar dan dokumentasi. Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Observasi merupakan suatu metode penelitian atau cara mengumpulkan data dengan mengamati aktivitas yang sedang berlangsung untuk mendapatkan pemahaman mendalam (Hardani, 2020). Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung permasalahan yang ada di lokasi penelitian untuk memperoleh data, guna memperoleh pemecahan masalah. Dalam penelitian ini yang menjadi objek pengamatan adalah aktivitas guru dan siswa kelas IV selama proses pembelajaran berlangsung.

Wawancara adalah teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dari narasumber dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan secara lisan dan terstruktur (Yulistiana & Setyawan, 2020). Responden dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V. Tujuan dari wawancara adalah untuk melihat hasil setelah dilakukannya tindakan dalam proses mengajar di dalam kelas dengan menggunakan media pembelajaran *Sparkol*

Videoscribe. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan setelah pelaksanaan tindakan melalui proses pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*.

Tes adalah sala satu cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Peneliti akan melakukan tes ini pada akhir siklus dengan siswa kelas V UPT SDN 3 Sangalla Utara. Peneliti akan memberikan tes formatif berupa pilihan ganda dengan 10 soal untuk mengetahui keberhasilan penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *Sparkol Videoscribe*.

Dokumentasi digunakan sebagai media untuk menggambarkan hal-hal yang terjadi selama proses pembelajaran dalam pelaksanaan penelitian (Yulistiana & Setyawan, 2020). Dengan kata lain, dokumentasi adalah seni merekam kegiatan siswa dalam proses pembelajaran melalui teknik pengambilan dokumen. Dokumentasi dalam penelitian ini memuat mengenai hal-hal yang penting (faktual), yaitu berupa data atau dokumen yang ada dilokasi penelitian, seperti arsip atau dokumen sekolah, catatan lapangan, dan foto selama pelaksanaan penelitian.

4. Tahapan Analisis Data

Tahapan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode analisis dan interaktif yang dikutip dari teori Miles dan Huberman (Suparyanto & Rosad, 2020) dengan tahapan yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, verifikasi, dan penarikan kesimpulan yang dijabarkan sebagai berikut:

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan data atau fakta yang ada pada sumber data. Pada tahap ini peneliti membaca secara berulang kali dari berbagai sumber data, mencari sebanyak-banyaknya dan menandai data yang sudah diperoleh kemudian membandingkannya dengan data lain.

Pada tahapan ini, meliputi proses rangkaian kegiatan yang terdiri dari proses seleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan semua data yang telah diperoleh mulai dari awal



pengumpulan data hingga penyusunan laporan penelitian.

Pada tahapan ini, dilakukan kegiatan mengorganisasikan hasil reduksi data dengan cara menyusun secara naratif sekumpulan data yang telah diperoleh dari hasil reduksi, sehingga dapat memberikan informasi untuk melakukan verifikasi data.

Pada tahapan ini dilakukan kegiatan yang bertujuan untuk memberikan kesimpulan terhadap hasil penafsiran dan evaluasi yang mencakup pencarian makna data, serta memberikan penjelasan, kemudian dilakukan kegiatan verifikasi, dengan menguji kebenaran dan kecocokan makna-makna yang muncul dari data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pembahasan diuraikan hasil penelitian yang dianggap penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *sparkol videoscribe*. Fokus pembahasan ini yaitu pada pembelajaran IPAS kelas V di UPT SDN 3 Sangalla Utara.

