

**PENGARUH *PROBLEM BASED LEARNING* BERBASIS LKPD
MELALUI VIDEO ANIMAKER DAN KEMAMPUAN LITERASI
SAINS TERHADAP PRESTASI PESERTA DIDIK
DI SEKOLAH DASAR**

Skripsi

Oleh

**ANTIKA TRI PURNAMASARI
NPM 2053053014**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

**PENGARUH *PROBLEM BASED LEARNING* BERBASIS LKPD
MELALUI VIDEO ANIMAKER DAN KEMAMPUAN LITERASI
SAINS TERHADAP PRESTASI PESERTA DIDIK
DI SEKOLAH DASAR**

Oleh

**ANTIKA TRI PURNAMASARI
2053053014**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENGARUH *PROBLEM BASED LEARNING* BERBASIS LKPD MELALUI VIDEO ANIMAKER DAN KEMAMPUAN LITERASI SAINS TERHADAP PRESTASI PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR

Oleh

ANTIKA TRI PURNAMASARI

Masalah penelitian ini adalah rendahnya prestasi belajar peserta didik di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan pada penerapan model *problem based learning* berbasis LKPD melalui video animaker dan kemampuan literasi *sains* terhadap prestasi peserta didik di sekolah dasar. penelitian *quasi eksperimen* desain penelitian yaitu *non-equivalen control grup design* dengan metode pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 30 peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat. Sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas V peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat. Teknik pengumpulan data berupa lembar observasi, dan kuesioner. Hasil analisis data yaitu, H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian terdapat perbedaan dan pengaruh yang signifikan pada penerapan *Problem Based Learning* berbasis LKPD melalui Video *animaker* dan Kemampuan Literasi *Sains* Terhadap Prestasi Peserta Didik di Sekolah Dasar.

Kata kunci : prestasi belajar, *problem based learning*, literasi *sains*

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF *PROBLEM BASED LEARNING* BASED ON LKPD THROUGH VIDEO ANIMAKERS AND LITERACY SKILLS *SCIENCE* ON STUDENT ACHIEVEMENT AT PRIMARY SCHOOL

By:

ANTIKA TRI PURNAMASARI

The problem of this research is the low learning achievement of students in elementary schools. This research aims to the significant influence of the application of the LKPD-based problem based learning model through video animakers and scientific literacy skills on student achievement in elementary schools. research is a quasi-experimental type of research design, namely non-equivalent control group design with a quantitative approach. The population in this study totaling 30 students class V SD Negeri 1 Metro Barat. And the sample in this research totaling all students class V students at SD Negeri 1 Metro Barat. Data collection techniques include observation sheets and questionnaires. Data analysis is H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, there are significant differences and influences on the implementation of LKPD-based Problem Based Learning through Video Animation and Scientific Literacy Ability on Student Achievement in Elementary Schools.

Keywords: learning achievement, problem based learning, *scientific* literacy

Judul Skripsi

: PENGARUH *PROBLEM BASED LEARNING* BERBASIS LKPD MELALUI VIDEO ANIMAKER DAN KEMAMPUAN LITERASI SAINS TERHADAP PRESTASI PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR

Nama Mahasiswa

: Antika Tri Purnamasari

No.Pokok Mahasiswa

: 2053053014

Program Studi

: S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Amrina Izzatika, M.Pd.
NIK 231601891218201

Jody Setya Hermawan, M.Pd.
NIK 232111940406101

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: **Amrina Izzatika, M.Pd.**



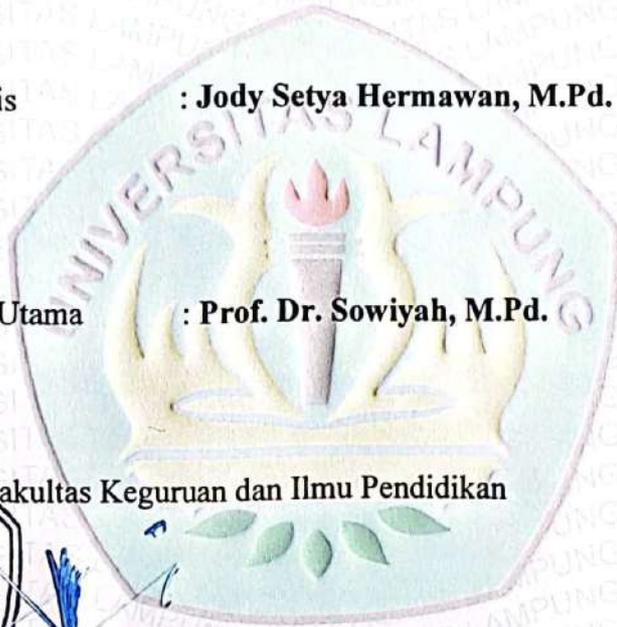
Sekretaris

: **Jody Setya Hermawan, M.Pd.**



Penguji Utama

: **Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP196512301991111001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi 21 November 2024

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Antika Tri Purnamasari
NPM : 2053053014
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Pengaruh *Problem Based Learning* Berbasis LKPD Melalui Video *Animaker* dan Kemampuan Literasi *Sains* terhadap Prestasi Peserta Didik di Sekolah Dasar**” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, November 2024
Yang Membuat Pernyataan,



Antika Tri Purnamasari
NPM. 2053053014

RIWAYAT HIDUP



Antika Tri Purnamasari di lahirkan di Desa Depokrejo, Kecamatan Trimurjo, Kabupaten Lampung Tengah pada hari Senin, 04 Maret 2002. Peneliti merupakan anak ketiga dari empat bersaudara yang terlahir dari Bapak Ansori dan Ibu Suratmi.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 3 Depokrejo, Kecamatan Trimurjo, Kabupaten Lampung Tengah Lulus pada tahun 2014.
2. SMP Negeri 9 Metro, Kota Metro Lulus pada tahun 2017.
3. SMA Negeri 2 Metro, Kota Metro lulus pada tahun 2020.

Peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1- Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Lampung melalui jalur seleksi mandiri masuk perguruan tinggi negeri (SMMPTN) Pada tahun 2023.

MOTTO

“Pendidikan adalah senjata paling kuat yang bisa digunakan untuk mengubah dunia.”

- Nelson Mandela

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'aalamiin ...

Segala puji hanya milik Allah SWT. Rabb semesta alam.

Atas izin dan ridho-Nya hingga selesai sudah karya sederhana ini dengan kerendahan hati kupersembahkan karya sederhana ini kepada:

Teristimewa untuk Orang Tuaku Tercinta

Ibu Suratmi adalah Perempuan hebat yang sudah melahirkan, merawat dan membesarkan anak-anaknya seorang diri yang selalu sabar mendidiku, Terima kasih atas kasih sayang dan do'a tulus yang selalu tercurah untuk menantikan kelulusanku. Sehat selalu dan panjang umur ya bu semoga anak bungsu ibu bisa membahagiakan ibu suatu saat nanti dan juga Ayahku Ansori terimakasih telah ada dikehidupanku.

Almamater Tercinta

“Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur peneliti sanjungkan kepada kehadiran Allah Subhanahu Wata'ala yang telah memberikan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh *Problem Based Learning* Berbasis LKPD melalui video *Animaker* dan Kemampuan Literasi *Sains* Terhadap Prestasi Peserta Didik Di Sekolah Dasar”. Sebagai syarat untuk meraih gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak akan dapat terselesaikan tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A. IPM., ASEAN.Eng selaku Rektor Universitas Lampung terima kasih atas doa dan dukungannya sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung terima kasih atas doa dan dukungannya sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Ag., M. Si selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung terima kasih atas doa dan dukungannya sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini.
4. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., selaku Plt. Ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung Dan juga selaku Penguji Utama yang telah memberikan bimbingan, masukan saran, nasihat, kritik, dan bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.
5. Amrina Izzatika, M.Pd., selaku Ketua Penguji yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan motivasi, semangat

serta saran dan kritik yang membangun serta memberi bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.

6. Jody Setya Hermawan M.Pd., selaku Sekretaris Penguji yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan motivasi, semangat serta saran dan kritik yang membangun serta memberi bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak Ibu Dosen serta Tenaga Kependidikan PGSD FKIP Universitas Lampung. yang telah memberi ilmu pengetahuan dan membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
8. Wahyudi, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 1 Metro Barat yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
9. Dwi Martati Lova S.Pd., dan Ibu Rekha Julia selaku wali kelas V a dan V b di SD Negeri 1 Metro Barat yang telah bersedia mengizinkan dan membantu peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas V.
10. Peserta didik kelas Va dan Vb SD Negeri 1 Metro Barat yang telah berpartisipasi aktif sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
11. Tuti Ernawati S.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Negeri 8 Metro Barat yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan uji instrument di Sekolah tersebut.
12. Kakak-kakakku tersayang, Eka Umi Rismawati, Pindo Saputra, dan Saudara Kembarku Tersayang Elita Tri Purnamasari yang senantiasa mendoakan, memberikan dukungan untuk dapat menyelesaikan skripsi dan menyemangati agar menjadi orang sukses dan membanggakan keluarga.
13. Keponakanku Tersayang Kakak Zahra, Kakak Kayra, Mba Nabila, Adik Yumna dan Adik Alina. Terimakasih yang selalu menghibur onty dan memberi semangat dalam mengerjakan skripsi ini.
14. Kepada kakak iparku Hermanto dan Dena Feliana yang selalu menemani, mendengarkan keluh kesah dan memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

15. Rekan-rekan mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung angkatan 2020 Kampus B.
16. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu-persatu, namun telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Alhamdulillahrabbi'lamin, skripsi ini dapat diselesaikan dan dipersembahkan untuk orang-orang tersayang. Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih terdapat banyak kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin

Metro, November 2024

Antika Tri Purnamasari
NPM. 2053053014

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teori	9
2.1.1 Prestasi Peserta Didik	9
2.1.1.1 Pengertian Prestasi.....	9
2.1.1.2 Aspek-aspek Prestasi Belajar	10
2.1.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar	11
2.1.2 Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	12
2.1.2.1 Pengertian <i>Problem Based Learning</i>	12
2.1.2.2 Tujuan <i>Problem Based Learning</i>	13
2.1.2.3 Langkah-langkah <i>Problem Based Learning</i>	14
2.1.2.4 Kelebihan <i>Problem Based Learning</i>	15
2.1.2.5 Kelemahan <i>Problem Based Learning</i>	15
2.1.3 Media Pembelajaran	15
2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran	15
2.1.3.2 Tujuan Media Pembelajaran.....	16
2.1.3.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	17
2.1.4 LKPD	17
2.1.4.1 Pengertian LKPD.....	17
2.1.4.2 Manfaat Penggunaan LKPD.....	18
2.1.4.3 Kriteria Kualitas LKPD	19
2.1.4.4 Karakteristik LKPD	20
2.1.4.5 Kelebihan LKPD	20

2.1.4.6 Kelemahan LKPD.....	20
2.1.5 Manfaat Media Pembelajaran.....	20
2.1.5.1 Pengertian Video <i>Animaker</i>	21
2.1.5.2 Pengertian Literasi <i>Sains</i>	22
2.2 Penelitian Relavan.....	25
2.3 Kerangka Berfikir.....	29
2.4 Hipotesis Penelitian.....	30

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian.....	31
3.2 Tempat Dan Waktu Penelitian.....	31
3.3 Populasi dan Sampel.....	31
3.4 Variabel Penelitian, Definisi Konseptual dan Definisi Operasioanl..	32
3.4.1. Variabel Penelitian.....	32
3.4.2. Definisi Konseptual.....	33
3.4.3. Definisi Operasional.....	34
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.5.1. Observasi.....	35
3.5.2. Kuesioner.....	35
3.6 Instrument Penelitian.....	36
3.6.1. Instrumen Tes dan Non Tes.....	36
3.6.2. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.....	41
3.7 Uji Prasyarat Analisis Data.....	44
3.7.1. Uji Normalitas.....	44
3.7.2. Uji Homogenitas.....	44
3.8 Regresi Linier Berganda.....	45
3.8.1. Uji T.....	45
3.8.2. Uji F.....	45

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian.....	46
4.1.1 Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	47
4.1.2 Analisis Data Penelitian.....	48
4.2 Hasil Uji Prasyarat Analisis Data.....	53
4.3 Uji Hipotesis.....	55
4.4 Pembahasan.....	57
4.5 Keterbatasan Penelitian.....	62

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	63
5.2 Saran.....	63

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Langkah-langkah <i>Problem Based Learning</i>	14
2. Kisi-kisi Instrumen Tes Kemampuan Literasi <i>Sains</i> terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar	36
3. Kisi-kisi Penilaian <i>Problem Based Learning</i> Berbasis LKPD Melalui Video Animaker	38
4. Interpretasi Koefisien Nilai R.....	40
5. Koefisien Reabilitas	41
6. Klasifikasi Daya Beda Soal.....	42
7. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik	43
8. Deskripsi Hasil Penelitian	47
9. Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen Dan Kontrol	48
10. Distribusi Frekuensi Data <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen Dan Kontrol	49
11. Rata-Rata Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Pada Kelompok Eksperimen.....	51
12. Nilai N-Gain Kelompok Eksperimen Dan Kontrol	52
13. Uji Normalitas Kelompok eksperimen.....	53
14. Uji Normalitas Kelompok Kontrol	54
15. Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kontrol	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir.....	29
2. Grafik Histogram Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen	49
3. Grafik Histogram Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen.....	50
4. Perbandingan Nilai Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	51
5. Diagram Perbandingan Rata-rata <i>N-Gain</i> Peserta Didik Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Penelitian Pendahuluan	69
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	70
3. Balasan Surat Izin Uji Coba Instrumen.....	71
4. Surat Izin Penelitian	72
5. Surat Balasan Penelitian	73
6. Surat Keterangan Validasi.....	74
7. Silabus Pembelajaran	83
8. Perangkat Pembelajaran	87
9. Uji Coba Instrumen Soal yang Diajukan.....	100
10. Uji Coba Instrumen Soal yang Dipakai.....	107
11. Hasil Uji Validasi.....	115
12. Hasil Uji Validitas Soal.....	116
13. Uji Realibilitas Soal Valid.....	118
14. Uji Daya Beda Soal.....	120
15. Hasil Uji <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Variabel X1 Dan X2	122
16. Hasil Uji N-Gain Variabel X1 (Pbl Berbasis Lkpd Melalui Video <i>Animaker</i>)	123
17. Hasil Uji N-Gain Variabel X2 (Kemampuan Literasi <i>Sains</i>).....	124
18. Hasil Hitung Normalitas.....	125
19. Hasil Hitung Homogenitas	126
20. Hasil Hitung Hipotesis (Uji T)	127
21. Tabel Kurva 0-Z.....	130
22. Tabel Uji T.....	131
23. Tabel Distribusi F	132
24. Dokumentasi Penelitian.....	133

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Literasi merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap siswa, literasi memiliki makna yaitu kemampuan pemahaman yang baik terhadap berbagai aspek kehidupan. Sejalan dengan Undang-Undang No 3 Tahun 2017 tentang perbukuan pasal 4 butir C, menjelaskan bahwa penyelenggaraan sistem perbukuan bertujuan menumbuhkan budaya literasi warga Indonesia (Kemendikbud, 2019). Dalam menghadapi tantangan Abad 21 siswa harus memiliki kemampuan literasi, salah satu aspek pentingnya yakni literasi sains. Salah satu peran aspek pendidikan yaitu sebagai perantara yang menghubungkan setiap siswa dengan lingkungan sebagai upaya pengembangan literasi. Diharapkan dengan pendidikan siswa mampu mencapai kemampuan literasi, salah satunya adalah literasi sains supaya terciptanya siswa yang siap menghadapi tantangan Abad 21.

Kemampuan literasi dapat berkontribusi positif terhadap siswa untuk meningkatkan pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas dalam suatu negara, melalui pendidikan sains siswa mampu memberikan kontribusi terhadap lingkungan sehingga dapat menyelesaikan permasalahan di kehidupan nyata Abad 21 (Pratiwi dkk. 2019). Maka kemampuan literasi sains harus dimiliki oleh siswa supaya mampu menghadapi tantangan Abad 21. Penerapan literasi sains harus diintegrasikan dengan pembelajaran yang mengarahkan peserta didik pada proses penyelidikan ilmiah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa agar bisa menyelesaikan permasalahan sehingga siswa mendapatkan pemahaman mengenai alam sekitar dengan lebih mendalam (Ashari dkk. 2020).

Literasi sains sangat penting bagi peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan di kehidupan nyata pada era abad 21 ini, pada perkembangan abad 21 membutuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan menekankan pada kemampuan peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber dan menyelesaikan masalahnya sendiri.

Dalam pembelajaran, media dengan teknologi lebih disukai peserta didik dengan begitu peserta didik interaktif dan aktif. Video animaker merupakan inovasi yang dikembangkan untuk dijadikan sebagai alternatif pembuatan media pembelajaran. *Animaker* lebih simpel untuk digunakan oleh pendidik dalam pembuatan media pembelajaran, animaker dapat diakses dengan mudah di internet dan Aplikasi *Animaker* sebagai bahan pembuatan Video *animaker*. Aplikasi animaker ini merupakan salah satu aplikasi untuk membuat atau menciptakan efek gerakan dengan penambahan suara dan pengalihan dari satu efek gerakan ke gerakan lain dengan materi pembelajaran sehingga lebih menarik (Munawar, 2020).

Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada hakikatnya merupakan alat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dengan menggunakan pendekatan *Scientific* dan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sebagai salah satu penunjang dalam proses pembelajaran. Menurut (Samotowa dkk., 2021) menyatakan bahwa IPA sering disebut dengan sains. Sains adalah pengetahuan yang mempelajari tentang gejala-gejala alam. Model pembelajaran yang sesuai yaitu model *Problem Based Learning* (PBL). Selain melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). juga mengedepankan permasalahan nyata yang ada di lingkungan sekolah, rumah, atau masyarakat sebagai landasan untuk mendapatkan pengetahuan dan konsep dengan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Asriningtyas dkk., 2018)

Salah satu bentuk LKPD yang dikembangkan saat ini adalah LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL). Metode PBL ini adalah metode

pembelajaran yang dianggap bisa menstimulasi kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pemecahan masalah (Munawaroh & Sholikhah, 2022). Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu cara yang digunakan oleh pendidik dengan tujuan untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang memberikan situasi permasalahan untuk digunakan sebagai sumber belajar oleh peserta didik. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menekankan proses keterampilan pemecahan masalah. Masalah yang diberikan dapat membantu peserta didik mampu berpikir kritis dan belajar aktif dalam memperoleh konsep. Kegiatan pembelajaran memerlukan suatu perangkat pembelajaran yang dapat mempermudah peserta didik supaya kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik salah satu perangkat pembelajaran yang dapat digunakan yaitu dengan menggunakan lembar kerja peserta didik (LKPD) (Setyo dkk., 2020).

Model pembelajaran *Problem Based Learning* ini, peserta didik dapat dilakukan secara individu dan berkelompok kolaboratif untuk mengetahui kebutuhan pada proses pemecahan masalah. Masalah yang dihadirkan dalam pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* merupakan permasalahan yang ada kaitannya dalam kehidupan sehari-hari, karena hal tersebut model pembelajaran *Problem Based Learning* tepat diterapkan pada pembelajaran biologi (Kurniawati & Hidayah, 2021). Sehingga sudah tidak asing lagi jika LKPD berbasis *Problem Based Learning* sering dikaitkan melalui video *animaker* dan kemampuan literasi sains di dunia pendidikan.

Video animaker merupakan sebuah teknologi dengan kreasi pembelajaran yang dimana video ini dikreasikan dengan berbagai kartun animasi pendidikan sehingga menjadi daya tarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran, yang mendapat mengubah suasana bosan, jenuh ketika belajar

menjadikan peserta didik lebih semangat ketika belajar di kelas melalui video animaker yang ditayangkan oleh pendidik.

Literasi *Sains* merupakan Perkembangan abad 21 ditandai dengan berkembangnya sains dan teknologi dalam bidang kehidupan di masyarakat, terutama dalam teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi yang semakin maju di abad 21 mengharuskan peserta didik untuk mampu mengikuti kemajuan zaman dengan membekali dirinya dengan berbagai kemampuan.

LKPD dipadukan dengan model pembelajaran yang relevan dengan kurikulum 2013 yaitu model *Problem Based Learning* (PBL). *Problem Based Learning* (PBL) dapat mengembangkan pengalaman dari pengetahuan dan kepedulian peserta didik terhadap berbagai permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan serta dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik (Nadialista K, 2021). Dengan menggunakan media pembelajaran seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) peserta didik menjadi semangat atau tertarik dalam pembelajaran tersebut. Pada abad 21 pendidik dituntut untuk bisa dalam teknologi karena sudah kemajuan zaman didalam pendidikan di era globalisasi ini.

Media Pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Problem Based Learning* (PBL) sangat penting diterapkan disekolah dasar khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar sangat penting untuk meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik guna dalam mempelajari ilmu pengetahuan alam maupun menerapkan Ilmu Pengetahuan Alam dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berpikir yang selalu diasah akan membentuk kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis (Kurniawati & Hidayah, 2021).

Kemampuan berpikir kritis ini sangat berpengaruh terhadap terhadap pendidikan yang akan datang, sehingga kemampuan berpikir kritis perlu dikembangkan. Pengembangan keterampilan berpikir kritis dapat mempermudah memahami setiap konsep, mampu menerapkan konsep, peka terhadap masalah, dan dapat menyelesaikan setiap permasalahan dengan baik. (Qatrunada dkk., 2023).

Selain itu kemampuan berpikir kritis ini juga berkaitan erat dengan prestasi belajar siswa. Prestasi belajar merupakan hasil dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan guru. Dalam beberapa penelitian mengatakan bahwa kemampuan berpikir kritis memiliki pengaruh terhadap prestasi atau hasil belajar siswa. Prestasi belajar erat kaitannya dengan kegiatan belajar yang dilakukan. ” Artinya prestasi adalah pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang telah dikembangkan siswa sebagai suatu hasil belajar (Koiriyah & Harta, 2015).

Penelitian yang dilakukan oleh (Wahyuni dkk., 2021) mengatakan bahwa kemampuan berpikir kritis memiliki hubungan yang erat dengan hasil belajar siswa. Sehingga semakin kritis cara berpikir seorang siswa maka siswa tersebut akan semakin memahami pembelajaran yang diajarkan. Penelitian tersebut juga sejalan dengan hasil penelitian (Winiasih dkk., 2018) bahwa kemampuan berpikir kritis siswa memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Nurfitriyanti dkk., 2020) menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kritis terhadap prestasi belajar siswa yang mana penelitian dilakukan pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat dipahami bahwasanya LKPD berbasis problem basic learning yang bertujuan untuk menstimulus kemampuan berpikir siswa secara tidak langsung berpengaruh terhadap prestasi siswa. Begitu juga dengan kemampuan literasi sains siswa akan mengantarkan siswa memahami serta membuat keputusan berkenaan dengan alam dan perubahan

yang dilakukan terhadap alam melalui aktivitas manusia. Dengan adanya kemampuan literasi sains ini tentu akan membuat siswa erbiasa dalam menyelesaikan tes kemampuan literasi *sains* atau masalah yang berhubungan dengan keterampilan proses sains yang cenderung berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Ariana dkk., 2023).

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan “Pengaruh *Problem Based Learning* Berbasis LKPD Melalui Video *Animaker* Dan Kemampuan Literasi *Sains* Terhadap Prestasi Peserta Didik Di Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Penulis mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut.

- 1.2.1. Penerapan LKPD melalui video *animaker* belum sempurna.
- 1.2.2. Penerapan literasi *sains* belum sempurna
- 1.2.3. Pendidik belum maksimal menerapkan media pembelajaran seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada saat pembelajaran berlangsung.
- 1.2.4. Sebagian Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi IPA
- 1.2.5. Peserta didik menunjukkan kurangnya minat dan rasa bosan serta kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga membuat prestasi belajar menurun

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang serta identifikasi masalah penulis memberi batasan masalah sebagai berikut.

- 1.3.1. *Problem Based Learning* (PBL) berbasis LKPD melalui video *animaker* (X_1).
- 1.3.2. Kemampuan Literasi *sains* (X_2).
- 1.3.3. Prestasi belajar (Y).

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu.

- 1.4.1. Apakah terdapat pengaruh *Problem Based Learning* (PBL) berbasis LKPD melalui video *animaker* terhadap prestasi belajar peserta didik di Sekolah Dasar?
- 1.4.2. Apakah terdapat pengaruh kemampuan literasi *sains* terhadap prestasi belajar peserta didik di Sekolah Dasar?
- 1.4.3. Apakah terdapat pengaruh secara bersama antara *Problem Based Learning* (PBL) berbasis LKPD melalui video *animaker* dan literasi *sains* terhadap prestasi belajar peserta didik di Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

- 1.5.1. Untuk mengetahui pengaruh *Problem Based Learning* (PBL) berbasis LKPD melalui video *animaker* terhadap prestasi belajar peserta didik di Sekolah Dasar.
- 1.5.2. Untuk mengetahui pengaruh kemampuan literasi *sains* terhadap prestasi belajar peserta didik di Sekolah Dasar.
- 1.5.3. Untuk mengetahui pengaruh *Problem Based Learning* (PBL) berbasis LKPD melalui video *animaker* dan literasi *sains* terhadap prestasi belajar peserta didik di Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian menjelaskan kegunaan penelitian, penelitian ini meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.6.1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat mengenai pengaruh *Problem Based Learning* (PBL) berbasis LKPD melalui video *animaker* dan kemampuan literasi *sains* terhadap prestasi belajar peserta didik disekolah dasar pada penelitian selanjutnya.

1.6.2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah

- a. Bagi Pendidik
Memperbaiki pembelajaran yang dikelola dan Menambah Pengetahuan Pendidik dalam penggunaan Media pembelajaran dan untuk bisa menerapkan *Problem Based Learning* (PBL) berbasis LKPD melalui video *animaker* dan kemampuan literasi *sains* pada saat pembelajaran berlangsung untuk meningkatkan prestasi peserta didik.
- b. Bagi Kepala Sekolah
Sebagai bahan masukan dan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik di SD Negeri 1 Metro Barat.
- c. Bagi Peneliti
Adanya penelitian ini dapat menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman penulis terkait pengaruh *Problem Based Learning* (PBL) berbasis LKPD melalui video *animaker* dan kemampuan literasi *sains* terhadap prestasi belajar peserta didik disekolah dasar.

II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Prestasi Peserta Didik

2.1.1.1. Pengertian Prestasi

Prestasi merupakan indikator penting dari hasil yang diperoleh selama mengikuti sebuah pendidikan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia prestasi dapat diartikan sebagai hasil yang dicapai dalam suatu proses. Dalam proses pendidikan, prestasi dibatasi pada prestasi belajar atau prestasi akademik. Prestasi akademik adalah prestasi belajar berbentuk angka sebagai deskripsi tingkat penguasaan atau penyelesaian tugas-tugas belajar anak didik dalam periode tertentu (Fuadi, 2020).

Sedangkan prestasi belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa dalam periode tertentu dan dapat dinyatakan bahwa prestasi belajar merupakan hasil dari suatu kegiatan pembelajaran yang disertai perubahan yang dicapai siswa (Rosyid, 2019).

Selanjutnya pendapat lain dari (Helmawati, 2018) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil dari pembelajaran. Prestasi diperoleh dari evaluasi atau penilaian. Setiap anak akan memiliki hasil belajar atau prestasi yang berbeda antara satu dengan yang lain. Prestasi yang diperoleh dari hasil

pembelajaran setelah dinilai dan di evaluasi dapat saja rendah, sedang ataupun tinggi.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil atau perubahan pembelajaran yang dicapai dan suatu proses yang memungkinkan timbulnya atau berubahnya suatu tingkah laku sebagai hasil dari terbentuknya respons utama, dengan syarat bahwa perubahan atau munculnya tingkah baru itu bukan disebabkan oleh adanya kematangan atau oleh adanya perubahan sementara karena sesuatu hal.

2.1.1.2. Aspek-Aspek Prestasi Belajar

Hasil sebuah prestasi dari belajar tentunya memiliki aspek yang bisa menjadi indikator terhadap pencapaian dalam belajar. Aspek-aspek tersebut setidaknya ada tiga (3) aspek prestasi belajar yang ketiganya dapat dikaji dalam berbagai literasi yaitu: (Syafi'i dkk., 2018)

- 1) Kognitif adalah kegiatan mental (otak), yaitu : pengetahuan, pemahaman, penerapan, dan penilaian.
- 2) Afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai, mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi dan nilai.
- 3) Psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

Kemudian (Syah, 2015) mengemukakan bahwa aspek-aspek prestasi belajar, yaitu:

- 1) Ranah cipta (kognitif), yaitu : pengamatan, ingatan, pemahaman, aplikasi/penerapan, analisis, sintesis
- 2) Ranah rasa (afektif), yaitu : penerimaan, sambutan, apresiasi, internalisasi, karakterisasi
- 3) Ranah karsa (psikomotor), yaitu : keterampilan bergerak dan bertindak, kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal.

Sementara (Wahab, 2015) menyatakan bahwa aspek-aspek belajar yaitu :

- 1) Perubahan adalah keadaan yang berubah dan peralihan keadaan yang sebelumnya seperti pola pikir, perilaku sebelumnya.
- 2) Tingkah baru adalah hal-hal yang baru saja dilakukan
- 3) Kematangan merupakan suatu keadaan atau tahap pencapaian proses

2.1.1.3. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar.

Keberhasilan dalam meningkatkan prestasi belajar pada proses belajar mengajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu:

(Syah, 2015)

- 1) Faktor internal peserta didik
Meliputi aspek fisiologis dan psikologis. Aspek fisiologis berhubungan dengan kondisi jasmani peserta didik berupa kesehatan dan kebugaraorgan tubuh, kondisi kesehatan pancaindera sebagai organ yang sangat penting dalam mempengaruhi keberhasilan belajar, terutama kesehatan mata dan telinga. Sedangkan aspek psikologis siswa meliputi intelegensi kemampuan mereaksi rangsang atau penyesuaian diri dengan lingkungan yang batasan angka 140 ke atas adalah peserta didik yang tergolong gifted child atau talented child dan batas 70 ke bawah tergolong peserta didik dengan kecerdasan di bawah rata-rata (borderline), bakat (kemampuan potensial peserta didik untuk mencapai keberhasilan di masa datang), minat (kecenderungan, keinginan atau keagairahan yang tinggi terhadap sesuatu), sikap (gejalainternal berdimensi afektif yang relatif tetap dalam merespons suatuobyek atau seseorang) dan motivasi (keadaan internal organisme yangmendorong untuk melakukan sesuatu).
- 2) Faktor eksternal peserta didik
Meliputi lingkungan sosial (guru, staff administrasi sekolah, orang tua, tetangga dalam masyarakat sekitarnya) dan lingkungan non sosial (gedung sekolah, rumah dan jarak tempuh antara rumah ke sekolah dalam kaitannya dengan alat transportasi, alat – alat belajar, waktu belajar dan keadaan cuaca).
- 3) Faktor pendekatan belajar, sebagai strategi dalam mencapai tujuan belajar dengan langkah yang efektif dan efisien untuk menunjang keberhasilan tujuan belajar. Pendekatan belajar siswa terdiri dari 3 macam yaitu pendekatan tingkat tinggi, tingkat sedang dan tingkat

rendah. Pendekatan tingkat tinggi terdiri dari pendekatan sengaja mencari kemungkinan dan penjelasan baru (*speculative*), berspekulasi membuat hipotesis dengan tujuan untuk menciptakan pengetahuan baru) dan bersaing untuk meraih prestasi tertinggi dengan mengoptimalkan pengaturan waktu dan usaha (t). Pendekatan tingkat sedang terdiri dari pendekatan dengan berpikir kritis, mempertanyakan, menimbang dan berargumentasi dengan tujuan membentuk kembali materi ke dalam pola baru (*analytic*) dan pendekatan berusaha memuaskan keingintahuan terhadap suatu pengetahuan (*deep*). Pendekatan tingkat rendah terdiri dari pendekatan dengan strategi hafalan, meniru menjelaskan dan meringkas dengan tujuan pembenaran dan penyebutan kembali (*reproductive*) dan menghindari kegagalan tapi tidak belajar keras dengan strategi memusatkan rincian secara sama, dan mereproduksi secara persis suatu materi yang telah dipelajari (*surface*).

2.1.2. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

2.1.2.1. Pengertian *Problem Based Learning* (PBL)

Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang memberikan peserta didik dari berbagai situasi permasalahan yang nyata untuk digunakan sebagai sumber belajar peserta didik (Setyo dkk., 2020). Pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL) adalah sebuah pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual dalam kehidupan sehari-hari sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. *Problem Based Learning* (PBL), peserta didik bebas melakukan eksperimen atau penyelidikan yang dilakukan baik diluar ataupun didalam kelas.

Selain itu, pendidik membantu peserta didik dalam menganalisis rencana pemecahan masalah dengan memberikan contoh sederhana untuk membantu peserta didik dalam menyelesaikan tugas. (Sari dkk., 2023) menyatakan *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mewajibkan

peserta didik mempelajari materi berdasarkan masalah yang disajikan.

(Nurlaeli, 2022) menyatakan bahwa Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah pembelajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata dalam pembelajaran agar peserta didik dapat belajar berpikir kritis dan meningkatkan keterampilan memecahkan masalah sekaligus memperoleh pengetahuan.

2.1.2.2. Tujuan *Problem Based Learning*

(Herminarto S dkk., 2017) Tujuan utama *Problem Based Learning* bukan hanya menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik, melainkan pada perkembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah serta mengembangkan kemampuan peserta didik untuk aktif dalam membangun pengetahuan sendiri. *Problem Based Learning* juga untuk mengembangkan kemandirian belajar dan keterampilan sosial itu dapat berbentuk pada saat peserta didik berkelompok dalam mengidentifikasi masalah, strategi dan sumber belajar yang relevan untuk menyelesaikan masalah.

Tujuan *Problem Based Learning* adalah untuk membangun dan mengembangkan pembelajaran tiga ranah pembelajaran yaitu:

- 1) Bidang kognitif, adanya pemecahan masalah peserta didik menerapkan ilmu dasar yang ada.
- 2) Bidang psikomotorik, melatih peserta didik dalam pemecahan masalah.
- 3) Bidang afektif, yaitu bidang yang berupa pengembangan karakter diri (hubungan antar teman sekelompok dalam menyelesaikan masalah).

2.1.2.3. Langkah- langkah *Problem Based Learning* (PBL)

Berikut ini sintaks *Problem Based Learning* menurut Arend

Tabel 1. Langkah-langkah *Problem Based Learning*

No	Fase	Kegiatan Pendidik
1.	Mengarahkan peserta didik kepada masalah	Pendidik meninjau ulang tujuan pembelajaran, menjabarkan persyaratan logistik yang penting dan memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah.
2.	Mempersiapkan peserta didik untuk belajar	Pendidik membantu peserta didik mendefinisikan dan menyusun tugas-tugas belajar terkait dengan permasalahan
3.	Membantu penelitian mandiri dan kelompok	Pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dan mencari penjelasan serta solusi.
4.	Mengembangkan dan menyajikan media LKPD IPA	Pendidik membantu peserta didik dalam merencanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran LKPD menggunakan model <i>Problem Based Learning</i> .
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Pendidik membantu peserta didik untuk merefleksikan penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan.

Sumber : Analisis Peneliti

Salah satu kekuatan dari *Problem Based Learning* adalah mengajak peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran. Pendidik dapat menggali pemahaman lebih mendalam dari kegiatan pemecahan masalah. *Problem Based Learning* termasuk dalam pendekatan *student-centered*,

biasanya dilakukan di dalam kelompok - kelompok kecil, sementara peran pendidik sebagai fasilitator.

2.1.2.4. Kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning*

Kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning* sebagai berikut.

1. Membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan intelektual.
2. Membantu peserta didik untuk melatih kemampuan berargumentasi berdasarkan bukti yang valid.
3. Membantu peserta didik belajar untuk bekerja sama.
4. Meningkatkan motivasi belajar dengan memfokuskan pada pembelajaran kehidupan nyata dan didukung berbagai media pembelajaran.
5. Memfokuskan pembelajaran pada informasi inti yang relevan.
6. Memfasilitasi peserta didik agar bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri.
7. Meningkatkan kemampuan leadership, kerja tim, komunikasi dan pemecahan masalah.

2.1.2.5. Kelemahan model pembelajaran *Problem Based Learning*

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* sudah lama diterapkan akan tetapi masih menjadi barang baru di dunia pendidikan Indonesia. Perlu adanya *training* dan pelatihan sebelum pelaksanaannya sehingga pendidik menguasai proses dan juga tujuan dari *Problem Based Learning* dalam pembelajaran itu sendiri.

2.1.3. Media Pembelajaran

2.1.3.1. Pengertian Media Pembelajaran

Pada saat proses pembelajaran, pendidik membutuhkan bantuan media untuk menyampaikan materi. Menurut (Hamka N, 2021)

media pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Menurut (Khoiriah & Suryani, 2023) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.

Menurut (Hasan, 2021) media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi yang memuat tujuan pembelajaran. Informasi atau pesan instruksional dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Disimpulkan dari pendapat para ahli diatas Media pembelajaran adalah Alat bantu pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

2.1.3.2. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan dari media pembelajaran adalah untuk membantu peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran. Media sebagai alat untuk peserta didik memahami isi materi pembelajaran. Media Pembelajaran juga harus sesuai dengan apa yang akan dipelajari, media harus jelas dan rapi, bersih dan menarik dan relevan dengan topik pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu peserta didik lebih fokus dengan pembelajaran dan melalui media motivasi belajar peserta didik dapat meningkat. Penggunaan media sangat berguna dan dapat meningkatkan daya ingat peserta didik maupun pendidik terhadap pembelajaran yang dilaksanakan dikelas.

2.1.3.3. Manfaat Media Pembelajaran

Keberadaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri. Pendidik sebagai pesan memiliki kepentingan besar atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Penggunaan media mutlak harus dilakukan agar materi dapat tersampaikan kepada peserta didik secara efektif dan efisien. Media pembelajaran adalah salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran yang harus dikuasai oleh pendidik karena kehadiran media dalam proses pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam menangkap konsep dasar dan ilmu pengetahuan dari sebuah materi.

Menurut (Ely, 2018) manfaat media adalah sebagai berikut:

- a) Meningkatkan mutu pendidikan dengan cara meningkatkan kecepatan belajar (*rate of learning*)
- b) Memberi dasar pembelajaran yang lebih ilmiah
- c) Pembelajaran dapat dilakukan secara efektif

Menurut (Kem & Dayton, 2020) manfaat media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- b) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik
- c) Efisien waktu dan tenaga
- d) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik

Menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi pembelajaran lebih mendalam.

2.1.4. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

2.1.4.1. Pengertian LKPD

Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah bahan ajar yang dirancang sendiri oleh pendidik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. LKPD merupakan

lingkungan belajar yang menunjang proses pembelajaran peserta didik secara individu maupun berkelompok. (Khoiriah & Suryani, 2023) berpendapat bahwa lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan lembaran yang berisi bahan-bahan untuk peserta didik agar lebih aktif dan dapat mengambil makna dari proses pembelajaran.

Menurut (Nurlaeli, 2022) LKPD adalah perangkat pembelajaran yang mendukung pelaksanaan pembelajaran yang berisikan materi, ringkasan dan petunjuk yang dikerjakan peserta didik untuk mempermudah kegiatan pembelajaran. LKPD adalah perangkat pembelajaran yang berisikan materi, ringkasan, soal, dan petunjuk yang dikerjakan peserta didik untuk mempermudah pendidik dalam pembelajaran.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) secara umum dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan kognitifnya, bahkan sejauh ini telah banyak dikembangkan LKPD untuk mencapai kemampuan Abad 21. Kemampuan-kemampuan tersebut diperlukan peserta didik untuk memperoleh, mengelola dan memanfaatkan informasi.

2.1.4.2. Manfaat Penggunaan LKPD

Manfaat penggunaan LKPD antara lain adalah:

- 1) Membantu peserta didik dalam mengembangkan konsep
- 2) Mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran
- 3) Membantu peserta didik dalam penyusunan pembelajaran
- 4) Sebagai pedoman pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

2.1.4.3. Kriteria kualitas LKPD

LKPD yang disusun harus memenuhi persyaratan karena dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran LKPD memiliki pedoman yang digunakan oleh pendidik.

Adapun kriteria LKPD antara lain.

1) Syarat didaktif

Syarat Didaktif yaitu LKPD harus memuat asas-asas belajar yang efektif dan dapat dijabarkan dapat mendorong peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, menekankan pada proses menemukan proses.

2) Syarat Kontruksi

Syarat konstruksi berkaitan dengan penyusunan LKPD seperti penyusunan kalimat, penggunaan bahasa, kosakata, tingkat kesukaran dan kejelasan intruksi dalam LKPD.

3) Syarat Teknis

Syarat teknis berkenaan dengan tampilan LKPD seperti keserasian gambar, jenis huruf yang digunakan dan kelayakan LKPD.

4) Penyusunan LKPD

Pengembangan LKPD akan digunakan dalam proses pembelajaran perlu memenuhi beberapa persyaratan diantaranya syarat didaktik, syarat konstruktif dan syarat teknis.

LKPD mempermudah dan membantu peserta didik untuk memecahkan suatu masalah dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam menyiapkan LKPD antara lain.

1) Analisis Kurikulum

2) Menyusun Peta kebutuhan LKPD

3) Menentukan Judul LKPD

4) Penulisan LKPD

2.1.4.4. Karakteristik Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Memiliki beberapa fungsi dalam membantu melaksanakan proses pembelajaran, yaitu dengan menggunakan bahan ajar yang ringkas dan banyak tugas latihan mandiri, mampu memperkecil keterlibatan pendidik dan lebih menggerakkan peserta didik, dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang ajarkan. (Marnita et,al 2021)

2.1.4.5. Kelebihan LKPD

Kelebihan dari Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai berikut.

1. Membantu mengembangkan kemampuan peserta didik dalam membuat kesimpulan pembelajaran
2. Memberikan pengalaman pembelajaran secara langsung
3. Peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran
4. Mengembangkan aspek kognitif,afektif, dan psikomotorik.

2.1.4.6. Kekurangan LKPD

Kekurangan dari LKPD sebagai berikut.

1. Peserta didik agak kesulitan diberi dorongan lebih jika harus belajar secara mandiri karena terbiasa dengan pembelajaran yang telah disiapkan oleh pendidik
2. Perlu kesiapan mental peserta didik untuk belajar
3. Memerlukan biaya yang tidak sedikit dalam menggunakan media pembelajaran.

2.1.5. Manfaat Media Pembelajaran

Keberadaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri. Pendidik sebagai pesan memiliki kepentingan besar atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Penggunaan media mutlak harus dilakukan agar materi dapat tersampaikan kepada peserta didik secara

efektif dan efisien. Media pembelajaran adalah salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran yang harus dikuasai oleh pendidik karena kehadiran media dalam proses pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam menangkap konsep dasar dan ilmu pengetahuan dari sebuah materi.

Menurut (Ely, 2018) manfaat media adalah sebagai berikut:

- a) Meningkatkan mutu pendidikan dengan cara meningkatkan kecepatan belajar (*rate of learning*)
- b) Memberi dasar pembelajaran yang lebih ilmiah
- c) Pembelajaran dapat dilakukan secara efektif

Menurut (Kem & Dayton, 2020) manfaat media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- b) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik
- c) Efisien waktu dan tenaga
- d) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik
- e) Menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi pembelajaran lebih mendalam.

2.1.5.1. Pengertian Video Animaker

Animaker ialah software pembuat video animasi yang prosesnya dikerjakan secara online dengan pengoperasian yang mudah sehingga dapat dipergunakan guru dalam kegiatan belajar.

Video animaker merupakan sebuah video animasi yang dimana Video animasi ialah gambar bergerak yang berasal dari gabungan gambar yang dirangkai secara sistematis berdasarkan alurnya dan juga dilengkapi dengan audio, sehingga terkesan hidup dan dapat menyimpan pesan dalam pembelajaran serta mampu menarik perhatian siswa. Video animasi dapat dijadikan bahan ajar yang dapat dipergunakan saat menyampaikan materi pembelajaran (Fajrianti & Meilana, 2022).

2.1.5.2. Pengertian Literasi *Sains*

Literasi Sains merupakan pembelajaran pada abad 21. Pentingnya memiliki literasi *sains* menjadi salah satu kompetensi yang harus dimiliki pada abad 21. Hal pertama dalam menerapkan literasi sains harus melihat keterlibatan peserta didik dalam belajar berdasarkan pengalaman yang dialami di kehidupan yang berkaitan dengan pengetahuan peserta didik didapatkan dari literasi sains (Pratiwi dkk., 2019).

Perkembangan dunia abad 21 ditandai dengan kemajuan dan tuntutan zaman. Abad 21, sumber daya manusia mulai digantikan dengan teknologi sehingga keterampilan yang dimiliki manusia sekarang sudah tidak bisa lagi mengikuti standar zaman dahulu. Pada era globalisasi saat ini, semua dapat menjadi lebih mudah dan praktis. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya penerapan teknologi canggih berupa aplikasi yang menyediakan kebutuhan untuk mempermudah kelangsungan hidup manusia.

Abad 21 ditandai sebagai abad keterbukaan atau abad globalisasi, Paradigma pembelajaran abad 21 menekankan pada kemampuan peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber, merumuskan permasalahan, berpikir analisis dan kerjasama dalam menyelesaikan masalah. Keterampilan abad 21 yang berkaitan dengan pendidikan adalah *Learning and innovation Skills* (Keterampilan pembelajaran dan inovasi) yang dikenal dengan *Four Cs* yaitu *critical thinking* (berpikir kritis), *communication* (komunikasi), *collaboration* (kolaborasi) and *creativity* (kreativitas)

1. Tujuan Literasi *Sains* di Sekolah Dasar

Literasi sains perlu ditanamkan sedini mungkin, agar peserta didik terbiasa dengan mengaplikasikan konsep sains

sebagai pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Peserta didik yang memiliki keterampilan literasi sains akan menerapkan ilmu pengetahuan mereka untuk memecahkan permasalahan baik dalam lingkup pribadi, sosial maupun dalam sitausi kehidupannya (Yuriza,dkk. 2018).

2. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a. Pengertian IPA Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berasal dari kata *Natural Sciences*. *Natural* artinya alamiah, sedangkan *Sciences* artinya ilmu. Selanjutnya *natural sciences* sering disingkat *science*. Kemudian di Indonesia menjadi sains. Pada hakikatnya IPA merupakan alat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dengan menggunakan pendekatan *Scientific* dan model pembelajaran *Problem Based Learning* sebagai salah satu penunjang dalam proses pembelajaran. (Samotowa dkk, 2021) menyatakan bahwa IPA sering disebut dengan sains. Sains adalah pengetahuan yang mempelajari tentang gejala-gejala alam.

Menurut (Wahyana H, 2018) Menyatakan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis dan dalam penggunaannya biasanya terbatas pada gejala-gejala alam. (Iskandar M, 2020) berpendapat bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai produk yang tidak dapat dipisahkan dari hakikatnya sebagai proses. Produk Ilmu Pengetahuan Alam adalah fakta-fakta, konsep-konsep, dan prinsip-prinsip serta teori-teori.

Disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu yang mempelajari fenomena alam dari kumpulan pengetahuan yang disusun secara sistematis dan penggunaannya biasanya terbatas pada gejala alam.

b. Tujuan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Adalah bidang yang sangat penting. IPA adalah kumpulan pengetahuan yang disusun dengan sistematis mengenai gejala alam (Fakhrudin dkk., 2020) IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik belajar IPA menggunakan benda dan objek nyata disekitar lingkungan mereka. Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) termasuk dari mata pelajaran yang dikembangkan dengan tujuan mencapai tiga kompetensi. kompetensi pengetahuan, kompetensi sikap dan kompetensi keterampilan. Pada penerapannya di sekolah dasar memiliki beberapa masalah diantaranya adalah peserta didik yang tidak memberikan perhatian yang cukup pada materi yang dijelaskan oleh pendidik dan peserta didik juga kurang fokus dan antusias dalam belajar. Dapat mengembangkan serta melatih peserta didik untuk dapat memecahkan berbagai permasalahan yang berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis.

Pembelajaran *Sains* disekolah dasar diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Kemampuan berpikir kritis merupakan suatu hal yang penting dan perlu diterapkan mulai dari pendidikan sekolah dasar. Pentingnya kemampuan

berpikir kritis yang diajarkan peserta didik dimata pelajaran *Sains* adalah untuk melatih peserta didik supaya dapat menyelesaikan masalah, serta dapat menumbuhkan kemampuan nalar yang logis, sistematis, kritis dan cermat serta berfikir objektif yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidik dituntut untuk memiliki kreativitas dan inovatif agar mampu menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memiliki cara atau model mengajar yang baik dan menarik dalam memilih model. Supaya pembelajaran dapat optimal maka diperlukan pembelajaran yang tepat. Salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang digunakan di sekolah dasar adalah pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* yaitu pembelajaran yang memecahkan masalah.

2.2. Penelitian Relevan

Terdapat beberapa hasil penelitian yang dijadikan acuan dalam melaksanakan penelitian ini. Adapun hasil penelitian relevan tersebut diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nabila Wardatul Azka (2023) dengan Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis peningkatan kemampuan literasi sains siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dan siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional dan pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap peningkatan kemampuan literasi sains siswa Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain *non-equivalent control group* dan teknik *purposive sampling*. Berdasarkan analisis deskriptif diperoleh hasil bahwa terjadi peningkatan kemampuan literasi *sains* yang mendapatkan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dilihat dari rata-rata N-Gain untuk kelas kontrol sebesar 0,2744 pada

kategori rendah dan kelas eksperimen sebesar 0,4904 pada kategori sedang. Hasil penelitian ini juga memperoleh hasil bahwa *model Problem Based Learning* memberikan pengaruh positif sebesar 66% terhadap kemampuan literasi sains siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan literasi sains siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* lebih baik dari pada pembelajaran konvensional. Serta, adanya pengaruh positif penggunaan *model Problem Based Learning* terhadap kemampuan literasi sains siswa (Azka, 2023).

2. Penelitian oleh Ilmiatul Hidayanti dan Fitria Wulandari, dkk (2023) Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan seberapa besar pengaruh model PBL berbasis *etnosains* terhadap kemampuan literasi *sains* di SDN Bringinbendo 2. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Hasil uji hipotesis penelitian uji t sampel t-test, Sig. (2-tailed) yaitu $0.00 < 0.05$ maka ada pengaruh yang signifikan (H_1 diterima dan H_0 ditolak). Sehingga diketahui adanya pengaruh model PBL berbasis etnosains terhadap kemampuan literasi sains siswa. Selain itu dapat diketahui seberapa besar peningkatan hasil uji eta squared, terdapat peningkatan dengan rentan skor $t > 0,14$ menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang besar. Dengan menggunakan model PBL berbasis etnosains dapat meningkatkan kemampuan literasi sains siswa (Hidayanti & Wulandari, 2023).
3. Penelitian oleh Made Meri Tarisna , dkk (2023) Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-LKPD berbasis *Project Based Learning* pada muatan pembelajaran IPA di kelas V sekolah dasar yang telah valid, praktis dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Jenis penelitian ini penelitian dan pengembangan (RnD) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian adalah validitas e-LKPD melalui ahli materi 95,83% sangat valid, validitas ahli media 90,83 % sangat valid. Kepraktisan oleh guru 94,61% digunakan serta kepraktisan oleh siswa 89,23% dengan kategori sangat praktis dan layak digunakan.

Hasil uji paired sample ttest juga menunjukkan nilai Sig 0,000 (<0.05), yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang belajar dengan bantuan media e-LKPD berbasis *Project Based Learning* dengan siswa yang tidak dibelajarkan dengan bantuan media e-LKPD berbasis *Project Based Learning*. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa e-LKPD berbasis *Project Based Learning* pada muatan pembelajaran IPA di kelas V sekolah dasar dapat dinyatakan valid, praktis, dan efektif meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar (Tarisna & Suma, 2023).

4. Penelitian oleh Mursalim dan Tabita Adonia Rumbarak (2021) Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh lembar kerja peserta didik terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD YPK Getsemani Warwanai. Penelitian ini merupakan penelitian pre-exsperimental design dengan desain penelitian nonequivalent control group design. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh lembar kerja peserta didik (LKPD) terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD YPK Getsemani Warwanai. persamaan penelitian sama-sama mengkaji pengaruh LKPD terhadap hasil belajar siswa. Namun perbedaannya sama dengan penelitian sebelumnya dimana penelitian ini tidak menggunakan variable literasi sains (Mursalim & Rumbarak, 2021)
5. Penelitian oleh Robiatul Adawiyah (2023) metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif, dengan desain quasi eksperimen yaitu Nonquivalent control group design. Sampel penelitian sebanyak 23 siswa pada kelas V-A (kelas eksperimen), dan sebanyak 23 siswa pada kelas V-B (kelas kontrol). Instrumen pada penelitian ini adalah tes pilihan ganda, dengan teknik mengolah data menggunakan software SPSS versi 25.. hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis literasi sains terhadap hasil belajar tematik materi IPA perubahan wujud benda pada siswa kelas V MI Assa'adatuddawam. Persamaan penelitian sama-sama mengkaji pengaruh literasi sains

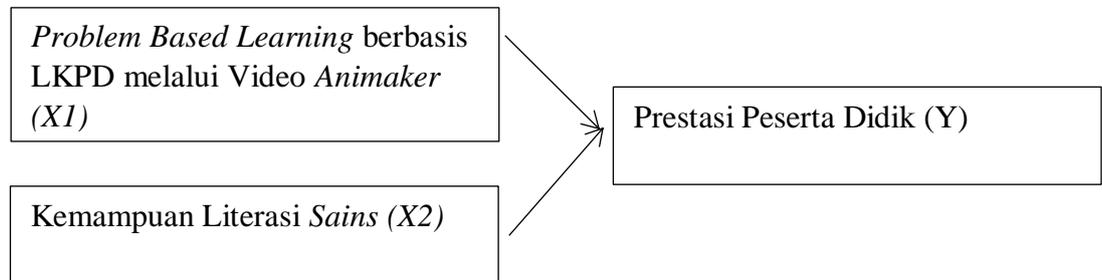
terhadap hasil belajar siswa. Namun perbedaannya terletak pada variable LKPD berbasis *Problem Based Learning* (Adawiyah, 2023).

6. Pertama, penelitian yang dilaksanakan oleh Anggun Mardhina, Ratna Sari, M. Taufik. 2021. Subjek penelitiannya yakni siswa kelas IV SDN Banjarsari 2 Kota Serang dengan jumlah 39 siswa, dan menerapkan model Borg and Gall yang mencakup analisis masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain produk, revisi desain produk dan uji coba secara terbatas. Teknik pengumpulan datanya yakni memakai teknik wawancara, angket serta dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis data dari para validator diperoleh hasil kelayakan video berbasis Animaker dengan persentase 84,7% yang masuk kategori “Sangat Layak” dan untuk respons siswa dengan persentase sebesar 92,7% sehingga masuk pada kriteria “sangat baik”. Hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa produk video animasi tersebut dapat menarik perhatian siswa dan menjadikan siswa bersemangat saat belajar.

2.3. Kerangka Berfikir

Salah satu sarana yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran adalah dengan membuat LKPD. LKPD merupakan lembar kerja peserta didik yang berfungsi sebagai salah satu bentuk interaksi siswa dan guru. *Problem Based Learning* (PBL) yang berbasis LKPD melalui Video Animaker. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) peserta didik dapat mandiri dalam pembelajaran dan berpikir kritis dengan menggunakan LKPD melalui video animaker. LKPD sering dikaitkan dengan kemampuan literasi sains karena dalam literasi sains peserta didik dituntut untuk berfikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang ada di sekitarnya. Selanjutnya kedua variabel tersebut yaitu LKPD berbasis *Problem Based Learning* dan literasi sains ini akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kedepannya. Dengan demikian penulis akan melakukan penelitian terkait dengan “pengaruh *Problem Based Learning* berbasis LKPD melalui Video

Animaker dan kemampuan literasi sains terhadap prestasi Peserta didik sekolah dasar.



Gambar 1. Kerangka Berfikir

2.4. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir di atas, maka peneliti menetapkan hipotesis yaitu:

- Ha Terdapat pengaruh antara *problem based learning* (PBL) berbasis LKPD melalui video *animaker* terhadap prestasi belajar peserta didik di sekolah dasar.
- Ha Terdapat pengaruh antara kemampuan literasi *sains* terhadap prestasi belajar peserta didik di sekolah dasar.
- Ha Terdapat pengaruh secara bersama antara *problem based learning* (PBL) berbasis LKPD melalui video *animaker* dan kemampuan literasi *sains* terhadap prestasi belajar peserta didik di sekolah dasar.

III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Metode penelitian adalah suatu kegiatan yang menggunakan suatu prosedur atau langkah-langkah dalam mendapatkan ilmu pengetahuan yang sistematis untuk memperoleh suatu data yang meliputi pengumpulan suatu data, pengolahan data, dan mengevaluasi data. Penelitian ini merupakan penelitian jenis *quasi eksperimen* desain penelitian yaitu *non-equivalen control grup design*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif yang mana menganalisis hasil penelitian dengan angka-angka. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya random, pengumpulan data menggunakan suatu instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji suatu hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2019).

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan pada 17 Januari 2024 di semester genap tahun ajaran 2024/2025 di SD Negeri 1 Metro Barat yang terletak di JL. Piagam Jakarta, Mulyosari, Metro Barat, Kota Metro. Lampung.

3.3 Populasi dan Sampel

Menurut (Sugiyono, 2019) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat yang berjumlah 30 peserta didik. Sampel merupakan bagian dari populasi yang ingin diteliti oleh peneliti, Sampel dalam penelitian ini adalah kelas V SD Negeri 1 Metro Barat yang berjumlah 20 orang.

3.4 Variabel Penelitian, Devinisi Konseptual dan Definisi Operasional

3.4.1. Variabel Penelitian

Variabel merupakan subjek yang digunakan oleh peneliti dalam suatu penelitian. Sebuah penelitian tentu harus memiliki variabel, baik variabel bebas dan variabel terikat. Menurut (Sugiyono, 2016) variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan.

Variabel bebas menurut (Sugiyono, 2016) adalah (*independent*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependent*), sedangkan variabel terikat (*dependent*) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (*independent*). Penelitian ini menggunakan tiga variabel, yaitu dua variabel bebas (*independent*) dan satu variabel terikat (*dependent*). Berikut uraian ketiga variabel tersebut.

1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas dalam penelitian yang dilaksanakan adalah *problem based learning* berbasis LKPD melalui video *animaker* (X_1) dan literasi *sains* (X_2).

2. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat dalam penelitian yang dilaksanakan adalah prestasi belajar (Y)

3.4.2. Definisi Konseptual

Konseptual variabel adalah sebuah definisi yang memberikan penjelasan tentang konsep-konsep yang ada menggunakan pemahaman sendiri dengan singkat, jelas, dan tegas. Aspek penelitian ini memberikan informasi tentang cara mengamati dan mengukur variabel yang akan diteliti.

1. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah seluruh perubahan tingkah laku yang dicapai melalui proses belajar berdasarkan tes prestasi yang dilakukan dan hasilnya dituangkan dalam bentuk nilai atau raport untuk setiap mata pelajarannya.

2. *Problem Based Learning* Berbasis LKPD Melalui Video

Animaker

Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang secara sistematis diterapkan guna mengembangkan pengetahuan dasar peserta didik, yang didasari atas pengalaman yang dirasakan secara langsung oleh peserta didik.

LKPD adalah suatu bentuk yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Bahan ajar yang dikembangkan berupa LKPD berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik.

Video *animaker* merupakan video pembelajaran yang berbentuk animasi yang dimana pembuatannya dibantu menggunakan media aplikasi animaker dan sejenisnya.

3. Literasi Sains

Kemampuan untuk membaca, memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dan pengetahuan sains untuk membuat keputusan yang tepat dan berpikir kritis dalam kehidupan sehari-hari.

3.4.3. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel memudahkan peneliti nantinya dalam pengumpulan data agar mampu memberikan penafsiran yang sama atau tidak terjadi kesalahpahaman dalam penafsiran terhadap variabel yang diteliti. Maka definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. Prestasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar

Prestasi belajar diukur berdasarkan kemampuan siswa dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Prestasi belajar siswa merupakan data skunder yang datanya diambil langsung dari nilai rata-rata hasil belajar peserta didik di sekolah.

2. *Problem Based Learning* Berbasis LKPD Melalui Video

Animaker

Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang secara sistematis diterapkan guna mengembangkan pengetahuan dasar peserta didik, yang didasari atas pengalaman yang dirasakan secara langsung oleh peserta didik, dalam penelitian ini penilaian pembelajaran PBL tercermin pada validitas ahli materi, yang memberikan penilaian tentang materi pembelajaran yang terhubung dengan model pembelajaran yang harus memenuhi syarat skor minimal.

LKPD adalah sarana untuk membantu dan mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar sehingga terbentuk interaksi efektif antara peserta didik dengan pendidik, dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar peserta didik, LKPD termasuk media cetak berupa lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik dengan langkah-langkah atau petunjuk untuk menemukan suatu konsep.

Video *animaker* adalah sebuah video pembelajaran animasi yang berbasis audio visual, didalam video animaker ini terdapat banyak karakter animasi dan juga fitur-fitur animasi yang dapat digunakan untuk menciptakan sebuah media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

3. Literasi *Sains*

Literasi *sains* merupakan kemampuan menggunakan pengetahuan sains, mengidentifikasi pertanyaan, dan menarik kesimpulan berdasarkan buktibukti ilmiah. Untuk mengukur kemampuan literasi sains ditinjau dari tiga aspek literasi yaitu aspek konten, konteks dan proses sains.

1. Aspek konteks Aspek konteks merupakan isu-isu pada tataran personal, lokal/nasional, dan global yang melibatkan sains dan teknologi.
2. Aspek konten Aspek konten merupakan siswa dapat menerapkan pengetahuan mereka dalam hal-hal yang relevan.
3. Aspek kompetensi sains Dalam hal ini penilaian literasi sains memberikan prioritas terhadap beberapa kompetensi, yaitu Mengidentifikasi isu ilmiah, Menjelaskan fenomena ilmiah, Menggunakan bukti ilmiah.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini beberapa teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis yaitu :

3.5.1 Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang sangat kompleks, suatu peroses yang disusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantaranya yang penting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Merupakan metode pengumpulan suatu data dengan cara pengamatan dan pencatatan terhadap data yang ditemukan dilapangan. Peneliti melakukan pengamatan secara langsung dan mempelajari hal-hal yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti.

3.5.2 Kuesioner

Merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner atau daftar pertanyaan yaitu dengan cara membuat daftar pertanyaan yang kemudian disebarakan pada para

responden secara langsung sehingga hasil pengisiannya akan lebih jelas dan akurat.

3.6 Instrumen Penilaian

Penelitian ini, menggunakan instrumen penelitian tes, digunakan untuk mengukur kemampuan siswa.

3.6.1 Instrumen Tes

Tes merupakan sekumpulan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, IQ dan kemampuan lain yang dimiliki individu (Arikunto, 2013: 193). Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Bentuk tes yang diberikan berupa soal pilihan jamak dengan 30 butir soal setiap soal benar memiliki skor 1 dan skor 0 jika salah.

Untuk mengumpulkan data penelitian tentang hasil belajar dapat dilakukan dengan menggunakan instrumen tes. Tes merupakan cara untuk menafsirkan besarnya kemampuan seseorang secara tidak langsung melalui stimulus atau pertanyaan. Respon peserta tes terhadap sejumlah pertanyaan menggambarkan kemampuan seseorang dalam bidang tertentu. Dalam penelitian ini instrumen tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Tes sering digunakan sebagai alat untuk mengukur kemampuan, baik kemampuan dalam bidang kognitif, afektif maupun psikomotor dan data yang diperoleh berupa angka sehingga tes menggunakan pendekatan kuantitatif.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Tes Kemampuan Literasi Sains terhadap Prestasi Peserta Didik di Sekolah Dasar.

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator	Tingkat Ranah Kognitif	No. Soal	Jumlah Soal
3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan	3.7.1 Menentukan peristiwa perubahan wujud benda (padat, cair dan	(C4)	1,2,3,4,5,6,7,8	8

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator	Tingkat Ranah Kognitif	No. Soal	Jumlah Soal
suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari	gas) dalam kehidupan sehari-hari			
	3.7.2 Menganalisis bagaimana peristiwa perubahan wujud benda (padat, cair dan gas) dalam kehidupan sehari-hari.	(C4)	9,10,11,12,13,14,15,16,17	9
	3.7.3 Membuktikan contoh peristiwa perubahan wujud benda (padat, cair dan gas)	(C5)	18,19,20,21,22,23,24,25	8
Jumlah				25

3.6.2. Instrumen Non Tes

Teknik non tes salah satunya adalah observasi. Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, yang dilakukan dengan pengamatan secara langsung oleh penulis untuk mengukur aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media audio visual. Berikut ini adalah kisi-kisi penilaian yang digunakan untuk menilai aktivitas peserta didik.

Tabel 3. Kisi-kisi Penilaian *Problem Based Learning* Berbasis

LKPD Melalui Video Animaker

No	Langkah-Langkah Pembelajaran	Indikator	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian	Bentuk penilaian
1.	Pendidik menyajikan materi dengan media audio visual	Mengolah informasi	Aktif mencatat	Observasi	<i>Checklist</i>
			Membuat rangkuman	Observasi	<i>Checklist</i>
2.	Pendidik menetapkan media audiovisual yang akan dipakai guna mencapai tujuan	Mengamati dalam menetapkan media pembelajaran	Menetapkan media pembelajaran dari pengamatan secara teliti	Observasi	<i>Checklist</i>
3.	Pendidik mempersiapkan media yang akan digunakan	Mempersiapkan diri peserta didik dalam menerima pembelajaran dengan menggunakan media audio visual	Persiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual	Observasi	<i>Checklist</i>
4.	Pendidik menyajikan materi dengan media audio visual sesuai dengan keahliannya dan peserta didik mengamati secara teliti	Pendidik menyampaikan materi pembelajaran dengan media audio visual serta peserta didik mengamati secara teliti.	Aktif merespon pendidik	Observasi	<i>Checklist</i>
5.	Pendidik membimbing peserta didik untuk memanfaatkan pembelajaran dengan media audio visual	Mengamati dan mengolah kembali pembelajaran yang sudah dipelajari	Menetapkan hasil dari pembelajaran yang sudah dipelajari	Observasi	<i>Checklist</i>

6.	Pendidik memberikan evaluasi	Evaluasi dan penarikan kesimpulan secara general pembelajaran dengan media	Berani dalam menyimpulkan materi	Observasi	<i>Checklist</i>
----	------------------------------	--	----------------------------------	-----------	------------------

Sumber : Analisis Peneliti

A. Uji Coba Instrumen Tes

Setelah instrumen tes tersusun, kemudian diujicobakan kepada kelas yang bukan subjek penelitian. Tes uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan persyaratan tes yaitu validitas dan reliabilitas. Tes uji coba ini dilakukan pada kelas IV SD Negeri 8 Metro Barat. Karena baik kurikulum, akreditasi dan KKM memiliki kesamaan antara kedua SD, menggunakan kurikulum 2013, memiliki akreditasi A, dan KKM 70.

B. Uji Persyaratan Instrumen

Setelah diadakan uji coba instrumen, selanjutnya yaitu menganalisis hasil uji coba instrumen. Hal-hal yang dianalisis mencakup sebagai berikut.

1) Validitas

(Sanjaya, 2014) validitas adalah tingkat kesahihan dari suatu tes yang dikembangkan untuk mengungkapkan apa yang hendak diukur. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Valid artinya instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

A. Validitas Tes Kognitif (pilihan ganda)

Untuk mencari validitas soal tes kognitif (pilihan ganda) dilakukan uji coba soal yang dilakukan pada siswa kelas

V dengan jumlah responden sebanyak 20 siswa. Jumlah soal yang diujicobakan sebanyak 30 soal. Setelah dilakukan uji coba soal, dilakukan analisis validitas butir soal menggunakan rumus *point biserial* r_{pbi} .

$$Y_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

r_{pbi} : koefisien korelasi *point biserial*

M_p : mean skor dari subjek-subjek yang menjawab benar item yang dicari korelasi

M_t : mean skor total

S_t : simpangan baku

P : proporsi subjek yang menjawab benar item tersebut

q : 1-P

(Supardi, 2020)

Tabel 4. Interpretasi koefisien korelasi nilai r.

Besar koefisien korelasi	Interpretasi
0,80 – 1,00	Sangat kuat
0,60 – 0,79	Kuat
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat rendah

(Adopsi dari Sugiyono, 2016)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut tidak valid.

2) Reliabilitas

A. Reliabilitas Soal Tes Kognitif

Suatu tes dikatakan reliabel apabila instrumen itu dicobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tetap sama atau relatif sama. Untuk menghitung reliabilitas soal tes maka digunakan rumus KR. 20 (*Kuder Richardson*) sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas tes

p = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah

$\sum pq$ = jumlah hasil perkalian antara p dan q

n = banyaknya/jumlah item

S = standar deviasi dari tes

(Sumber: Arikunto, 2017)

Perhitungan reliabilitas tes pada penelitian ini dibantu dengan program *microsoft office excel* 2010. Kemudian dari hasil perhitungan tersebut akan diperoleh kriteria penafsiran untuk indeks reliabilitasnya. Indeks reliabilitas dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 5. Koefisien Reliabilitas

No	Koefisien reliabilitas	Tingkat reliabilitas
1	0,80 – 1,00	Sangat kuat
2	0,60 – 0,79	Kuat
3	0,40 – 0,59	Sedang
4	0,20 – 0,39	Rendah
5	0,00 – 0,19	Sangat rendah

(Sumber: Arikunto, 2020)

3) Daya Beda Soal

Daya beda soal diperlukan agar instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing responden.

Arikunto (2013: 211) mengemukakan bahwa daya pembeda soal adalah “kemampuan soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah”. Menguji daya pembeda soal dalam penelitian ini menggunakan program *Microsoft Office Excel*. Teknik yang digunakan untuk menghitung daya pembeda adalah dengan mengurangi rata-rata kelompok atas yang menjawab benar dan rata-rata kelompok bawah yang

menjawab benar. Rumus yang digunakan dalam menguji daya beda soal sebagai berikut:

$$D = A = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = P_A - P_B$$

Keterangan:

J = Jumlah Peserta Tes

J_A = Banyak peserta kelompok atas

J_B = Banyak peserta kelompok bawah

B_A = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

$P_A = \frac{B_A}{J_A}$ = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$P_B = \frac{B_B}{J_B}$ = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab

Benar

Tabel 6. Klasifikasi Daya Beda Soal

No.	Indeks Daya Beda	Kriteria
1.	0,00 – 0,19	Jelek
2.	0,20 – 0,39	Cukup
3.	0,40 – 0,69	Baik
4.	0,70 – 1,00	Baik Sekali

Sumber: Sugiyono (2015:185)

Berdasarkan perhitungan data lengkap analisis data uji daya beda soal diperoleh rekapitulasi hasil sebagai berikut.

3.6.2 Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

A. Nilai Hasil Belajar Secara Individu

Untuk menghitung nilai hasil belajar siswa ranah kognitif secara individu dengan rumus sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai pengetahuan

R = Skor yang diperoleh/item yang dijawab benar

SM = Skor maksimum

(Purwanto, 2018)

B. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Siswa

Untuk menghitung nilai rata-rata seluruh siswa dapat dihitung dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

\bar{X} = nilai rata-rata seluruh siswa

$\sum X$ = total nilai yang diperoleh siswa

$\sum N$ = jumlah siswa

(Sumber: Aqib,dkk., 2010: 40)

C. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal

Menghitung persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal dapat digunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100 \%$$

(Adopsi Aqib, dkk., 2010:41)

Tabel 7. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa.

No	Persentase	Kriteria
1	>85%	Sangat tinggi
2	65-84%	Tinggi
3	45-64%	Sedang
4	25-44%	Rendah
5	< 24%	Sangat rendah

(Modifikasi dari Aqib, dkk., 2018)

3.7 Uji Persyaratan Analisis Data

3.7.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengukur seberapa jauh kenormalan variabel dalam penelitian. Ada beberapa cara yang digunakan untuk menguji normalitas data, dengan uji *chi kuadrat*.

- 1) Pengujian normalitas diawali dengan menentukan hipotesis nol dan hipotesis alternatif, yaitu:

H_0 : Data berdistribusi normal

H_1 : Data tidak berdistribusi normal

- 2) Pengujian dengan rumus *chi-kuadrat*, yaitu:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

χ^2 : Chi Kuadrat/ normalitas sampel

F_o : Frekuensi yang diobservasi

F_h : Frekuensi yang diharapkan

k : Banyaknya kelas interval

(Sumber: Sugiyono, 2020)

3.7.2 Uji Homogenitas

Jika sampel berasal dari distribusi normal, maka selanjutnya akan diuji kesamaan dua varians atau disebut uji homogenitas. Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan kedua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi sama atau tidak. Berikut langkah-langkah uji homogenitas.

- 1) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat

H_0 : Tidak ada persamaan variansi dari beberapa kelompok data sama

H_a : Ada persamaan varian dari beberapa kelompok data

- 2) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikannya adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05.

- 3) Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

(Sumber dari Muncarno, 2015: 57)

- 4) Keputusan uji jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka homogen, sedangkan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka tidak homogen.

3.8 Regresi Linier Berganda

Analisis regresi linier berganda adalah hubungan secara linier antara dua atau lebih variabel independen dengan variabel dependen. Analisis ini untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dan variabel dependen berhubungan positif atau negatif dan untuk memprediksi nilai dari variabel dependen apabila variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan.

Analisis regresi linear berganda dilakukan dengan cara menetapkan persamaan $\hat{Y} = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e$, dengan ketentuan:

Y : variabel terikat (kinerja)

X_1 : variabel bebas satu (kepemimpinan)

X_2 : variabel bebas dua (motivasi)

a : nilai konstanta

b_1 : nilai koefisien regresi X_1

b_2 : nilai koefisien regresi X_2

e : standar error

Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda pada perhitungan uji t dan uji f maka terdapat hubungan yang linier antara variabel *Problem Based Learning* Berbasis LKPD melalui Video *Animaker* (X_1) dan Kemampuan Literasi *Sains* (X_2), terhadap Prestasi Belajar (Y).

3.8.1. Uji T (test)

Uji ini disebut dengan istilah uji koefisien regresi. Uji t digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel independen secara parsial atau sendiri-sendiri dengan variabel dependen. Atau dengan kalimat lain, uji t dalam regresi linier berganda dimaksudkan untuk menguji apakah parameter (koefisien regresi dan konstanta) yang diduga untuk mengestimasi persamaan/model regresi linier berganda

sudah merupakan parameter yang tepat atau belum. Maksud tepat disini adalah parameter tersebut mampu menjelaskan perilaku variabel bebas dalam mempengaruhi variabel terikatnya. Parameter yang diestimasi dalam regresi linier meliputi intersep (konstanta) dan slope (koefisien dalam persamaan linier). Dalam penelitian ini, uji t dilakukan dengan menggunakan program SPSS. Ketentuan yang digunakan adalah apabila nilai probabilitas lebih kecil dari pada 0,05 maka H_0 ditolak atau koefisien regresi signifikan, dan apabila nilai probabilitas lebih besar dari pada 0,05 maka H_0 diterima atau koefisien regresi tidak signifikan.

3.8.2. Uji F

Uji ini dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel independen secara bersama-sama dengan variabel dependen. Uji F ini disebut pula dengan istilah uji keterandalan model atau uji kelayakan model. Uji F merupakan tahapan awal mengidentifikasi model regresi yang diestimasi layak atau tidak. Layak (andal) disini maksudnya adalah model yang diestimasi layak digunakan untuk menjelaskan pengaruh variabel-variabel bebas terhadap variabel terikat. Dalam penelitian ini, uji F dilakukan dengan Analisis of Varians (ANOVA) yang juga menggunakan program SPSS. Ketentuan yang digunakan adalah apabila nilai prob. F hitung (ouput SPSS ditunjukkan pada kolom sig.) lebih kecil dari tingkat kesalahan/error (α) 0,05 (yang telah ditentukan) maka H_0 ditolak atau dapat dikatakan bahwa model regresi yang diestimasi layak, sedangkan apabila nilai prob. F hitung lebih besar dari tingkat kesalahan 0,05 maka H_0 atau dapat dikatakan bahwa model regresi yang diestimasi tidak layak.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini yaitu mengenai masalah pada penerapan *Problem Based Learning* berbasis LKPD melalui Video *animaker* dan Kemampuan Literasi *Sains* Terhadap Prestasi Peserta Didik di Sekolah Dasar. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada Model *problem based learning* Berbasis LKPD melalui Video *Animaker* dan Kemampuan Literasi *Sains* terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak, dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, jadi dapat dikatakan ada pengaruh seluruh variabel *Independent* terhadap variabel *Dependent*, pada penerapan *Problem Based Learning* berbasis LKPD melalui Video *animaker* dan Kemampuan Literasi *Sains* Terhadap Prestasi Peserta Didik di Sekolah Dasar.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbasis LKPD melalui Video *animaker* dan Kemampuan Literasi *Sains* maka ada beberapa saran yang dikemukakan oleh peneliti, antara lain.

1. Peserta didik

Diharapkan model *Problem Based Learning* berbasis LKPD melalui Video *animaker* dan Kemampuan Literasi *Sains* dapat membantu peserta didik lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Pendidik

Diharapkan pendidik dapat menerapkan model *Problem Based Learning* serta memodifikasi model *Problem Based Learning* agar peserta didik lebih aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Peserta didik diharapkan dilibatkan secara langsung dalam penggunaan model serta di dukung dengan penggunaan media seperti video animaker dan kemampuan literasi sains pada saat proses pembelajaran agar peserta didik dapat termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

3. Sekolah

Diharapkan sekolah mendukung dan memfasilitasi penerapan model dan media pembelajaran yang lebih bervariasi, salah satunya model *Problem Based Learning* dukung dengan penggunaan media seperti video animaker dan kemampuan literasi sains. Hal ini membuat proses pembelajaran tidak hanya fokus pada apa yang harus diperoleh peserta didik, akan tetapi bagaimana memberikan pengetahuan dan pengalaman bermakna bagi peserta didik dan sekolah.

4. Peneliti lain

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti merekomendasikan bagi peneliti lanjutan untuk dapat menerapkan model dukung dengan penggunaan media seperti video animaker dan kemampuan literasi sains dalam pembelajaran yang berbeda. Selain itu materi harus dipersiapkan sebaik mungkin agar memperoleh hasil yang baik dan keterbatasan penelitian ini dapat meminimalisir untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R. 2023. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Literasi Sains Terhadap Hasil Belajar Tematik Materi Ipa Perubahan Wujud Benda Pada Siswa Kelas V Mi Assa'adatuddawam [Skripsi]. Uin Syarif Hidayatullah.
- Ariana, S. D., Putri, H. E., & Rahayu, P. 2023. Pengaruh Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sd. *As-Sabiqun*, 5(5), 1359–1370. <https://doi.org/10.36088/Assabiqun.V5i5.3882>
- Arikunto, Suharsimi. 2017. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Aqib. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk SD, SLB, Tk*. Yrama Widya, Bandung.
- Azka, N. W. 2023. Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Peningkatan Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia*, 7(3), 694–705. <https://doi.org/10.36088/Fondatia.V7i3.3799>
- Fuadi, A. 2020. Prestasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama (Smp) Ditinjau Dari Konsep Diri Akademik Dan Kecerdasan Emosi. *Jurnal Ilmu Dakwah*, Vol. 19, No. 2, 18–32.
- Helmawati, H. 2018. *Mendidik Anak Berprestasi Melalui 10 Kecerdasan*. Pt Remaja Rosdakarya.
- Hidayanti, I., & Wulandari, F. 2023. The Effect Of Problem-Based Learning Based Ethnoscience On Science Literacy Ability Of Elementary School. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(3), 967–982. <https://doi.org/10.51276/Edu.V4i3.475>
- Khoiriah, U., & Suryani, I. 2023. Pengembangan Lkpd Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Bangun Ruang Kelas V Sd. *06(01)*, 2767–2782.
- Koiriyah, N. Vi., & Harta, I. 2015. Pengaruh Open-Ended Terhadap Prestasi Belajar, Berpikir Kritis Dan Kepercayaan Diri Siswa Smp. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 10 – Nomor 1, Juni 2015, (95-105).

- Kurniawati, K., & Hidayah, N. 2021. Pengaruh Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Blended Learning Terhadap Kemampuan Literasi Sains. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 184–191. <https://doi.org/10.37058/Bioed.V6i2.3090>
- Munawar, B. 2020. Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Comic Life 3 Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Pedagogik*, 4(2), 163- 177.
- Munawaroh, N., & Sholikhah, N. 2022. Pengembangan Lkpd Berbasis Problem Based Learning Melalui Video Interaktif Berbantuan Google Site Untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Ecogen*, 5(2), 167. <https://doi.org/10.24036/Jmpe.V5i2.12860>
- Mursalim, M., & Rumbarak, T. A. 2021. Pengaruh Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd Ypk Getsemami Warwanai. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 175–184. <https://doi.org/10.36232/Jurnalpendidikandasar.V3i2.1155>
- Nadialista., & Kurniawan, R. A. 2021. sub title. *Industry And Higher Education*, 3(1), 1689–1699.
- Nasehuddin, T. S., & Ghozali, N. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pustaka Setia.
- Nurfitriyanti, M., Rosa, N. M., & Nursa'adah, F. P. 2020. Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis, Adversity Quotient Dan Locus Of Control Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jkpm (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 5(2), 263. <https://doi.org/10.30998/Jkpm.V5i2.5929>
- Nurlaeli, N. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa Smp. *Tsaqofah*, 2(1), 23–30. <https://doi.org/10.58578/Tsaqofah.V2i1.253>
- Pratiwi, S. N., Cari, C., & Aminah, N. S. 2019. Pembelajaran Ipa Abad 21 Dengan Literasi Sains Siswa. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika*, 9(1), 34–42.
- Qatrunada, N., H Muhiddin, N., & Ramlawati, R. 2023. Pengaruh E-Lkpd Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 1 Pangkajen. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Ipa Iv*.
- Regita, C. Diah P. Arief, R. H., & Dyah, T. 2020. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Pada Pembelajaran Ipa Berbasis Masalah Pada Kelas Iv Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pgsd Unikama* <https://conference.unikama.ac.id/artikel/vol.4>,
- Retno, A. Ambyah, H. 2023. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis *Discovery Learning* Mata Pelajaran Ipa Kelas V. *Jurnal*

Pendidikan West Science Vol. 01, No. 07, Juli, Pp. 422 ~ 432.

- Rosyid, M. Z. 2019. Prestasi Belajar. Literasi Nusantara.
- Saifuddin, A. 2014. Metode Penelitian. Pustaka Pelajar.
- Sari, R. N., Isnaniah, R., & Rahmi, U. 2023. Pengembangan Lkpd Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Konteks Literasi Numerasi Peserta Didik Kelas X Smk N 1 Palembang. *Journal On Education*, 05(04), 15490–15502.
- Sugiyono. 2016. Variabel Penelitian Bebas dan Terikat. Alfabeta. Bandung.
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Alfabeta.
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. 2018. Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115.
<https://doi.org/10.32585/Jkp.V2i2.114>
- Syah, M. 2015. Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru. Pt Remaja Rosdakarya.
- Tarisma, M. M., & Suma, K. 2023. Efektifitas E-Lkpd Berbasis Project Based Learning Pada Muatan Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, Volume 6 Nomor 2 2023.
- Wahab, R. 2015. Psikologi Belajar. Raja Grafindo Persada.
- Wahyuni, E. S., Rahmayanti, H., & Ichsan, I. Z. 2021. Hubungan Berpikir Kritis Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Pensil*, 10(3), 120–129.
<https://doi.org/10.21009/Jpensil.V10i3.19275>
- Winiasih, R., Ashadi, A., & Mulyani, B. 2018. Kontribusi Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kemampuan Memori Terhadap Prestasi Belajar Ikatan Kimia Pada Siswa Kelas X Sman 2 Sukoharjo Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 7(1), 137. <https://doi.org/10.20961/Jpkim.V7i1.24582>