1. Pelaksanaan penerapan model *problem based learning* berbantuan media *sparkol videoscribe*

Penerapan model *Problem Based Learning* merupakan salah satu alternatif yang tepat dalam melibatkan seluruh siswa berperan aktif dalam pembelajaran dan mengembangkan kemampuan berpikir, karena semua pembelajaran didalamnya dikaitkan dengan permasalahan sehari-hari (Faisal, dkk,2023). Sebelum melaksanakan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *sparkol videoscribe* pada pembelajaran IPAS dikelas V UPT SDN 3 Sangalla Utara, guru terlebih dahulu merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar yaitu menyusun modul ajar sesuai dengan model pembelajaran *problem based learning* dan materi yang akan dibahas, membuat lembar

observasi guru dan siswa, dan membuat tes dalam bentuk esai.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan strategi dalam dua siklus yang terdiri dari siklus I dan siklus II hasil observasi secara keseluruhan meliputi observasi guru dan siswa. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan proses pembelajaran yang dilaksanakan siswa dan guru. Proses pembelajaran siklus yang dilaksanakan siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa mengalami peningkatan. Dari data observasi pada siklus I pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga diketahui bahwa tingkat keterlaksanaan pembelajaran dan hasil observasi kegiatan meningkat namun belum maksimal, sedangkan hasil pada siklus II menunjukkan bahwa tingkat keterlaksanaan pembelajaran meningkat dalam kategori maksimal.

2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS

Hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut (Yogi Fernando, dkk, 2024).

Dalam proses pembelajaran adapun, indikator yang digunakan untuk menilai hasil belajar siswa, yaitu:

- 1) Ranah kognitif, diperoleh dari hasil belajar siswa yang ditandai dengan hasil nilai ulangan harian maupun semester atau ulangan harian.
- 2) Ranah afektif, merupakan penilaian hasil belajar yang menyangkut perilaku siswa setiap mengikuti proses pembelajaran dalam kelas.
- 3) Ranah psikomotorik, penilaian terhadap hasil belajar siswa yang dituangkan dalam bentuk penyesuaian tugas-tugas yang diberikan guru di sekolah untuk dikerjakan dan dikembangkan di rumah, sehingga dapat ditentukan siswa mampu mengumpulkan tugas tersebut untuk dinilai di sekolah.

Dengan melihat hasil belajar siswa



pada siklus I belum berhasil dengan target yang telah ditentukan. Hasil belajar siswa siklus I bahwa nilai rata-rata diperoleh pada pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga yaitu 46%. Jumlah siswa yang memperoleh nilai diatas 80 atau dalam kategori tuntas hanya 6 orang siswa. Hal itu menunjukkan bahwa pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *sparkol videoscribe* pada kelas V di UPT SDN 3 Sangalla Utara belum berhasil. Ini terjadi karena dalam pelaksanaan pembelajaran guru dan siswa belum memahami betul langkah-langkah dari model pembelajaran *problem based learning*.

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan 1 sampai 3 belum memenuhi indikator keberhasilan yang di tetapkan yakni minimal 80%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa siklus I belum berhasil dan harus dilanjutkan pada siklus berikutnya, yaitu siklus II. Pada pelaksanaan siklus II dengan melihat hasil belajar siswa yang diberikan kepada 11 orang siswa dengan perolehan nilai rata-rata 85%.

Hal ini dapat dilihat selama proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPAS mengalami peningkatan dalam hasil belajar dari siklus I ke siklus II yang meningkat secara bertahap. Hal tersebut karena siswa mampu memahami atau mengenal materi yang diajarkan dan dapat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata mata pelajaran IPAS di UPT SDN 3 Sangalla Utara. Peningkatan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS dapat dilihat dengan adanya peningkatan nilai rata-rata pada pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II, yaitu pada siklus I nilai rata-rata

siswa adalah 46% meningkat 85%. Jika dilihat dari jumlah siswa yang tuntas, pada siklus I terdapat 6 orang siswa dengan nilai rata-rata 46% dan pada siklus II meningkat menjadi 11 orang siswa dengan nilai rata-rata 85%. Dari data tersebut, dapat dilihat bahwa setiap siklusnya mengalami peningkatan dengan cukup baik.

Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning*, siswa dapat bekerja secara mandiri maupun kelompok, serta mampu mempertanggungjawabkan segala tugas baik tugas individu maupun tugas kelompok. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* ini mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan hasil belajar, perhatian dan partisipasi belajar siswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka dapat diberikan beberapa saran kepada pihak terkait, sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Diharapkan untuk mempertimbangkan kebijakan dalam melaksanakan proses pembelajaran agar dapat memilih dan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Diharapkan agar siswa lebih rajin dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Melalui penerapan model pembelajaran *problem based learning* diharapkan bagi peneliti selanjutnya, agar dapat memperbaiki dan melengkapi kekurangan yang ada dlam penelitian ini, dan dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk mengembangkan penelitian yang relevan.



.....
DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdul, Didik, Junaedi dkk. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- [2] Anugerah Dwi. (2023, August 19). *Media Pembelajaran dan Jenis-Jenisnya -UMSU Kampus Terbaik*. FKIP UMSU. Retrieved October 4, 2023, from <https://fkip.umsu.ac.id/2023/08/19/media-pembelajaran-dan-jenis-jenisnya/>
- [3] Arikunto, Suharsimi, dkk. *Pendidikan Tindakan Kelas*. Cet. IV; Jakarta: Bumi Aksara, (2021).
- [4] Arsyad Azhar. M.A. (2022). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [5] Barudin. 2023. *Pengembangan Pembelajaran IPAS Berbasis Media Sparkol Videoscribe*, NTB: pusat pengembangan pendidikan dan penelitian Indonesia
- [6] Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. *Journal Of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/Jsrv.11i1.993>
- [7] Ernawati. (2020). *Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Menyusun Rubrik Penilaian Melalui Pembinaan Terstruktur (Penelitian Tindakan di SDN 1 Cempaka Lampung Utara)* Ernawati Dinas Pendidikan Lampung Utara *Pendahuluan Guru Sekolah Dasar mempunyai peranan penting karena member. Pedagogia-Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, Vol 2(No 1), 97–106.
- [8] Fabiana Meijon Fadul, (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Tema 7 Subtema 3 Untuk Siswa Kelas IV SDN 104 Pekanbaru Universitas Islam Riau*, 8,
- [9] Faisal. (2023). *Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Ipa 2 Materi Beriman Kepada Kitab-Kitab Allah Di SMAN 4 Jeneponto*. E-ISSN: 2807-8632. Published by: Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Palangka Raya, 3(1), 115–123.
- [10] Firdayanti, Neni. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman Budaya di Indonesia Kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang*. (Skripsi) Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- [11] Harahap, S. W. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Berbantuan Pendekatan Open Ended pada Materi Persamaan dan Fungsi Kuadrat di Kelas X MAN 2 Palas* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).
- [12] Hardani, Parta. "Pengertian observasi, tujuan, manfaat, jenis, dan menurut para ahli." Diakses melalui alamat <https://pendidikan.co.id/2020/12/17/pengertian-observasi-tujuan-manfaatjenis-dan-menurut-para-ahli>. Tanggal 29 (2020).
- [13] Inayah, A., Harahap, F. K. S., Widia, F., Purba, H. M., & ... (2024). *Pengembangan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pembelajaran IPS di MI/SD*. *Jurnal Pendidikan* Vol.8, 674–681. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/12446%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/12446/9577>.
- [14] Ishaq, M. I., Zubainur, C. M., & Umam, K. (2022). *Pengembangan Media Video Menggunakan Aplikasi Videoscribe Pada Pembelajaran IPAS*. *Jurnal Peluang*, 8(2), 27-36. <http://e-repository.unsyiah.ac.id/peluang/article/view/22002>
- [15] Iskandar, A., Sudirman, A., & Safitri, M. (2020). *Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK*. Yayasan Kita Menulis.



- [16] Nugroho, A., & Sari, R. (2022). Peran Pendidikan dalam Membentuk Karakter Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 14(3), 45-56.
- [17] Nur, & Anisa, P. (2023). Pengaruh Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas V. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3(2), 10.
- [18] Rahmawati, N.D. (2023) ‘Analisis Faktor Risiko Kejadian Stunted, Underweight, dan Wasted Pada Balita di Wilayah Kerja Puskesmas Rangkapan Jaya, Kota Depok, Jawa Barat Tahun 2022’, *Jurnal Biostatistik, Kependudukan, dan Informatika Kesehatan*, 3(2), p.88. Available at: <https://doi.org/10.51181/bikfokes.v3i2.6820>.
- [19] Ramah, D. A., & Arwin. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2011–2023.
- [20] Reni, Ayu Lestari. Pengembangan Video Berbasis Sparkol Videoscribe Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Kelas V SD/MI. Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2021.
- [21] Suparyanto & Rosad. (2020). Teknik analisis data. *Suparyanto Dan Rosad* (2015, 5(3), 248–253.
- [22] Susilowati, D. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Implementasi Metode Eksperimen pada Mata Pelajaran IPAS. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 186-196.
- [23] Wati, T. N., & Nafiah. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pendekatan Tpack Pada Siswa Kelas V Upt Sd Negeri Jambepawon 02 Blitar. *National Conference for Ummah (NCU)*, 1(1), 1–16
- [24] Wirasatriya, P. A., Wahyuni, D. S. (2020). Efektivitas Media E-Learning Dengan Model Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *Karmapati* .9(2), 161–171.
- [25] Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Alfihris: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- [26] Yulistiana & Setyawan A. (2020). Analisis Pemecahan Masalah Pembelajaran IPA menggunakan Model Problem Based Learning SDN Banyuwajah 9. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1), 593.
- [27] Zubainur, dkk. 2020. “How A Realistic Mathematics Educational Approach Affect Students’ Activities In Primary Schools?”. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 159: 309-313. Diakses tanggal 3 Oktober 2020. [10.47353/bj.v2i1.50](https://doi.org/10.47353/bj.v2i1.50).
- [28] Setyastuti, Citra Sintha, Aan Budi Santoso, and Usmani Haryanti. 2022. “Upaya Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I SDN 1 Mungging, Karangdowo, Klaten , Tahun Pelajaran 2021 / 2022.” *9(1):32–42*.
- [29] Sholehatin, Sholehatin, and Wirdati Wirdati. 2021. “Metode Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama.” *An-Nuha* 1(3):251–70. doi: 10.24036/annuha.v1i3.78.
- [30] Shomad, Moh. Abdul, and Susi Rahayu. 2022. “Efektivitas Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika.” *Journal Of Techonolgy Mathematics And Social Science* 2(2):2829–3363.
- [31] Simbolon, Marlina Eliyanti, and Yani Fitriyani. 2021. “Pengaruh Penerapan



- Media Pembelajaran Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar* 6(1):34. doi: 10.25078/aw.v6i1.1810.
- [32] Sintha Setyastuti, Citra, Aan Budi Santoso, and Usmani Haryanti. 2021. “Upaya Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I Sdn 1 Mungging.” *Berajah Journal* 2(1):58–62.
- [33] Suleman, Dajani, Yatun R. Hanafi, and Abdul Rahmat. 2021. “Meningkatkan Kemampuan Siswa Membaca Permulaan Melalui Metode Scramble Di Kelas II SDN 3 Tibawa Kabupaten Gorontalo.” *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 7(2):713. doi: 10.37905/aksara.7.2.713-726.2021.
- Tinggi, Sekolah, Agama Islam, An-Nawawi Purworejo, and Ahmad Zawawi Subhan. 2020. “Strategi Kepala Madrasah Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Adi Wibowo.” *Indonesian Journal of Islamic Education Management* 3(2):108–16.
- [34] Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. 2023. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal on Education* 5(2):3928–36. doi: 10.31004/joe.v5i2.1074.
- [35] Yana, Asep, Teknik Mesin, and Politeknik Negeri Jakarta. n.d. “Analisis Penggunaan Bahasa Indonesia Baku Pada Mahasiswa Politeknik Negeri Jakarta.” 3(1):46–56.
- [36] Yulistiana, and Agung Setyawan. 2020. “Analisis Pemecahan Masalah Pembelajaran IPA Menggunakan Model Problem Based Learning SDN Banyuwajah 9.” *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro* 1(1):724–730.



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN