

**EFEKTIVITAS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN
WEBSITE GENIALLY TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN
IPAS KELAS V DI SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**DEBI ELISA PRASASTI
NPM 2113053158**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

EFEKTIVITAS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN *WEBSITE GENIALLY* TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN IPAS KELAS V DI SEKOLAH DASAR

Oleh

DEBI ELISA PRASASTI

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya pengetahuan IPAS peserta didik kelas V sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model *problem based learning* berbantuan *website genially* terhadap peningkatan pengetahuan peserta didik, serta membandingkannya dengan model berbantuan media gambar. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan desain *nonequivalent control group design*. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan *website genially* dan kelas kontrol yang menggunakan media gambar. Data dikumpulkan melalui *pretest*, *posttest*, dan observasi aktivitas peserta didik. Hasil analisis menunjukkan rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 56 dan *posttest* 85, sedangkan kelas kontrol dari 66,6 menjadi 80. Nilai *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,63 (kategori sedang) dan kelas kontrol sebesar 0,39 (kategori sedang). Hasil ini membuktikan bahwa model *problem based learning* berbantuan *website genially* lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik dibandingkan media gambar. Model ini dapat menjadi alternatif pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

Kata Kunci: media gambar, pengetahuan IPAS, *problem based learning*, *website genially*

ABSTRACT

THE EFFECTIVENESS OF PROBLEM BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY THE GENIALLY WEBSITE IN IMPROVING NATURAL AND SOCIAL SCIENCE KNOWLEDGE OF FIFTH GRADE STUDENTS AT ELEMENTARY SCHOOL

By

DEBI ELISA PRASASTI

The problem in this study was the low natural and social science knowledge of fifth-grade elementary school students. This study aimed to determine the effectiveness of the problem based learning model assisted by the genially website in improving students' knowledge and to compare it with a model assisted by picture media. The research method used was a quasi experimental method with a nonequivalent control group design. The subjects of this study consisted of two classes: the experimental class, which used the genially website, and the control class, which used picture media. Data were collected through pretests, posttests, and observation of student activities. The analysis results showed that the average pretest score of the experimental class was 56 and increased to 85 in the posttest, while the control class improved from 66.6 to 80. The N-Gain value of the experimental class was 0.63 (moderate category), and the control class was 0.39 (moderate category). These results proved that the Problem Based Learning model assisted by the Genially website was more effective in improving students' knowledge than picture media. This model could be an alternative interactive learning strategy to significantly enhance learning outcomes.

Keywords: genially website, natural and social science knowledge, problem based learning, visual media

**EFEKTIVITAS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN
WEBSITE GENIALLY TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN
IPAS KELAS V DI SEKOLAH DASAR**

Oleh

DEBI ELISA PRASASTI

Skripsi

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

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi

: **EFEKTIVITAS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN *WEBSITE GENIALLY* TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN IPAS KELAS V DI SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa

: **Debi Elisa Prasasti**

No. Pokok Mahasiswa

: **2113053158**

Program Studi

: **S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan

: **Ilmu Pendidikan**

Fakultas

: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP. 196512301991111001

Fadhilah Khairani, M.Pd.
NIP. 199208022019032019

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP. 197412202009121002

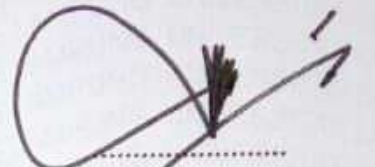
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Prof. Dr. Sunyono, M.Si.

Sekretaris : Fadhilah Khairani, M.Pd.

Penguji Utama : Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.


.....
Diekany
.....
Herpratiwi
.....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan




Dr. Abet Maydiantoro, M.Pd
NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **04 Agustus 2025**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Debi Elisa Prasasti
NPM : 2113053158
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "*Efektivitas Model Problem Based Learning* berbantuan *Website Genially* terhadap Peningkatan Pengetahuan IPAS Kelas V 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 di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 24 Juni 2025



Debi Elisa Prasasti
NPM. 2113053158

RIWAYAT HIDUP



Debi Elisa Prasasti lahir di Desa Dabuk Rejo, Ogan Komering Ilir pada tanggal 22 Februari 2003. Peneliti merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara, putri dari Bapak Edy Taufik dan Ibu Hayani. Riwayat pendidikan formal peneliti adalah sebagai berikut.

1. SDN 02 Dabuk Rejo lulus pada tahun 2015
2. SMPN 03 Lempuing lulus pada tahun 2018
3. SMAN 01 Lempuing lulus pada tahun 2021

Tahun 2021, peneliti terdaftar sebagai mahasiswi S-1 PGSD Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

Selama masa perkuliahan, peneliti aktif dalam kegiatan organisasi kemahasiswaan seperti Forum Pembinaan dan Pengkajian Islam (FPPI) Kampus B FKIP Universitas Lampung, Forum Komunikasi (FORKOM PGSD), dan Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan (HIMAJIP). Selain itu, peneliti juga mengikuti berbagai program pengembangan diri, di antaranya Kuliah Kerja Nyata (KKN) pada tahun 2024 di Desa Panca Tunggal, Kecamatan Merbau Mataram, Kabupaten Lampung Selatan, serta Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SDN 02 Panca Tunggal, peneliti juga melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) ke Bali dan Yogyakarta.

MOTTO

“Ilmu tanpa amal adalah kegilaan, dan amal tanpa ilmu adalah kesia-siaan.”

(Imam Ghazali)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, segala puji dan Syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT. Atas limpahan rahmat dan ridho-Nya, skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Dengan penuh rasa cinta dan ketulusan hati, saya mempersembahkan karya ini kepada:

Kedua Orang Tuaku Tercinta (Bapak Edy Taufik dan Ibu Hayani)

Terima kasih untuk doa yang tak pernah putus dan kasih sayang yang begitu tulus. Terima kasih atas dukungan tanpa henti yang takkan pernah bisa terbalas dengan apapun. Terima kasih juga untuk setiap maaf yang telah diberikan. Gelar ini sepenuhnya kupersembahkan untuk kedua orang tuaku, yang selalu berjuang demi masa depan anak-anaknya dan selalu bangga dengan setiap langkah kecil maupun besar yang kami capai. Semoga Allah SWT senantiasa menjaga kalian di sisiku, hingga aku bisa mewujudkan impian dan harapan yang selama ini kalian titipkan dalam doa. Semoga segala lelah dan perjuangan kalian dibalas dengan surga terbaik dari Allah SWT.

Aamiin...

Almamater Universitas Lampung

SANWACANA

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya, sehingga skripsi yang berjudul “Efektivitas Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Website Genially* terhadap Peningkatan Pengetahuan IPAS Kelas V di Sekolah Dasar” dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah kepada Nabi besar Muhammad SAW atas suri tauladan serta syafa’atnya kepada seluruh umat manusia.

Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM., Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung, yang telah membantu peneliti dalam surat-menyurat guna menyelesaikan syarat skripsi ini.
3. Dr. M. Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, yang telah memfasilitasi penelitian ini dan menyetujui skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar sekaligus Dosen Pembimbing Akademik dan Sekretaris Penguji, yang telah membantu memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi serta kesediannya untuk memberikan bimbingan, motivasi, kritik dan saran selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Prof. Dr. Sunyono, M.Si. selaku Ketua Penguji, atas kesediannya untuk memberikan bimbingan, motivasi, kritik dan saran selama proses penyusunan skripsi ini.

6. Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd. selaku Penguji Utama, atas kesediannya untuk memberikan bimbingan, motivasi, kritik dan saran selama proses penyusunan skripsi ini.
7. Dosen-dosen di Jurusan Ilmu Pendidikan khususnya Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, terima kasih atas semua ilmu yang telah Bapak dan Ibu Dosen berikan.
8. Adi Firmansyah, S.Pd., selaku Kepala SDN 06 Metro Utara atas dukungan dan kerja samanya dalam pelaksanaan uji coba instrumen penelitian.
9. Adenan, S.Pd., selaku Kepala SDN 06 Metro Timur atas dukungan, bantuan, dan kerja samanya selama proses penelitian berlangsung.
10. Kakak-kakakku yang selalu memberikan motivasi dan semangat dalam mengerjakan skripsi ini.
11. Teman-teman PGSD kelas E angkatan 2021, yang saling membantu dalam menyelesaikan tugas dari semester satu hingga akhir.
12. Seluruh pihak yang telah membantu dalam kelancaran menyelesaikan skripsi ini secara langsung maupun tidak langsung.

Akhir kata semoga Allah SWT memberikan balasan atas bantuan dan dukungan yang telah diberikan kepada peneliti. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Metro, 24 Juni 2025

Peneliti,



Debi Elisa Prasasti
NPM. 2113053158

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	viii
I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	11
1.3. Batasan Masalah	12
1.4. Rumusan Masalah	12
1.5. Tujuan Penelitian	12
1.6. Manfaat Penelitian	12
1.7. Ruang Lingkup Penelitian	13
II. TINJAUAN PUSTAKA	15
2.1. Belajar	15
2.1.1. Pengertian Belajar	15
2.1.2. Teori Belajar	16
2.2. Pengetahuan	19
2.2.1. Pengertian Pengetahuan	19
2.3. Pembelajaran IPAS	22
2.3.1. Pengertian Pembelajaran IPAS	22
2.3.2. Tujuan Pembelajaran IPAS	23
2.4. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	24
2.4.1. Pengertian <i>Problem Based Learning</i>	24
2.4.2. Tujuan <i>Problem Based Learning</i>	25
2.4.3. Karakteristik <i>Problem Based Learning</i>	26
2.4.4. Langkah-langkah <i>Problem Based Learning</i>	28
2.4.5. Kelebihan dan Kekurangan <i>Problem Based Learning</i>	29
2.5. <i>Genially</i>	31
2.5.1. Pengertian <i>Genially</i>	31
2.5.2. Langkah-langkah <i>Genially</i>	32
2.5.3. Kelebihan dan Kekurangan <i>Genially</i>	35
2.6. Media Gambar	38

2.6.1. Pengertian Media Gambar	38
2.6.2. Langkah-langkah Penggunaan Media Gambar.....	39
2.6.3. Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar	41
2.7. Penelitian Relevan	44
2.8. Kerangka Pikir.....	45
2.9. Hipotesis Penelitian	48
III. METODE PENELITIAN	49
3.1. Jenis dan Desain Penelitian	49
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian	50
3.2.1. Tempat Penelitian	50
3.2.2. Waktu Penelitian	50
3.3. Populasi dan Sampel.....	50
3.3.1. Populasi.....	50
3.3.2. Sampel	50
3.4. Prosedur Penelitian	51
3.5. Variabel Penelitian	52
3.5.1. Variabel Bebas (<i>Independent</i>)	53
3.5.2. Variabel Terikat (<i>Dependent</i>)	53
3.6. Teknik Pengumpulan Data.....	53
3.6.1. Teknik Tes	53
3.6.2. Teknik Non Tes	54
3.7. Instrumen Penelitian	54
3.8. Uji Prasyarat Instrumen	56
3.8.1. Uji Validitas	56
3.8.2. Uji Reliabilitas	56
3.8.3. Daya Beda Soal.....	57
3.8.4. Tingkat Kesukaran Soal	58
3.9. Teknik Analisis Data.....	59
3.9.1. Nilai Hasil Belajar Secara Individual	59
3.9.2. Persentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik	59
3.9.3. Analisis Deskriptif Data Pengetahuan	59
3.9.4. Perhitungan <i>N-Gain</i> Pengetahuan.....	60
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	61
4.1. Hasil Penelitian.....	61
4.1.1. Hasil Uji Validitas Soal.....	61
4.1.2. Hasil Uji Reliabilitas Soal	63
4.1.3. Hasil Uji Daya Beda Soal	64
4.1.4. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	66
4.1.5. Deskripsi Data Penelitian	67
4.1.6. Analisis Data Deskriptif Pengetahuan	68
4.1.7. Hasil Perhitungan <i>N-Gain</i> Pengetahuan	74

4.1.8. Data Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik	75
4.2. Pembahasan Hasil Penelitian.....	77
V. SIMPULAN DAN SARAN.....	84
5.1. Simpulan.....	84
5.2. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN.....	93

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil STS kelas V SDN 06 Metro Timur tahun ajar 2024/2025	3
2. Nilai hasil STS semester ganjil SDN 06 Metro Timur tahun ajar 2024/2025.....	5
3. Langkah-langkah problem based learning	28
4. Penelitian relevan	44
5. Data jumlah peserta didik kelas VA dan VB	50
6. Kriteria penilaian aktivitas peserta didik.....	55
7. Klasifikasi validitas	56
8. Klasifikasi reliabilitas.....	57
9. Koefisien daya pembeda soal.....	58
10. Klasifikasi taraf kesukaran butir soal	58
11. Persentase ketuntasan belajar	59
12. Uji validitas <i>pretest</i>	61
13. Uji validitas <i>posttest</i>	62
14. Reliabilitas <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	63
15. Daya pembeda masing-masing soal <i>pretest</i>	64
16. Daya pembeda masing-masing soal <i>posttest</i>	65
17. Tingkat kesukaran masing-masing soal <i>pretest</i>	66
18. Tingkat kesukaran masing-masing soal <i>posttest</i>	67
19. Perolehan nilai hasil penelitian	68
20. Distribusi frekuensi data <i>pretest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	69
21. Distribusi frekuensi data <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kelas.....	70
22. Rata-rata hasil prettest dan posttest kelas eksperimen dan kelas	71
23. Rata-rata <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> pengetahuan faktual dan konseptual kelas eksperimen	73

24. Rata-rata pretest dan posttest pengetahuan faktual dan konseptual kelas kontrol	73
25. Nilai <i>N-Gain</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	74
26. Hasil observasi aktivitas model <i>problem based learning</i> berbantuan <i>website genially</i> peserta didik secara keseluruhan	75
27. Data aktivitas peserta didik dalam penerapan model <i>problem based learning</i> berbantuan <i>website genially</i> per indikator.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan login akun <i>genially</i>	33
2. Tampilan login akun <i>genially</i>	33
3. Tampilan login akun <i>genially</i>	33
4. Tampilan login akun <i>genially</i>	34
5. Tampilan awal <i>genially</i>	34
6. Tampilan media yang akan digunakan	34
7. Tampilan kuis yang akan digunakan	35
8. Kerangka pikir penelitian	47
9. Desain penelitian	49
10. Diagram nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	70
11. Diagram nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	71
12. Histogram perbandingan nilai rata-rata <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol	72
13. Diagram persentase ketuntasan pengetahuan faktual dan konseptual kelas eksperimen dan kelas kontrol	74
14. Diagram perbandingan rata-rata <i>N-Gain</i> peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol	75
15. Tampak depan SDN 6 Metro Timur	192
16. Kegiatan pembelajaran dikelas V	192
17. Wawancara dengan pendidik kelas V	192
18. Pengerjaan soal uji instrumen <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	193
19. Pengerjaan soal <i>pretest</i>	193
20. Penjelasan materi	193
21. Pengerjaan LKPD dan diskusi secara berkelompok	194
22. Pelaksanaan Kuis	194

23. Pengerjaan <i>posttest</i>	194
24. Pengerjaan soal <i>pretest</i>	195
25. Penjelasan materi	195
26. Pengerjaan LKPD serta berdiskusi secara berkelompok	195
27. Pengerjaan soal <i>posttest</i>	196

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat izin penelitian pendahuluan	94
2. Surat balasan penelitian pendahuluan	95
3. Surat uji instrumen penelitian	96
4. Surat balasan uji instrumen penelitian	97
5. Surat izin penelitian.....	98
6. Surat balasan izin penelitian.....	99
7. Surat validasi soal	100
8. Surat validasi media pembelajaran	101
9. Surat validasi modul ajar.....	102
10. Surat validasi LKPD	103
11. Hasil Sumatif Tengah Semester (STS) mata pelajaran IPAS semester ganjil peserta didik SDN 6 Metro Timur.....	104
12. Hasil Sumatif Tengah Semester (STS) semester ganjil peserta didik kelas VA SDN 6 Metro Timur	110
13. Hasil Sumatif Tengah Semester (STS) semester ganjil peserta didik kelas VB SDN 6 Metro Timur	111
14. Pedoman Wawancara untuk Pendidik kelas V	112
15. Modul ajar kelas eksperimen	113
16. Modul ajar kelas kontrol	122
17. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	131
18. Kisi-kisi instrumen soal <i>pretest</i>	142
19. Kisi-kisi instrumen soal <i>posttest</i>	144
20. Kisi-kisi instrumen nontes untuk pendidik	145
21. Lembar kisi-kisi penilaian observasi peserta didik	146
22. Lembar aktivitas pendidik.....	147

23. Soal dan kunci jawaban uji coba instrumen <i>pretest</i>	148
24. Soal dan kunci jawaban uji coba instrumen <i>posttest</i>	156
25. Uji validitas soal <i>pretest</i>	162
26. Uji validitas soal <i>posttest</i>	163
27. Uji reliabilitas soal <i>pretest</i>	164
28. Uji reliabilitas soal <i>posttest</i>	165
29. Uji daya beda soal <i>pretest</i>	166
30. Uji daya beda soal <i>posttest</i>	168
31. Uji tingkat kesukaran soal <i>pretest</i>	170
32. Uji tingkat kesukaran soal <i>posttest</i>	170
33. Hasil analisis aktivitas keterlaksanaan model <i>problem based learning</i> berbantuan <i>website genially</i>	171
34. Hasil analisis aktivitas keterlaksanaan model <i>problem based learning</i> berbantuan <i>website genially</i> pertemuan 1	172
35. Hasil analisis aktivitas keterlaksanaan model <i>problem based learning</i> berbantuan <i>website genially</i> pertemuan 2	173
36. Hasil analisis aktivitas keterlaksanaan model <i>problem based learning</i> berbantuan <i>website genially</i> pertemuan 3	174
37. Perhitungan <i>N-Gain</i> kelas eksperimen.....	175
38. Perhitungan <i>N-Gain</i> kelas kontrol	175
39. Soal dan kunci jawaban <i>pretest</i>	176
40. Soal dan kunci jawaban <i>posttest</i>	182
41. Lembar jawaban <i>pretest</i> kelas eksperimen.....	187
42. Lembar jawaban <i>posttest</i> kelas eksperimen	188
43. Lembar jawaban <i>pretest</i> kelas kontrol	189
44. Lembar jawaban <i>posttest</i> kelas kontrol	190
45. Nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	191
46. Dokumentasi	192

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Indonesia telah mengikuti berbagai macam perlombaan dalam bidang pendidikan berstandar internasional, salah satunya yaitu tes PISA (*Programme for International Student Assessment*) merupakan suatu tes yang diselenggarakan oleh OECD (*Organization of Economic Cooperation and Development*) yaitu suatu program yang mengurutkan kualitas sistem pendidikan di 81 negara yang terdiri dari 37 negara OECD dan 44 negara mitra. Hasil laporan PISA terbaru yaitu pada tahun 2022 yang diumumkan pada Desember 2023, Indonesia menempatkan posisi ke-15 terbawah dalam tes PISA, tepatnya berada di urutan ke-68 dari 81 negara. Hasil data tersebut menunjukkan bahwa prestasi peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah pada tingkat internasional. Salah satu penyebab rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia adalah kurang optimalnya pendidik dalam mengembangkan potensi peserta didik. Pendidik cenderung memaksakan pembelajaran tanpa mempertimbangkan kebutuhan, minat, dan bakat peserta didik (Wahyudin dkk., 2024).

Pembelajaran yang diterapkan pendidik cenderung monoton karena kurangnya pemanfaatan model serta media pembelajaran yang kurang bervariasi, di mana pendidik hanya menyampaikan informasi, sementara peserta didik hanya sekadar mencatat penjelasan, mengerjakan tugas, dan latihan. Proses pembelajaran tersebut kurang efektif dilakukan karena pada dasarnya pendidik hanya menekankan pada keaktifan pendidik sebagai sumber utama dalam mentransfer ilmu yang artinya peserta didik menjadi pasif mendengarkan perintah pendidik untuk mengerjakan tugas (Hendracita,

2021). Kegiatan pembelajaran yang didominasi oleh pendidik mengakibatkan peserta didik sulit mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah sehingga minat peserta didik terhadap proses pembelajaran menjadi berkurang (Sari dkk., 2023).

Pendidik perlu cermat dalam memilih dan menentukan model pembelajaran yang tepat untuk setiap mata pelajaran, termasuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati serta interaksinya dengan alam semesta sekaligus membahas kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berhubungan dengan lingkungannya. Untuk itu mata pelajaran IPAS diberikan pada semua jenjang pendidikan, dari tingkat sekolah dasar sampai tingkat perguruan tinggi. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) telah berkembang pesat dan terbukti menghasilkan berbagai penemuan baru yang berhubungan dengan kemajuan teknologi di beberapa negara maju (Susilawati dkk., 2023).

Berbanding terbalik dengan kondisi di Indonesia yang faktanya pendidikan IPAS belum dikembangkan secara optimal. Prestasi peserta didik di Indonesia pada IPAS di tingkat internasional kurang memuaskan.

Hasil dari beberapa survei internasional salah satunya TIMSS (*Trends in International Mathematics and Science Study*) yang diselenggarakan oleh IEA (*International Association for the Evaluation of Educational Achievement*) pada tahun 2019 prestasi akademik peserta didik di Indonesia pada bidang matematika dan sains masih tergolong rendah. Hasil laporan tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik Indonesia pada bidang sains mencapai 435 poin. Poin di bawah rata-rata oleh negara-negara partisipan TIMSS sebesar 500 poin (Nugraha dkk., 2023). Berdasarkan hasil survei internasional tersebut, nilai prestasi Indonesia masih dikatakan rendah bahkan masih di bawah negara-negara lainnya yang artinya mata pelajaran

IPAS kurang diminati. Pembelajaran IPAS selama ini dilakukan dengan monoton dan hanya terpaku pada buku yang membahas teori-teori sehingga peserta didik beranggapan bahwa mata pelajaran IPAS sangat sulit dan membosankan. Selain itu, peserta didik hanya memahami materi secara teoretis tanpa memberikan pemahaman tentang manfaat dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini juga didukung oleh data hasil STS pada kelas VA dan VB di SDN 06 Metro Timur pada semua pelajaran yang membuktikan bahwa mata pelajaran IPAS pada kelas VA tergolong rendah dengan perolehan tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil STS kelas V SDN 06 Metro Timur tahun ajar 2024/2025

Kelas	Mata Pelajaran	KKTP	Angka		Persentase	
			Tercapai	Belum Tercapai	Tercapai	Belum Tercapai
VA	Pendidikan Pancasila	75	16	4	80%	20%
	Bahasa Indonesia	75	15	5	75%	25%
	Matematika	75	14	6	70%	30%
	IPAS	75	16	4	80%	20%
	SBdP	75	5	15	25%	75%
VB	Pendidikan Pancasila	75	14	6	70%	30%
	Bahasa Indonesia	75	14	6	70%	30%
	Matematika	75	13	7	65%	35%
	IPAS	75	14	6	70%	30%
	SBdP	75	11	9	55%	45%

Sumber: Hasil STS kelas V SDN 06 Metro Timur tahun ajar 2024/2025

Berdasarkan hasil Sumatif Tengah Semester (STS) di atas, ketercapaian belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas VA dan VB SDN 6 Metro Timur masih tergolong rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Pada kelas VA, dari jumlah 20 peserta didik, hanya 5 peserta didik (25%) yang mencapai KKTP sebesar 75, sedangkan 15 peserta didik (75%) belum mencapai ketercapaian. Begitu pula di kelas VB, dari 20 peserta didik terdapat 11 peserta didik (55%) yang mencapai KKTP,

sedangkan 9 peserta didik (45%) belum tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran dengan tingkat ketercapaian paling rendah di kedua kelas, jika dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya yang umumnya memiliki persentase ketercapaian di atas 65%. Kondisi ini membuktikan bahwa proses pembelajaran IPAS masih perlu mendapatkan perhatian khusus, khususnya pada kelas VA baik dari segi model, media, maupun intensitas pendampingan belajar peserta didik, agar capaian pembelajaran pada mata pelajaran IPAS dapat meningkat dan sejajar dengan mata pelajaran lainnya.

Menindaklanjuti permasalahan rendahnya minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS sebagaimana terlihat dalam hasil survei internasional dan juga hasil STS secara keseluruhan tersebut, peneliti memilih SDN 6 Metro Timur sebagai lokasi penelitian dan kelas V sebagai subjek penelitian didasarkan atas pertimbangan bahwa pada tingkatan ini materi IPAS mulai kompleks dan menuntut pemahaman pengetahuan yang tinggi. Pemilihan kelas V sebagai subjek penelitian berdasarkan teori Piaget didasari oleh pertimbangan perkembangan kognitif pada tahap usia tersebut. Menurut Piaget, peserta didik kelas V SD biasanya berada pada tahap operasional konkret menuju operasional formal (sekitar usia 10–12 tahun), di mana peserta didik mulai mampu berpikir logis dan abstrak terkait situasi maupun konsep yang lebih kompleks, tidak terbatas pada hal-hal yang sifatnya konkret saja. Peserta didik tidak hanya melihat suatu benda dalam satu dimensi, tetapi mempertimbangkan berbagai aspek (Pepilina, 2024). Untuk itu kelas V dinilai sebagai pilihan yang tepat karena secara usia dan perkembangan kognitif peserta didik sudah cukup matang untuk mengikuti pembelajaran berbasis masalah serta memanfaatkan media interaktif.

Permasalahan tersebut terkait dengan rendahnya hasil belajar IPAS dari hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada bulan November 2024 di SDN 6 Metro Timur menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS

khususnya kelas V pada saat Sumatif Tengah Semester (STS) tergolong rendah karena sistem pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada pendidik, sementara itu pendidik juga kurang maksimal dalam menggunakan model pembelajaran, serta kurang memanfaatkan media dalam pembelajaran IPAS, sehingga peserta didik masih kurang memahami materi yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar. Hal tersebut dibuktikan dengan data hasil STS pada kelas I hingga kelas VI pada mata pelajaran IPAS, sebagai berikut.

Tabel 2. Nilai hasil STS semester ganjil SDN 06 Metro Timur tahun ajar 2024/2025

Kelas	KKTP	Angka		Persentase	
		Tercapai	Belum Tercapai	Tercapai	Belum Tercapai
IA	75	12	8	60%	40%
IB	75	13	7	65%	35%
IIA	75	17	3	85%	15%
IIB	75	14	6	70%	30%
IIIA	75	14	6	70%	30%
IIIB	75	14	6	70%	30%
IVA	75	16	4	80%	20%
IVB	75	13	7	65%	35%
VA	75	5	15	25%	75%
VB	75	11	9	55%	45%
VIA	75	17	3	85%	15%
VIB	75	12	8	60%	40%

Sumber: Nilai hasil STS semester genap SDN 06 Metro Timur tahun ajar 2024/2025

Berdasarkan hasil Sumatif Tengah Semester (STS) mata pelajaran IPAS yang ditampilkan pada tabel di atas, diketahui bahwa ketercapaian peserta didik di SDN 6 Metro Timur masih bervariasi. Dari 12 kelas yang terdiri dari kelas I hingga kelas VI, terdapat beberapa kelas yang mayoritas peserta didiknya sudah mencapai KKTP yaitu 75, seperti pada kelas IIA dan VIA dengan persentase ketercapaian sebesar 85%. Masih ditemukan kelas-kelas dengan capaian ketercapaian yang rendah, khususnya di kelas VA dan VB. Kelas VA

dari 20 peserta didik, hanya 5 orang (25%) yang berhasil mencapai KKTP, sementara 15 orang (75%) belum tuntas. Adapun di kelas VB, dari 20 peserta didik, terdapat 11 orang (55%) yang telah mencapai KKTP, dan 9 orang (45%) yang belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS di kelas V SDN 6 Metro Timur masih perlu ditingkatkan, khususnya untuk mencapai standar yang telah ditetapkan sekolah.

Selain itu, alasan pemilihan mata pelajaran IPAS sebagai fokus penelitian ini juga merupakan hasil dari komunikasi dan kerjasama dengan pihak sekolah, khususnya pendidik kelas V SDN 6 Metro Timur. Pendidik menyampaikan bahwa pembelajaran IPAS masih menghadapi berbagai kendala dalam proses pembelajaran terutama kesesuaian model pembelajaran dengan materi dan sulitnya menghadapi perkembangan teknologi untuk membuat media pembelajaran interaktif sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran tersebut.

Hasil wawancara dengan pendidik kelas VA dan VB yang dilakukan terhadap proses pembelajaran IPAS di SDN 6 Metro Timur pada bulan September ditemukan beberapa masalah terkait pembelajaran. Pendidik mengatakan bahwa pembelajaran dilaksanakan kurang pemanfaatan model serta media pembelajaran yang kurang bervariasi, di mana pendidik hanya menyampaikan informasi, sementara peserta didik hanya sekadar mencatat penjelasan, mengerjakan tugas, dan latihan. Meskipun menggunakan model *problem based learning*, pendidik kurang optimal dalam menggunakan model tersebut dan kurang pemanfaatan media interaktif. Sementara itu, hasil observasi terkait pembelajaran di kelas VA dan kelas VB, wali kelas hanya menggunakan buku dari sekolah sebagai pedoman pembelajaran serta tidak menggunakan modul pembelajaran maupun LKPD, pendidik menggunakan metode ceramah dan diskusi tanpa media pembelajaran, hanya menjelaskan materi kemudian dituliskan di papan tulis. Hal ini mengakibatkan peserta didik merasa bosan dan tidak semangat dalam memahami materi yang diajarkan.

Pembelajaran yang dilaksanakan di SDN 6 Metro Timur perlu mengikuti perkembangan zaman, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Model ini bertujuan untuk melatih pengetahuan terhadap hasil belajar peserta didik. Peningkatan pengetahuan penting untuk dikembangkan sejak dini dan dapat dilatih melalui kegiatan eksplorasi, penemuan, dan pemecahan masalah, baik secara mandiri maupun kelompok kecil. Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah diuraikan, maka perlu dilakukannya perbaikan pembelajaran pada hasil belajar IPAS peserta didik, salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi hal tersebut yaitu dengan menggunakan model pembelajaran berbantuan media interaktif. Dengan begitu, peserta didik tertarik dan berpartisipasi aktif dalam menerima dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan pada penelitian ini adalah model *problem based learning*. Model ini dipilih karena mampu membantu peserta didik dalam membangun pemahaman faktual maupun konseptual melalui pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan model ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi didorong untuk mencari, mengolah, dan memahami informasi secara aktif melalui berbagai sumber serta dapat meningkatkan penguasaan materi dengan lebih mendalam.

Model *problem based learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang dihadapkan dengan permasalahan nyata yang dialami, kemudian peserta didik diminta untuk mencari solusi dari permasalahan tersebut baik secara individu maupun kelompok (Indriani dkk., 2022). *Problem based learning* dirancang untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir, pemecahan masalah, dan intelektual melalui pengalaman nyata, bukan hanya sekedar memberikan informasi sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri maupun dalam kelompok kecil. Model pembelajaran tersebut memiliki karakteristik yang berfokus pada

permasalahan nyata sehingga mendorong peserta didik untuk mencari solusi serta memecahkan masalah secara mandiri maupun kelompok dengan mencari informasi untuk meningkatkan pengetahuan yang lebih mendalam dari berbagai sumber (Musyadad dkk., 2019).

Model *problem based learning* ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran dimana dengan menggunakan model *problem based learning*, peserta didik dapat mengalami manfaat yang signifikan yaitu membangun kolaborasi, pengembangan keterampilan, dan pemahaman yang mendalam (Wardani, 2023). Model pembelajaran ini membantu peserta didik dengan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, relevan, dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan kehidupan nyata. Kemudian langkah-langkah dalam model *Problem Based Learning* yang diambil dalam penelitian ini yaitu orientasi pada masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. (Fatmawanti dkk., 2022).

Penelitian Fauzi dkk., (2023) menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang efektif dalam penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbasis game edukatif dalam peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat melalui hasil tes peserta didik setelah menggunakan model *problem based learning*. *Problem based learning* adalah instrumen yang didesain bernuansa masalah kehidupan sehari-hari yang lekat dengan peserta didik sehingga dapat meningkatkan minat dan keterlibatan dalam memecahkan masalah melalui lembar kerja dan soal evaluasi (Meilasari dkk., 2020).

Teori belajar yang mendukung model *problem based learning* adalah teori konstruktivisme. Teori ini berpandangan bahwa belajar merupakan sebuah

proses pengembangan pengetahuan melalui pengalaman langsung dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Artinya, teori ini mendorong peserta didik untuk belajar menemukan pengetahuan secara mandiri, pengembangan keterampilan, atau teknologi yang diperlukan untuk mengembangkan diri (Widayanthi, 2024). Pembelajaran yang statis membuat peserta didik merasa bosan dan kurang motivasi, sehingga hasil belajar rendah. Hal ini dapat terjadi karena pendidik belum menguasai sepenuhnya model pembelajaran aktif yang memaksimalkan potensi peserta didik agar mencapai hasil belajar yang memuaskan beserta menjaga perhatian tetap fokus pada proses pembelajaran. Pemilihan media interaktif dengan menggunakan model *problem based learning* merupakan suatu pilihan yang tepat dan mampu mendorong motivasi serta minat belajar peserta didik. Untuk itu, pemilihan media pembelajaran dalam proses pembelajaran harus sesuai dengan materi yang diajarkan (Rahman dkk., 2024). Multimedia pembelajaran menggabungkan keunggulan media audio visual dengan teknologi komputer dan proyektor LCD sebagai alat utama. Dengan begitu, pendidik dapat menampilkan data hasil diskusi secara langsung di layar dalam waktu bersamaan serta memungkinkan penggunaan animasi, pembesaran bagian tertentu dari objek gambar untuk dibahas, dan berbagai fitur lain (Hakim dkk., 2016). Multimedia interaktif juga dapat mengubah materi yang abstrak menjadi konkret yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, mendapatkan pengalaman nyata serta dapat mengamati kejadian melalui media berbentuk simbol (Manurung, 2021).

Teknologi digital di abad-21 ini memberikan peluang besar bagi generasi untuk terus berinovasi menghasilkan suatu karya tertentu untuk mendukung penerapan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran seperti media interaktif. Salah satu media interaktif yang dapat digunakan adalah aplikasi berbasis *website* seperti *genially*. Alasan pemilihan media *genially* didasarkan pada kemampuannya dalam menyajikan materi pembelajaran secara menarik, interaktif, dan fleksibel. *Genially* menyediakan berbagai fitur

visual seperti animasi, infografis, kuis, serta video interaktif yang mampu menjadikan materi abstrak lebih konkret dan mudah dipahami peserta didik. Dengan tampilan yang atraktif dan ramah pengguna, *genially* dapat memfasilitasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan fokus, serta memperkuat keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21. *Genially* merupakan aplikasi media pembelajaran online yang dapat digunakan untuk membantu pendidik dalam membuat bahan ajar yang kreatif dan inovatif dengan berbagai fitur yang dapat berupa presentasi, permainan, kuis, video pembelajaran dan lain sebagainya (Enstein dkk., 2022). Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran diyakini dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi (Anggraeny dkk., 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh (Al Magribi, 2023) menyimpulkan bahwa model *problem based learning* dengan berbantuan *website genially* terbukti efektif, valid, dan praktis digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan model *problem based learning* berbantuan *website genially* dalam proses pembelajaran. Melalui adanya media pembelajaran berbantuan *website genially* peserta didik dapat termotivasi dan semangat dalam proses pembelajaran karena ketertarikan yang membuat peserta didik mudah memahami materi serta dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai teknologi. Proses pembelajaran diperlukannya media interaktif untuk mendukung keberlangsungan pembelajaran. Solusi yang tepat dalam pemilihan media tersebut adalah media yang berbantuan *website genially* karena dapat memudahkan peserta didik untuk belajar dan meningkatkan semangat serta motivasi. *Genially* adalah *website* online gratis yang membuka konten pembelajaran interaktif dengan kualitas tinggi dan dapat mencakup tiga gaya belajar peserta didik yaitu visual, auditori dan kinestetik. Dengan menggunakan *genially* pengguna dapat dengan mudah mendistribusikan

konten *online* dari *website* yang dapat diakses melalui *link* (Permatasari, 2021).

Penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *website genially* akan dilaksanakan pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol akan diberi perlakuan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media gambar. Perbedaan dalam penggunaan media tersebut akan dilihat untuk mengetahui apakah model *problem based learning* berbantuan *website genially* efektif digunakan dan perbedaan yang signifikan dalam pembelajaran terhadap peningkatan pengetahuan dari hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan realita dalam permasalahan yang telah penulis paparkan pada latar belakang di atas, maka diperlukan adanya suatu penelitian tentang hasil belajar IPAS yang berkaitan dengan penggunaan salah satu model *problem based learning* berbantuan *website genially* yang dibuktikan secara ilmiah. Karena hal itu, penulis berminat untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Website Genially* terhadap Peningkatan Pengetahuan IPAS Kelas V di Sekolah Dasar.”

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 6 Metro Timur, Kota Metro.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik.
2. Penggunaan model *problem based learning* belum diterapkan secara optimal saat pembelajaran di kelas.
3. Peserta didik kurang aktif saat pembelajaran di kelas.
4. Penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal untuk mendukung materi pembelajaran IPAS.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Problem Based Learning* berbantuan *Website Genially*
2. Peningkatan pengetahuan IPAS peserta didik kelas V sekolah dasar.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka diperoleh rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

Bagaimana efektivitas penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Website Genially* terhadap peningkatan pengetahuan IPAS peserta didik kelas V SDN 06 Metro Timur.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah

Untuk mendeskripsikan efektivitas penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Website Genially* terhadap peningkatan pengetahuan IPAS peserta didik kelas V SDN 6 Metro Timur.

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis
 Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan pada pendidik mengenai model *problem based learning* berbantuan

website genially pada pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar untuk mengukur peningkatan pengetahuan peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a) Peserta didik

Membantu peserta didik untuk meningkatkan pengetahuan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *website genially*.

b) Pendidik

Meningkatkan wawasan dan pengetahuan pendidik dalam menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan *website genially* pada pembelajaran IPAS secara maksimal dan juga sebagai bahan evaluasi dalam menggunakan model dan media pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik.

c) Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan tambahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

d) Peneliti lain

Penelitian ini akan menjadi pengalaman bagi peneliti lain dalam menambah dan mengembangkan pengetahuan penelitian eksperimen terkait model *problem based learning* berbantuan *website genially*.

1.7. Ruang Lingkup Penelitian

1. Efektivitas dalam penelitian ini merujuk pada variabel bebas dengan variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu model *problem based learning* berbantuan *website genially*, sedangkan variabel terikatnya yaitu peningkatan pengetahuan IPAS. Pembelajaran dikatakan efektif dalam penelitian ini apabila penerapan model *problem based learning* berbantuan *website genially* ini mampu meningkatkan pengetahuan IPAS peserta didik secara signifikan.

2. Model *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student center*) dengan dihadapkan pada permasalahan nyata yang relevan dengan kehidupan baik terlibat aktif secara individu maupun kelompok untuk mengidentifikasi dan mencari masalah tersebut dengan memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki atau informasi dari berbagai sumber. Dalam penelitian ini, model *problem based learning* digunakan pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas V.
3. *Website genially* merupakan sebuah *tools online* yang dapat digunakan oleh setiap pengguna untuk mengembangkan aplikasi dalam format *custom android*. Dalam penelitian ini, media berbantuan *website genially* diintegrasikan pada model *problem based learning* khususnya pada sintaks (Fatmawanti dkk., 2022).
4. Pengetahuan adalah proses yang dialami oleh peserta didik untuk memperoleh informasi dengan mengingat, memahami, dan menyelesaikan permasalahan dalam materi pembelajaran. Dalam penelitian ini, jenis pengetahuan yang diukur yaitu pengetahuan faktual dan konseptual.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Belajar

2.1.1. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses yang mendasar dalam kehidupan manusia yang memungkinkan individu untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk beradaptasi dengan perubahan serta menyelesaikan berbagai tantangan. Belajar merupakan aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian (Harefa dkk., 2024). Sejalan dengan hal tersebut, belajar merupakan perubahan yang menetap dalam kemampuan manusia sebagai hasil dari pengalaman peserta didik dan interaksinya dengan dunia (Faizah dkk., 2024). Selain itu, belajar merupakan perubahan tingkah laku, dimana perubahan itu mengarah pada pola perilaku yang baik dalam suatu proses aktifitas dimana peserta didik membangun pengetahuan baru berdasarkan pada pengalaman dengan cara mengolah bahan belajar (Efendy, 2021).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan yang berlangsung melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitar yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, perubahan tingkah laku, sikap, dan membangun kepribadian dengan melibatkan pendidik yang secara aktif mengolah bahan ajar untuk membentuk pola perilaku untuk meningkatkan kemampuan peserta didik.

2.1.2. Teori Belajar

Teori belajar mengambil dari berbagai pemikiran yang menjelaskan bagaimana individu memperoleh, menyerap, dan memproses pengetahuan serta keterampilan. teori belajar dapat dikelompokkan menjadi beberapa pendekatan utama:

a) Teori Belajar Behaviorisme

Teori behaviorisme merupakan salah satu pendekatan yang menekankan perilaku yang dapat diamati dan diukur secara objektif sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan. Teori behaviorisme menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon (Herliani dkk., 2021) . Artinya, belajar akan terjadi ketika seseorang mengalami perubahan dalam cara bertindak setelah menerima rangsangan. Jika seseorang menunjukkan perilaku baru sebagai hasil dari proses tersebut, maka dianggap telah dianggap belajar. Adapun pendapat lain mengatakan bahwa belajar adalah proses yang melibatkan interaksi antara stimulus, yang berupa pikiran, perasaan, serta gerakan, dengan respon yang juga mencakup pikiran, perasaan, dan gerakan (Parwati dkk., 2018). Sejalan dengan pendapat lain bahwa teori behaviorisme menjelaskan bahwa perubahan tingkah laku merupakan hasil dari pengalaman, dalam proses belajar hal yang penting yaitu stimulus dan respon (Mursyidi, 2020).

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa teori behaviorisme menyatakan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang terjadi antara stimulus berupa pikiran, perasaan, dan gerakan dengan respon yang juga mencakup hal yang sama. Belajar dianggap terjadi ketika seseorang menunjukkan perilaku baru sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi.

b) Teori Belajar Kognitivisme

Teori belajar kognitivisme lebih menekankan pada pentingnya memahami proses dan menyusun informasi selama belajar, tidak hanya hasil belajarnya saja. Lebih jelasnya, kognitivisme berfokus bagaimana otak bekerja untuk memahami, menyusun, serta menggunakan informasi sehingga memperhatikan peserta didik belajar dianggap lebih penting dari sekadar mengukur hasil belajarnya. Teori kognitivisme yang menyatakan bahwa teori kognitivisme menekankan bahwa pembelajaran berfokus pada proses daripada hasilnya (Nuryati, 2021). Kognitif merupakan bagian dari psikologi yang berkaitan dengan kemampuan berpikir, memahami, memecahkan masalah, dan mengolah informasi. Selain itu juga, kognitif mencakup aspek seperti kestabilan emosi dan kemauan. Dengan demikian, kognitif dapat diartikan sebagai psikologi yang berhubungan dengan cara individu berpikir dan memahami sesuatu.

Pendapat lain mengenai teori kognitivisme, teori ini berpendapat bahwa belajar merupakan suatu proses internal yang meliputi ingatan, pengolahan informasi, emosi, serta aspek-aspek lain dengan proses belajar yang mencakup pengaturan stimulus yang diterima dan menyeimbangkannya dengan kerangka berpikir yang sudah dimiliki dan telah terbentuk dalam diri berdasarkan pemahaman dan pengalaman yang lalu (Nurhadi, 2020). Pendapat lain juga mengatakan bahwa teori kognitivisme merupakan teori yang mampu menyempurnakan teori behaviorisme dengan menekankan proses belajar yang merupakan suatu proses yang saling berkesinambungan, jika proses pembelajaran dilakukan secara terpisah maka materi belajar tidak akan berhasil (Wirandita, 2018).

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa teori belajar kognitivisme merupakan teori yang menyempurnakan teori behaviorisme yang menekankan bahwa belajar

merupakan proses yang berkesinambungan. Jika dilakukan secara terpisah, maka pemahaman terhadap materi belajar tidak akan optimal.

c) Teori Belajar Konstruktivisme

Interaksi sosial dan pengalaman dalam proses belajar sangat penting dalam dunia pendidikan, dikarenakan dengan adanya interaksi dan berhadapan dengan situasi nyata, peserta didik dapat memahami dan menghubungkan pemikiran baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki (Vygotsky, 1979). Teori konstruktivisme adalah teori yang memberikan kebebasan kepada individu untuk belajar dan mencari kebutuhannya sendiri dengan kemampuan menemukan keinginan atau kebutuhannya tersebut melalui fasilitasi orang lain. Teori ini mendorong keaktifan individu dalam belajar dan menemukan kompetensi, pengetahuan, teknologi, dan hal lain yang diperlukan untuk mengembangkan dirinya secara mandiri. Pendapat lain menyatakan bahwa dalam teori konstruktivisme, belajar adalah proses mengasimilasi dan menghubungkan pengalaman atau materi yang dipelajari dengan pengetahuan yang sudah dimiliki (Parwati, 2018). Pembelajaran konstruktivisme adalah pembelajaran yang menitikberatkan pada proses pembelajaran dan kebebasan peserta didik dalam menggali pengetahuan serta membangun pengalaman secara pribadi (Herliani dkk., 2021). Dalam proses pembelajarannya, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan gagasannya menggunakan bahasa sendiri, merefleksikan pengalaman, sehingga mendorong aktivitas, imajinasi, dan terciptanya lingkungan belajar yang kondusif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa teori konstruktivisme menekankan pada pembelajaran aktif di mana peserta didik membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman, refleksi, dan fasilitasi, sehingga mendorong kreativitas dan

pengembangan diri. Berdasarkan uraian mengenai ketiga teori di atas, maka penelitian yang akan dilakukan menggunakan teori belajar konstruktivisme karena berhubungan dengan model *problem based learning* yaitu pembelajaran menekankan pada keaktifan peserta didik dalam membangun pengetahuan secara mandiri atau individual, tidak hanya menerima begitu saja pengetahuan yang didapatkan.

2.2. Pengetahuan

2.2.1. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan merupakan sumber utama kemajuan suatu bangsa. Perhatian masyarakat terhadap pengetahuan menjadi awal dari kemajuan peradaban. Hal ini dapat dilihat dari berbagai peradaban dunia yang telah menjadi bangsa-bangsa lebih maju berkat penemuan-penemuan di zamannya. Oleh karena itu, pengetahuan sangat penting dan perlu diperhatikan untuk menciptakan kehidupan yang lebih baik. Pengertian pengetahuan mencakup segala kegiatan dengan cara dan saran yang digunakan maupun hasil yang diperoleh. Pada dasarnya, pengetahuan adalah hasil dari kegiatan memahami sesuatu, baik berupa hal atau peristiwa yang dialami seseorang (Octaviana dkk., 2021). Pengetahuan adalah hasil rasa ingin tahu manusia dalam berbagai hal dan diperoleh melalui cara atau alat tertentu (Darsini dkk., 2019). Pengetahuan cakupannya sangat luas, melingkupi keseluruhan kesan yang ada dalam pikiran manusia sebagai hasil dari penggunaan panca indra (Ariyatun dkk., 2023).

Berdasarkan dari berbagai pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengetahuan merupakan rasa ingin tahu manusia yang diperoleh dari berbagai penginderaan, tempat, maupun peristiwa tertentu baik secara langsung atau tak langsung, sifat yang berubah atau tetap, subyektif atau obyektif, serta bersifat umum atau khusus, tergantung pada cara atau situasi saat diperoleh.

Taksonomi bloom revisi terbaru, pengetahuan dibagi menjadi empat kelompok, yaitu sebagai berikut (Anderson & Krathwohl, 2015).

a. Pengetahuan Faktual

Pengetahuan faktual merupakan pengetahuan dengan informasi dasar yang perlu diketahui peserta didik secara fakta untuk belajar pada suatu bidang ilmu tertentu dan menyelesaikan masalah sesuai bidang tersebut. Pengetahuan ini biasanya berupa simbol atau istilah yang memiliki makna penting didalamnya untuk, yang membantu berkomunikasi, memahami, dan mengatur informasi dengan cara yang terstruktur. Indikator dari pengetahuan faktual adalah sebagai berikut.

- 1) Memberikan penjelasan sederhana
- 2) Menyebutkan istilah-istilah atau simbol penting
- 3) Mengetahui tentang tokoh, tempat, kejadian suatu peristiwa
- 4) Mengetahui kebijakan-kebijakan penting yang mempengaruhi suatu peristiwa
- 5) Mempertimbangkan suatu definisi dan menyimpulkannya
- 6) Mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya atau tidak
- 7) Memiliki pengetahuan dasar tentang peristiwa atau topik
- 8) Mengetahui tentang tokoh, tempat, kejadian suatu peristiwa
- 9) Mengetahui runtutan suatu peristiwa (kronologis)

b. Pengetahuan Konseptual

Pengetahuan konseptual merupakan pengetahuan yang berhubungan dengan informasi atau objek tertentu yang menggambarkan suatu objek ke dalam pengelompokannya serta keterkaitan dengan objek yang satu dengan objek yang lainnya.

Indikator dari pengetahuan konseptual adalah sebagai berikut.

- 1) Menjelaskan arti suatu konsep dan prinsip dalam konteks yang berbeda

- 2) Menghubungkan satu konsep dengan konsep lain dalam sistem pengetahuan
- 3) Memahami klasifikasi, kategori, atau jenis-jenis konsep
- 4) Menentukan contoh dan bukan contoh dari suatu konsep
- 5) Mengetahui hubungan antar konsep dalam suatu sistem atau kerangka berpikir
- 6) Menjelaskan arti suatu konsep dan prinsip dalam konteks yang berbeda
- 7) Menghubungkan satu konsep dengan konsep lain dalam sistem pengetahuan
- 8) Mengetahui hubungan antar konsep dalam suatu sistem atau kerangka berpikir
- 9) Menyusun konsep ke dalam bagan, diagram, atau model sederhana

c. Pengetahuan Prosedural

Pengetahuan prosedural merupakan pengetahuan tentang cara melakukan sesuatu, baik yang biasa dilakukan atau yang baru dilakukan. Pengetahuan ini mencakup langkah-langkah yang perlu diikuti untuk menyelesaikan suatu prosedur. Selain itu, dengan pengetahuan prosedural seseorang dapat memahami cara memecahkan masalah melalui berbagai metode, algoritma, maupun teknik yang diperlukan untuk menjalankan prosedur dengan efektif.

Indikator dari pengetahuan prosedural adalah sebagai berikut.

- 1) Pengetahuan tentang keterampilan khusus yang berhubungan dengan suatu bidang tertentu dan algoritme yang harus ditempuh untuk menyelesaikan masalah.
- 2) Pengetahuan tentang teknik dan metode yang berhubungan dengan bidang tertentu.
- 3) Pengetahuan tentang kriteria untuk menentukan kapan harus menggunakan prosedur yang tepat.

d. Pengetahuan Metakognitif

Pengetahuan metakognitif merupakan pengetahuan pemahaman tentang cara berpikir dan berproses kognitif secara umum serta pengetahuan tentang diri sendiri dengan bagaimana peserta didik belajar.

Indikator dari pengetahuan prosedural adalah sebagai berikut.

- 1) Pengetahuan strategi (*strategic knowledge*), yaitu pengetahuan tentang strategi belajar dan berpikir yang efektif.
- 2) Pengetahuan tentang tugas kognitif (*knowledge about cognitive tasks*), yaitu kapan dan mengapa menggunakan strategi tertentu.
- 3) Pengetahuan tentang diri sendiri (*self-knowledge*), yaitu kesadaran dan kontrol terhadap proses berpikir dan belajar sendiri.

Berdasarkan uraian mengenai keempat jenis pengetahuan di atas, penelitian ini menggunakan pengetahuan faktual dan pengetahuan konseptual karena keduanya sesuai dengan materi IPAS, yang meliputi fakta dasar dan konsep penting untuk memecahkan masalah dalam model *problem based learning*. Selain itu, penelitian ini bertujuan mengukur peningkatan pengetahuan peserta didik melalui pembelajaran berbasis masalah berbantuan *website genially*, agar peserta didik tidak hanya mengingat fakta, tetapi juga memahami konsep dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

2.3. Pembelajaran IPAS

2.3.1. Pengertian Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS adalah penggabungan dari mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dengan ilmu pengetahuan sosial (IPS) tingkatan SD/MI yang telah menggunakan kurikulum terbaru yaitu kurikulum merdeka. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan cabang ilmu yang mempelajari makhluk hidup, benda mati di alam semesta beserta interaksinya, serta kehidupan manusia baik sebagai individu maupun

sebagai makhluk sosial yang berhubungan dengan lingkungannya (Kemendikbudristek, 2022). Penggabungan IPAS tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa peserta didik di usia sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu dengan menyeluruh dan terpadu (Marwa dkk., 2023). IPAS adalah suatu pengembangan kurikulum yang mengintegrasikan materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam satu tema pembelajaran (Suhelayanti dkk., 2023).

Pembelajaran IPAS bertujuan untuk menggabungkan konsep dari bidang ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial yang disusun agar peserta didik mampu memahami fenomena alam beserta dampaknya terhadap kehidupan sosial. Pembelajaran ini berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta kolaboratif dengan mengarahkan pada hubungan manusia dan lingkungan.

2.3.2. Tujuan Pembelajaran IPAS

Tujuan pembelajaran merupakan sasaran yang ingin dicapai dalam proses pendidikan, yang mencakup pengembangan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang diinginkan pada peserta didik. Mata pelajaran IPAS membantu peserta didik untuk mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil pelajar pancasila dan dapat:

1. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
2. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
3. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
4. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
5. Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya.

6. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep dalam IPAS serta menerapkannya dalam lingkungan sehari-hari (Kemendikbudristek, 2022).

2.4. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

2.4.1. Pengertian *Problem Based Learning*

Problem Based Learning memberikan peserta didik suatu masalah yang kompleks dan matang sehingga mereka harus memecahkan masalah tersebut dengan penelitian, berdiskusi maupun kelompok untuk meningkatkan pengetahuan mereka. *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang berfokus pada peserta didik dan memecahkan masalah otentik atau relevan dengan dunia nyata serta memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki atau dari sumber lain (Fauzia, 2018). Model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang dihadapkan dengan permasalahan nyata dalam seseorang, kemudian peserta didik diminta untuk mencari solusi dari permasalahan tersebut baik secara individu maupun kelompok (Indriani dkk., 2022). Model pembelajaran *Problem Based Learning* juga merupakan model pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam belajar dan bekerja kelompok selama proses pembelajaran. peserta didik juga diharapkan dapat mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah yang diberikan oleh pendidik berkaitan dengan fenomena yang terjadi di sekitar (Kulsum, 2021).

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student center*) dengan dihadapkan pada permasalahan nyata yang relevan dengan kehidupan baik terlibat aktif secara individu maupun kelompok untuk mengidentifikasi dan mencari masalah tersebut dengan memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki atau informasi dari berbagai sumber.

2.4.2. Tujuan *Problem Based Learning*

Pendidik berperan penting dalam ketercapaian tujuan pembelajaran model *Problem Based Learning*, maka dari itu pendidik perlu mengetahui tujuan *Problem Based Learning* supaya terciptanya pembelajaran yang efektif. Adapun tujuan model *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut.

- a. Membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, serta kemampuan intelektual.
- b. Belajar berbagai peran orang dewasa melalui keterlibatan peserta didik dalam pengalaman nyata atau simulasi (Khakim dkk., 2022).

Pendapat lain juga menyebutkan terdapat 3 tujuan pembelajaran berbasis masalah, yaitu:

- a. Membantu peserta didik mengembangkan keterampilan-keterampilan yang dikaji dan pemecahan masalah.
- b. Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mempelajari pengalaman-pengalaman dan peran-peran orang dewasa.
- c. Memungkinkan peserta didik meningkatkan secara mandiri kemampuan berpikir mereka dan menjadi peserta didik yang mandiri (Junaidi, 2020).

Tujuan *Problem Based Learning* adalah mendorong peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan yang tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui model ini, pembelajaran tidak sekadar berfokus pada hafalan materi, melainkan menuntut peserta didik untuk aktif berpikir kritis, kreatif, dan mampu memecahkan masalah yang dihadapi. Peserta didik diajak untuk memahami konsep melalui pengalaman nyata, diskusi kelompok, dan pencarian informasi secara mandiri. Demikian juga, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga terlatih dalam mengambil keputusan, bekerja sama, serta mengembangkan kemampuan berpikir logis

dan analitis yang bermanfaat dalam berbagai situasi di luar lingkungan sekolah (Handayani dkk., 2021).

Beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan *Problem Based Learning* agar dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir, keterampilan memecahkan masalah, dan belajar secara mandiri yang diharapkan peserta didik dapat memahami pengalaman nyata, kerjasama dalam kelompok, serta meningkatkan kemampuan reflektif dan evaluatif guna mendukung pembelajaran yang lebih luas.

2.4.3. Karakteristik *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning* berfokus pada pemecahan masalah masalah nyata sebagai inti pembelajaran dengan berbagai karakteristik *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut.

- a. Masalah digunakan sebagai titik awal pembelajaran. Dengan cara ini, peserta didik akan lebih tertarik dan terpancing untuk mempelajari konsep-konsep yang berkaitan dengan masalah tersebut.
- b. Masalah yang disajikan berasal dari situasi nyata dan disusun secara terbuka, sehingga peserta didik merasa bahwa permasalahan tersebut relevan dan bermakna karena dekat dengan kehidupan peserta didik.
- c. Permasalahan yang dihadirkan biasanya membutuhkan berbagai sudut pandang dalam penyelesaiannya. Hal ini melatih peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memperluas pemahaman konsep.
- d. Masalah yang bersifat menantang mendorong peserta didik untuk terus belajar dan menemukan konsep baru. Peserta didik tidak mudah menyerah saat menghadapi tantangan dalam proses belajar.
- e. Model ini sangat menekankan kemandirian dalam belajar. Peserta didik dituntut aktif dalam mencari, memahami, dan menemukan konsep secara mandiri.

- f. Beragam sumber belajar dimanfaatkan dalam proses pembelajaran serta menggunakan berbagai referensi, peserta didik akan lebih mudah memperdalam serta mengembangkan pengetahuan yang diperoleh.
- g. Pembelajaran berlangsung secara kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif. Melalui kerja kelompok dan diskusi, peserta didik tidak hanya memahami konsep bersama, tetapi juga melatih keterampilan berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain (Suhendar dkk., 2018).

Pendapat lain menyebutkan karakteristik proses *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut.

- a. Permasalahan digunakan sebagai awal pembelajaran dimulai.
- b. Masalah yang diberikan merupakan masalah yang ada di dunia nyata yang disuguhkan secara mengambang.
- c. Masalah biasanya menuntut untuk memberikan sudut pandang secara kompleks dan solusinya menuntut peserta didik untuk menggunakan dan mendapatkan konsep dari beberapa ilmu yang telah didapat sebelumnya atau lintas ilmu ke bidang lainnya.
- d. Suatu masalah bisa membuat peserta didik tertantang untuk mendapat pembelajaran di bidang yang baru.
- e. Sangat mengutamakan belajar secara mandiri (*self directed learning*).
- f. Memanfaatkan sumber pengetahuan yang beragam, tidak hanya dari satu sumber saja.
- g. Pembelajarannya lebih kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif. Peserta didik bekerja dalam kelompok, berinteraksi, saling mengajarkan (*peer teaching*), dan melakukan presentasi (Hotimah, 2020).

Model *Problem Based Learning* secara umum berfokus pada masalah yang diberikan pendidik pada peserta didik untuk menemukan sendiri bentuk permasalahan yang ditemukan. Ketika permasalahan yang diberikan telah ditemukan maka peserta didik diorientasikan untuk mencari solusi pemecahannya, kemudian memperdalam pengetahuannya tentang sesuatu yang diketahui untuk memecahkan masalah tersebut dengan memperdalam ilmu sehingga peserta didik terdorong aktif dalam proses pembelajaran (Khakim dkk., 2022).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model yang berfokus pada permasalahan nyata sehingga mendorong peserta didik untuk mencari solusi serta memecahkan masalah secara mandiri maupun kelompok dengan mencari informasi untuk meningkatkan pengetahuan yang lebih mendalam dari berbagai sumber.

2.4.4. Langkah-langkah *Problem Based Learning*

Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang berfokus pada peserta didik untuk memecahkan suatu masalah nyata, untuk itu diperlukan rancangan secara sistematis melalui sintaks atau langkah-langkah yang terstruktur untuk memastikan pembelajaran berjalan efektif. Berikut langkah-langkah model *Problem Based Learning* yang dilakukan oleh pendidik. Pendapat lain juga menyebutkan bahwa langkah-langkah *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut.

- a) Mengamati dan mengenali masalah.
- b) Menanyakan dan merumuskan masalah.
- c) Mengumpulkan data.
- d) Menganalisis dan menyimpulkan.
- e) Menyampaikan dan merefleksikan (Hariyanti, 2021).

Adapun pendapat lain terkait langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* ada pada tabel berikut.

Tabel 3. Langkah-langkah *problem based learning*

Tahap	Peran Pendidik
Tahap-1 Orientasi peserta didik pada masalah	Pendidik menentukan tujuan pembelajaran, memberi arahan bagaimana menuju ke sana, menyajikan fenomena, demonstrasi, atau cerita yang mengusung cerita, dan mendorong partisipasi peserta didik dalam mencari solusi.
Tahap-2 Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	Pendidik membimbing peserta didik dalam mendefinisikan dan mengelola tugas-tugas pembelajaran yang berkaitan dengan masalah.
Tahap-3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Pengumpulan informasi, eksperimen, pencarian penjelasan, dan pemecahan masalah adalah semua kegiatan pendidik mendorong peserta didiknya untuk terlibat.

Lanjutan Tabel 3

Tahap	Peran Pendidik
Tahap-4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Laporan, video, dan media hanyalah beberapa contoh jenis pekerjaan yang dapat pendidik bantu untuk merencanakan dan mempersiapkan peserta didiknya untuk berbagi tugas dengan teman-temannya di kelas.
Tahap-5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Pendidik membimbing peserta didik melalui refleksi diri dan evaluasi pengamatan dan metode yang mereka gunakan.

Sumber: Fatmawanti dkk., (2022)

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas, maka pada penelitian ini penulis akan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut; orientasi pada masalah; mengorganisasikan peserta didik untuk belajar; membimbing penyelidikan individual maupun kelompok; mengembangkan dan menyajikan hasil karya; menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

2.4.5. Kelebihan dan Kekurangan *Problem Based Learning*

a. Kelebihan *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki berbagai kelebihan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Berikut beberapa kelebihan *Problem Based Learning* sebagai berikut.

- 1) Membuat peserta didik lebih aktif
- 2) Potensi peserta didik lebih berkembang
- 3) Peserta didik dapat mengaplikasikan materi yang didapat dengan permasalahan di kehidupan nyata
- 4) Peserta didik dapat memahami dan mendapat manfaat dari apa yang dipelajari (Harahap dkk., 2019).

Pendapat lain menyebutkan kelebihan model *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut.

- a) Meningkatkan hasil belajar peserta didik.

- b) Terbiasa dengan penyelesaian permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.
- c) Meningkatkan kemampuan peserta didik dapat berinisiatif, kreatif dan inovatif.
- d) Mengembangkan kemampuan pengetahuan, keterampilan, dan kerja tim dalam sebuah kelompok (Dulyapit dkk., 2023).

b. Kekurangan *Problem Based Learning*

Meski model ini memiliki berbagai kelebihan yang telah dijelaskan di atas, namun model ini masih terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Berikut kekurangan model *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut.

- a) Peserta didik kurang memiliki rasa percaya diri dan sulit mencoba.
- b) Sulit untuk menemukan strategi atau cara dalam menyelesaikan permasalahan yang ada.
- c) Membutuhkan banyak waktu untuk menemukan jawaban yang tepat (Dulyapit dkk., 2023).

Adapun pendapat lain mengenai kekurangan model *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut.

- a) Manakala peserta didik tidak memiliki minat atau peserta didik beranggapan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan maka akan merasa malas untuk mencoba.
- b) Mencapai keberhasilan dalam menjalankan model *Problem Based Learning* memerlukan banyak waktu untuk persiapan.
- c) Tanpa adanya pemahaman mengapa peserta didik berusaha memecahkan masalah yang dipelajari, maka peserta didik tidak akan pernah belajar apa yang ingin dipelajari (Asmara dkk., 2024).

Pendapat lain mengenai kekurangan dari model *problem based learning* adalah seringkali peserta didik mengalami kesulitan dalam menentukan permasalahan yang sesuai dengan kemampuan berpikir mereka. Selain itu, model *problem based learning* juga memerlukan waktu yang lebih lama

dibandingkan pembelajaran konvensional. Tidak jarang, siswa juga menghadapi kendala dalam proses belajar, karena dalam pembelajaran berbasis masalah, mereka dituntut untuk mencari data, menganalisis informasi, merumuskan hipotesis, serta memecahkan permasalahan secara mandiri maupun berkelompok (Masrinah dkk., 2019).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan model *Problem Based Learning* adalah mendorong peserta didik untuk terlibat aktif, kreatif, dan inovatif sekaligus meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah nyata baik dalam memperkuat kerja tim maupun individu, pemahaman mendalam, serta hasil belajar. Kekurangan model *Problem Based Learning* adalah kurangnya rasa percaya diri sehingga mereka enggan untuk mencoba jika masalah yang dihadapi sulit untuk menemukan solusi dan strategi, model ini memerlukan banyak waktu untuk dipersiapkan dan penyelesaian permasalahannya yang rumit sehingga peserta didik tidak belajar secara efektif.

2.5. Genially

2.5.1. Pengertian Genially

Genially adalah sebuah platform yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk membuat peserta didik merasa nyaman saat belajar. *Genially* merupakan platform yang dapat dikatakan sebagai platform yang dapat digunakan untuk menyajikan bahan ajar secara digital, lengkap dengan tombol interaktif dan animasi pendukung (Khoiron dkk., 2021). *Genially* merupakan aplikasi media pembelajaran online yang dapat digunakan untuk membantu pendidik dalam membuat bahan ajar yang kreatif dan inovatif dengan berbagai fitur yang dapat berupa presentasi, permainan, kuis, video pembelajaran dan lain sebagainya (Enstein dkk., 2022). Media *genially* menampilkan tampilan dengan beragam variasi yaitu presentasi, animasi atau video, infografis,

gamification, poster elektronik, kuis, dan games yang dapat menghadirkan media edukasi interaktif bagi peserta didik.

Genially memiliki tampilan yang bervariasi, sehingga menjadi salah satu alasan peneliti memilih media *genially* sebagai alat untuk menyampaikan materi supaya lebih menarik dan tidak membuat bosan peserta didik. Oleh karena itu perlunya memberikan media pada materi dan kuis pada pembelajaran untuk menunjang antusiasme belajar dan perolehan belajar peserta didik (Hidayati dkk., 2025). Pendapat lain juga diungkapkan bahwa *genially* adalah aplikasi online gratis yang membuka konten pembelajaran interaktif dengan kualitas tinggi dan dapat mencakup tiga gaya belajar peserta didik yaitu visual, auditori dan kinestetik (Permatasari, 2021).

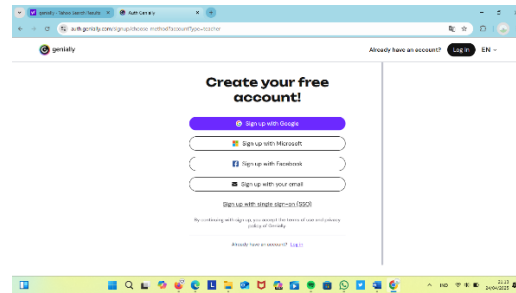
Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *genially* merupakan sarana media pembelajaran interaktif berbentuk online dengan desain tampilan slides yang dapat dipergunakan secara gratis dengan mengandalkan beberapa fitur-fiturnya. Adanya *genially* ini membuat kreativitas seorang pendidik dapat tersalurkan dalam membuat bahan presentasi interaktif dari *genially*. *Genially* ini disajikan dalam berbagai macam bentuk pilihan untuk membuat presentasi, infografis, *gamification*, video presentasi, gambar interaktif, pemandu, materi pelatihan, kartu interaktif, poster interaktif, dan kustom. *Genially* juga merupakan alat bantu dalam menyampaikan materi dan kuis dalam pembelajaran dengan tampilan yang menarik sehingga penelitian ini menggunakan *website* tersebut untuk membantu pembuatan media berupa materi yang akan diajarkan dan kuis supaya tercapainya proses pembelajaran.

2.5.2. Langkah-langkah *Genially*

Berikut langkah-langkah *login* sampai dengan pengoperasian *website genially*.

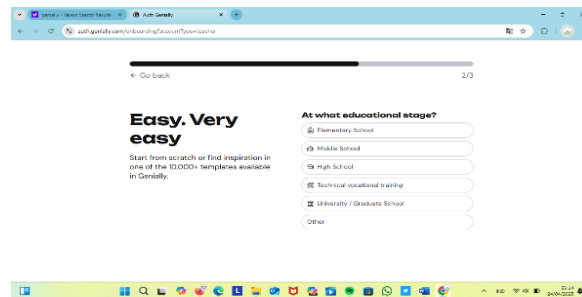
a. Langkah-langkah Pengoperasian *Genially*

- 1) Buka aplikasi *web browser* atau *firefox* lalu kunjungi alamat <https://genial.ly/> kemudian pilih *login* atau *sign up* menggunakan akun *google*, *email*, atau *facebook*.



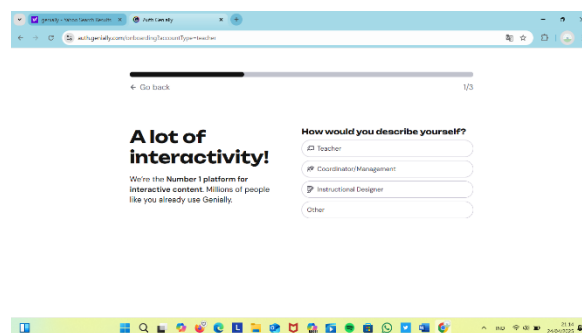
Gambar 1. Tampilan *login* akun *genially*

- 2) Kemudian pilih *teacher* jika ingin membuat media untuk mengajar peserta didik.



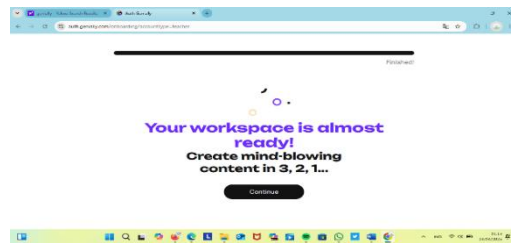
Gambar 2. Tampilan *login* akun *genially*

- 3) Selanjutnya pilih *elementary school* jika media yang akan dibuat untuk peserta didik jenjang sekolah dasar.



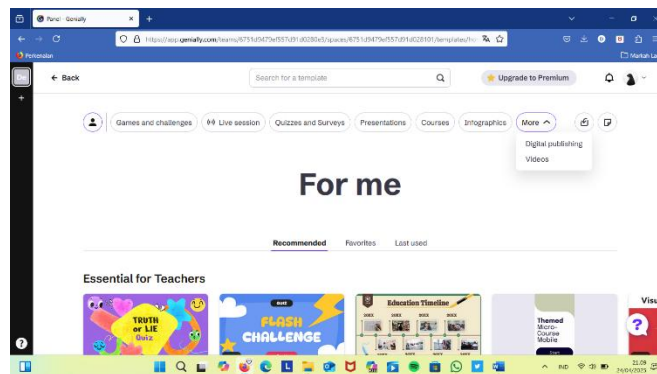
Gambar 3. Tampilan *login* akun *genially*

- 4) Jika selesai, maka akan ada tampilan seperti gambar dibawah. Kemudian klik *continue* untuk ke tampilan awal *genially*.



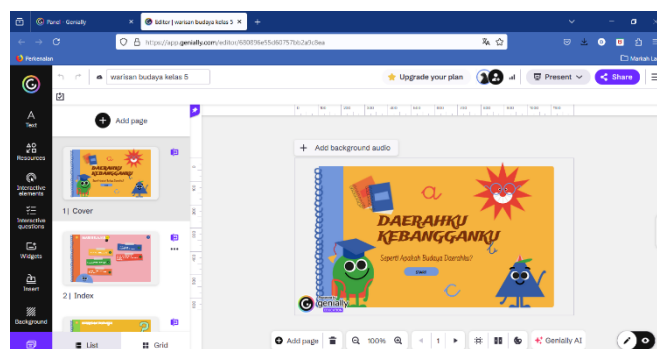
Gambar 4. Tampilan *login* akun *genially*

- 5) Setelah klik *continue*, maka akan berada pada tampilan awal *genially*.

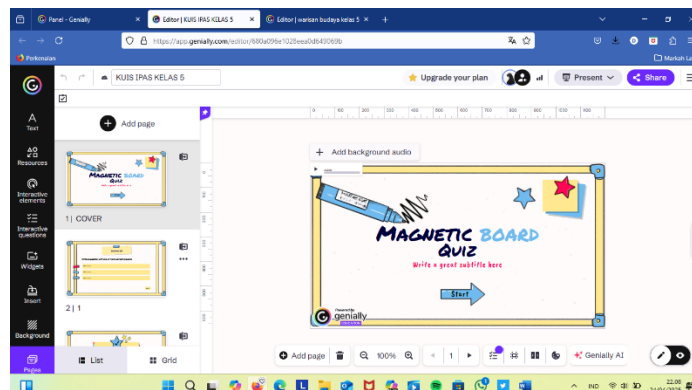


Gambar 5. Tampilan awal *genially*

- 6) Selanjutnya pilih berbagai macam *template* yang akan digunakan. Terdapat berbagai macam fitur-fitur media pembelajaran yang dapat digunakan pada *website genially* seperti, *presentations*, *quizzies* and *surveys*, *live session*, *course*, *games and challenges*, dan berbagai fitur lainnya.
- 7) Setelah memilih media yang akan digunakan, ubah isi *template* yang akan disesuaikan dengan materi yang diinginkan.



Gambar 6. Tampilan media yang akan digunakan



Gambar 7. Tampilan kuis yang akan digunakan

- 8) Jika sudah selesai proses pembuatan, maka media siap dan bisa langsung digunakan dengan klik *present* untuk mempresentasikan atau klik *share* untuk membagikan *link* kepada orang lain.

2.5.3. Kelebihan dan Kekurangan *Genially*

a. Kelebihan *Genially*

Genially memiliki beberapa kelebihan yang membuat *website* ini menjadi populer terutama dikalangan pendidik sebagai platform pembuat media pembelajaran. Beberapa kelebihan menggunakan *website genially* antara lain:

- 1) Ketersediaan beragam template, animasi, dan teks yang mudah disesuaikan, memungkinkan pengguna untuk membuat materi dengan cepat dan sesuai kebutuhan.
- 2) Kemudahan dalam pembuatan konten, membuat proses pengembangan materi pembelajaran menjadi lebih efisien.
- 3) Adanya tombol yang mudah disesuaikan dengan *spreadsheet* sebelum atau sesudah digunakan, memberikan fleksibilitas dalam integrasi dengan berbagai aplikasi lainnya.
- 4) Versi dan penyesuaian tanpa batas, memungkinkan pengguna untuk terus mengembangkan dan meningkatkan materi pembelajaran mereka.
- 5) Kemampuan untuk kolaborasi antara peserta didik dan pendidik, memfasilitasi interaksi dan pertukaran ide dalam proses pembelajaran.
- 6) Adanya komunitas pembuat konten yang aktif menunggah konten secara rutin, memberikan akses ke sumber daya pembelajaran yang terus berkembang.

- 7) Penyimpanan otomatis, memberikan jaminan keamanan dan kenyamanan dalam menyimpan materi pembelajaran tanpa khawatir kehilangan data (Nur, 2025).

Pendapat lain menyebutkan kelebihan *website genially*, yaitu sebagai berikut.

- 1) Tersedia berbagai template, animasi, dan teks yang bisa disesuaikan untuk kemudahan penyesuaian.
- 2) Konten yang dapat diubah dengan mudah.
- 3) Tombol yang bisa disesuaikan, dapat dihubungkan ke *spreadsheet* sebelum atau setelah penggunaan.
- 4) Versi dan opsi kustomisasi yang tidak terbatas tersedia.
- 5) Memfasilitasi kolaborasi antara peserta didik dan pendidik.
- 6) Akses ke komunitas pembuat konten yang secara rutin memperbarui dengan konten baru.
- 7) Penyimpanan otomatis (Rahayu, 2024).

Adapun pendapat lain juga menyebutkan beberapa kelebihan *website genially*, yaitu sebagai berikut.

- 1) Mudah digunakan khususnya bagi pengguna yang sudah terbiasa menciptakan media berbasis online dan jika sudah terbiasa untuk membuatnya akan lebih sebanding untuk membuat media pembelajaran berbentuk game interaktif, namun juga tersedia berbagai *template* bagi pemula untuk membuat media dan juga belajar membuat media.
- 2) *Website genially* mampu dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk membuat media pembelajaran interaktif karena manfaatnya bisa menambah variasi pada media pembelajaran.
- 3) Memiliki fitur menarik
- 4) Tidak membutuhkan ruang penyimpanan tambahan pada komputer, karena *genially* dapat diakses dengan laman atau link dari media *genially* saja (Rahmawati, 2022).

b. Kekurangan *Genially*

Selain memiliki kelebihan, *website genially* memiliki beberapa kekurangan, diantaranya sebagai berikut.

- 1) Keterbatasan fitur gratis, meskipun tersedia versi gratis dari *genially*, beberapa fitur premium mungkin hanya bisa diakses melalui belanganan berbayar.
- 2) Batasan kemampuan penyesuaian, meskipun terdapat banyak opsi untuk menyesuaikan template dan desain, beberapa pengguna mungkin merasa terbatas dalam menyesuaikan secara mendalam sesuai dengan preferensi pribadi mereka.
- 3) Ketergantungan pada koneksi internet, seperti kebanyakan aplikasi berbasis online, *genially* membutuhkan koneksi internet yang stabil, yang dapat menjadi masalah di tempat dengan sinyal yang lemah atau tidak ada sambungan sama sekali.
- 4) Tantangan bagi pengguna baru, bagi pengguna baru, mungkin memerlukan waktu untuk memahami antarmuka dan fitur aplikasi secara efektif.
- 5) Batasan format file yang dapat diimpor, meskipun *genially* mendukung berbagai jenis file untuk diimpor, beberapa format mungkin tidak sepenuhnya kompatibel atau dapat mengalami masalah konversi.
- 6) Keterbatasan integrasi dengan platform lain, meskipun *genially* memiliki kemampuan untuk berintegrasi dengan *spreadsheet* dan beberapa aplikasi lainnya, integrasi tersebut mungkin tidak sekomprehensif aplikasi lain yang khusus dirancang untuk tujuan tertentu seperti manajemen tugas atau manajemen proyek (Nur, 2025).

Pendapat lain menyebutkan beberapa kekurangan *website genially* yaitu sebagai berikut.

- 1) Fitur yang lebih lengkap hanya tersedia dengan melakukan pembayaran. Selain itu, *genially* hanya tersedia dalam bahasa Inggris, Spanyol, dan Perancis.
- 2) Karena ini adalah platform daring, koneksi internet diperlukan untuk mengaksesnya.
- 3) Setelah kita mengedit tidak tersimpan di hp kita dan tidak bisa diakses di *Microsoft word* dan *Microsoft power point* (Rahayu, 2024).

Adapun pendapat lain yang juga menyebutkan kekurangan *website genially*, yaitu sebagai berikut.

- 1) Digunakan secara *online*.
- 2) Membutuhkan kesabaran dan ketekunan dalam penggunaannya.
- 3) Memerlukan persiapan yang matang, bila menggunakan teknik penyajian animasi yang kompleks (Hanifatuzzahrah, 2024).

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan *website genially* yaitu *genially* menawarkan kemudahan dalam pembuatan media pembelajaran dengan berbagai template, animasi, dan fitur interaktif. Platform ini mendukung kolaborasi antara pendidik dan peserta didik, tidak menambah penyimpanan karena berbasis web yang dapat diakses melalui *link*, serta tidak memerlukan instalasi karena berbasis web. Komunitas pengguna yang aktif juga memperkaya sumber daya yang tersedia, sedangkan kekurangan dari *website genially* yaitu beberapa fitur hanya bisa diakses melalui versi berbayar. Selain itu, *genially* bergantung pada koneksi internet, belum mendukung penuh integrasi dengan aplikasi offline seperti *Microsoft Word* atau *PowerPoint*, dan memerlukan waktu adaptasi bagi pengguna baru.

2.6. Media Gambar

2.6.1. Pengertian Media Gambar

Media gambar termasuk dalam jenis media visual yang lebih mengandalkan pada indra penglihatan. Media gambar merupakan media yang paling umum digunakan dalam pembelajaran diberbagai tingkat sekolah. Gambar merupakan adalah sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi. Gambar-gambar tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran seperti lukisan, ilustrasi, iklan, kartun, potret, karikatur, dan gambar berseri (Puspitawati, 2019). Media gambar merupakan alat bantu pembelajaran berupa gambar yang diperoleh dari

berbagai sumber yang bertujuan untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran yang disampaikan.

Media gambar merupakan media yang diwujudkan secara visual yang dimanfaatkan sebagai alat pendukung tercapainya proses pembelajaran dan dapat membantu peserta didik dalam memahami sebuah informasi (Setiyawan, 2020). Pendapat lain juga mengatakan bahwa media gambar merupakan sarana pembelajaran paling umum digunakan dengan bahasa umum dan dapat dimengerti serta memfasilitasi aktivitas, dalam pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik dengan menunjukkan berbagai peristiwa semua objek kemudian dituangkan dalam bentuk gambar-gambar, garis-garis, simbol-simbol, maupun gambaran (Utami, 2018).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media gambar merupakan jenis media visual yang mengandalkan indra penglihatan dan paling umum digunakan dalam pembelajaran dalam bentuk visual dua dimensi seperti lukisan, ilustrasi, kartun, potret, karikatur, dan gambar berseri. Media ini bersumber dari berbagai tempat dan disajikan dalam bentuk gambar, garis, simbol, maupun gambaran, sehingga dapat dimengerti secara umum dan mendukung proses pembelajaran yang efektif dan menarik. Pada penelitian yang akan dilaksanakan, penulis akan membuat media gambar berupa gambar-gambar ilustrasi atau kartun sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

2.6.2. Langkah-langkah Penggunaan Media Gambar

Berikut langkah-langkah pembelajaran pengetahuan sosial penggunaan media gambar, yaitu sebagai berikut.

- a. Menyiapkan media gambar yang akan digunakan untuk memberikan materi Pengetahuan Sosial kepada peserta didik sekolah dasar. Pendidik harus memahami pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta

didik dan memiliki berbagai macam strategi yang akan digunakan dalam penyampaian materi.

- b. Peserta didik diperkenalkan dengan strategi pembelajaran yang dipakai dan diperkenalkan dengan media gambar, kemudian peserta didik diminta untuk mencermati media gambar tersebut dengan cara mereka sendiri namun tetap dalam pengawasan pendidik.
- c. Dalam proses pembelajaran peserta didik mencoba berbagai strategi untuk menyelesaikan masalah sesuai dengan pengamatannya. Hal ini dapat dilakukan secara perorangan dengan mengerjakan LKS yang diberikan oleh pendidik yang diberikan oleh pendidik untuk penilaian dan media gambar sebagai obyek penelitiannya.
- d. Setelah mencapai kesepakatan tentang strategi dalam mengerjakan LKS, peserta didik diarahkan untuk menarik kesimpulan dari pembelajaran tersebut. Pada akhir pembelajaran, peserta didik harus menjelaskan pengetahuan apa saja yang didapatkan dari pembelajaran berbantuan media gambar tersebut didepan pendidik dan teman-teman kelasnya. Hal ini dapat menjadi tolak kesuksesan penyampaian materi pembelajaran dengan media gambar dan penilaian keaktifan peserta didik dalam belajar (Sundari, 2016).

Pendapat lain yang menyebutkan penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran di dalam kelas dilaksanakan dengan cara sebagai berikut.

- a. Pendidik memaparkan materi dan memberikan masalah kepada peserta didik, selanjutnya peserta didik diminta untuk menyelesaikan masalah yang diberikan secara berkelompok.
- b. Pendidik menunjukkan gambar yang berkaitan dengan materi dan selanjutnya di deskripsikan oleh peserta didik.
- c. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk menggambar berdasarkan tema atau materi pembelajaran (Magdalena dkk., 2021).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka pada penelitian ini penulis akan menggunakan langkah-langkah penggunaan media gambar sebagai berikut: a) Menyiapkan media gambar yang akan digunakan untuk memberikan materi Pengetahuan Sosial kepada peserta didik sekolah dasar. b) Peserta didik diperkenalkan dengan strategi pembelajaran yang dipakai dan diperkenalkan dengan media gambar, kemudian peserta didik diminta untuk mencermati media gambar tersebut dengan cara mereka sendiri namun tetap dalam pengawasan pendidik. c) Dalam proses pembelajaran peserta didik mencoba berbagai strategi untuk menyelesaikan masalah sesuai dengan pengamatannya. Hal ini dapat dilakukan secara perorangan dengan mengerjakan LKS yang diberikan oleh pendidik yang diberikan oleh pendidik untuk penilaian dan media gambar sebagai obyek penelitiannya. d) Peserta didik diarahkan untuk menarik kesimpulan dari pembelajaran tersebut.

2.6.3. Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar

Berikut beberapa kelebihan dan kekurangan media gambar ketika proses pembelajaran menurut pendapat ahli, yaitu sebagai berikut.

a. Kelebihan media gambar

Media gambar ini memiliki beberapa kelebihan sebagai alat pendukung pembelajaran, adapun beberapa kelebihan media gambar, yaitu sebagai berikut.

- 1) Konkret.
- 2) Mewujudkan hal terbatas oleh ruang dan waktu.
- 3) Mewujudkan hal yang bersifat abstrak.
- 4) Membuat suatu masalah menjadi sangat jelas.
- 5) Murah dan dapat digunakan dengan mudah (Setiyawan, 2020).

Adapun pendapat lain yang menyebutkan beberapa kelebihan media gambar, yaitu sebagai berikut.

- 1) Dapat dianalisis dengan lebih mudah, selain juga dapat mempermudah peserta didik memahami materi sehingga peserta didik dapat berpikir kritis dan memudahkan dalam mengingat materi yang diajarkan oleh pendidik.
- 2) Mengatasi keterbatasan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik.
- 3) Membangkitkan keinginan dan minat baru untuk belajar.
- 4) Meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap materi yang disajikan dengan menggunakan media visual.
- 5) Mudah untuk diaplikasikan.
- 6) Tahan lama sehingga peserta didik dapat membaca atau melihat berkali-kali (Susanti dkk., 2018).

Pendapat lain juga menyebutkan beberapa kelebihan media gambar dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

- 1) Gambar mudah diperoleh pada buku, majalah, koran, album foto, internet, dan sebagainya.
- 2) Dapat menerjemahkan ide-ide abstrak dalam bentuk yang lebih nyata.
- 3) Gambar mudah dipakai karena tidak membutuhkan peralatan.
- 4) Gambar relatif mudah.
- 5) Gambar dapat digunakan banyak hal dan berbagai disiplin ilmu (Kasmir, 2021).

b. Kekurangan media gambar

Selain memiliki kelebihan, media gambar ini juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu dipertimbangkan, yaitu sebagai berikut.

- 1) Difokuskan pada indra penglihatan.
- 2) Benda yang konkret sulit diwujudkan.
- 3) Tampilan dengan ukuran yang terbatas (Setiyawan, 2020).

Adapun pendapat lain yang menyebutkan beberapa kekurangan media gambar, yaitu sebagai berikut.

- 1) Kurang praktis dalam penggunaannya.
- 2) Hanya berupa gambar dan tulisan saja sehingga media ini tidak dapat di terapkan untuk peserta didik yang berkebutuhan khusus, salah satunya adalah tunanetra karena tidak dilengkapi efek suara.
- 3) Biaya produksi cukup tinggi karena media ini harus dicetak atau dikirim terlebih dahulu sebelum dapat digunakan (Susanti dkk., 2018).

Pendapat lain juga menyebutkan beberapa kekurangan media gambar, yaitu sebagai berikut.

- 1) Karena terdapat 2 dimensi, gambar sukar untuk melukiskan bentuk sebenarnya (berdimensi 3).
- 2) Gambar tidak dapat memperlihatkan gerak seperti halnya gambar hidup.
- 3) Peserta didik tidak selalu dapat mengintegrasikan isi gambar.
- 4) Terkadang tak cukup besar untuk diperlihatkan oleh seluruh peserta didik di kelas yang lebih besar (Kasmir, 2021).

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media gambar memiliki kelebihan dalam membantu peserta didik memahami materi yang abstrak secara lebih konkret dan menarik, gambar mudah diperoleh, murah, tahan lama, dan bisa digunakan di berbagai bidang, dapat meningkatkan minat belajar dan memudahkan daya ingat. Media gambar juga memiliki kekurangan yaitu gambar hanya mengandalkan indra penglihatan, tidak bisa menampilkan gerak atau dimensi tiga, serta kurang efektif untuk peserta didik tunanetra, biaya cetak yang cukup tinggi serta ukuran gambar kadang tidak cukup besar untuk kelas besar.

2.7. Penelitian Relevan

Penelitian relevan yang diambil memiliki keterkaitan atau hubungan langsung dengan topik, isu, atau pertanyaan penelitian yang sedang dilakukan.

Relevansi penelitian ini membantu memberikan landasan teoritis, mendukung argumen, atau menunjukkan celah penelitian yang ingin diisi. Berikut tabel penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

Tabel 4. Penelitian relevan

No.	Nama dan Tahun	Judul	Hasil
1.	Fauzi dkk., 2023	Penerapan model <i>Problem Based Learning</i> berbasis <i>game</i> edukatif dalam peningkatan hasil belajar kognitif biologi	Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan capaian persentase ketuntasan penelitian lebih dari 80% (88,9%) maka dapat kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> berbasis <i>game</i> edukatif pada peserta didik kelas X IPA 4
2	Al Magribi, 2023	Efektivitas <i>Problem Based Learning</i> dengan Digital Ludo terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) berbantuan digital ludo efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi laju reaksi dengan uji <i>Mann-Whitney</i> (sig. 0,00 < 0,05) dan rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,61 (kategori sedang), lebih tinggi dari kelas kontrol.
3	Azzahra dkk., 2024	Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah didukung Aplikasi <i>Quizizz</i> Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 192 Inpres Takkalasi	Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran yang dikembangkan telah dinyatakan “layak” dengan rata-rata skor 78,3% dan praktis digunakan berdasarkan respon peserta didik (92,22%) dan pendidik (91%), sehingga aplikasi tersebut efektif mendukung pembelajaran IPA di kelas V.
4	Handayani dkk., 2025	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sosiologi Di Kelas X Fase E Sman 4 Padang	Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa Penelitian di kelas X Fase E SMAN 4 Padang menunjukkan bahwa model <i>game-based learning</i> dengan ular tangga efektif meningkatkan hasil belajar Sosiologi. Uji hipotesis (sig. 0,034 < 0,05) menunjukkan perbedaan signifikan, sejalan dengan teori konstruktivisme dan berpotensi menjadi alternatif pembelajaran inovatif.

Lanjutan Tabel 4

5	Tueno dkk., 2024	Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Interaktif Berbasis Digital <i>Genially</i> terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN 13 Telaga Biru	Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PjBL berbantuan media interaktif digital <i>Genially</i> berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SDN 13 Telaga Biru. Hal ini dibuktikan dengan nilai sig. (2-tailed) = 0,002 $\leq$ 0,005 dan t hitung = 3,357 $\geq$ t tabel = 2,037, sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak.
6	Mahyuni, 2024	Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Menggunakan Media Pembelajaran Berbantuan <i>Genially</i> terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan Minat Belajar Peserta Didik	Berdasarkan hasil analisis MANOVA dengan taraf signifikansi 0,05, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT yang menggunakan media pembelajaran berbantuan <i>Genially</i> berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis dan minat belajar siswa. Selain itu, model ini juga secara signifikan memengaruhi masing-masing aspek tersebut secara terpisah, baik kemampuan pemahaman konsep matematis maupun minat belajar.

2.8. Kerangka Pikir

Suatu penelitian diperlukan sebuah landasan yang kuat agar penelitian dapat berjalan dengan lebih fokus dan terarah. Oleh karena itu, diperlukan sebuah kerangka pikir yang digunakan untuk membantu merancang penelitian dan memahami efektivitas antar variabel yang digunakan. Permasalahan yang terdapat pada penelitian ini yaitu rendahnya pengetahuan peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Beberapa permasalahan yang muncul di lapangan yaitu pembelajaran masih berpusat pada pendidik, penggunaan model belum diterapkan secara optimal saat pembelajaran di kelas, peserta didik kurang aktif saat pembelajaran di kelas serta penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal untuk mendukung materi pembelajaran IPAS. Pendidik kurang memberikan variasi ketika pembelajaran dilaksanakan, hanya dengan menuliskan materi-materi di papan tulis atau hanya merangkum materi tersebut namun tidak dijelaskan dengan model atau berbantuan media interaktif yang tepat

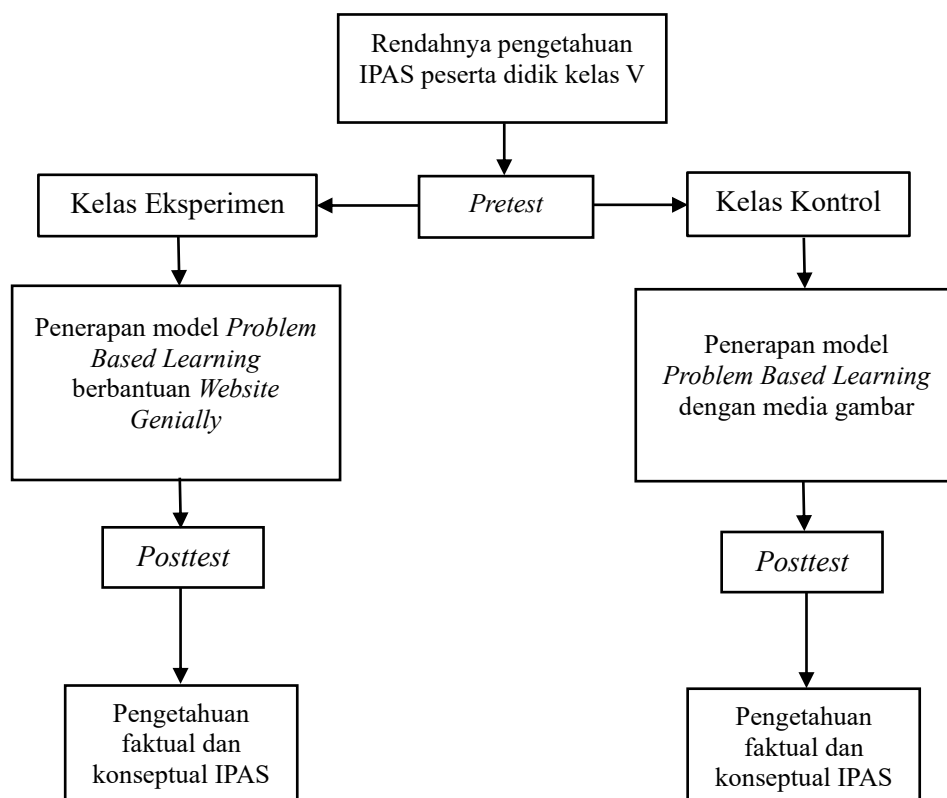
ketika proses pembelajaran. Hal ini membuat kegiatan pembelajaran menjadi monoton dan membosankan, sehingga peserta didik menjadi pasif dan kurangnya minat belajar yang berakibat pada penurunan pengetahuan peserta didik. Oleh karena itu diperlukan model pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan materi untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Model *problem based learning* menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat memfasilitasi peningkatan pengetahuan peserta didik agar aktif dalam memahami dan menentukan suatu konsep. Model *problem based learning* dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran IPAS karena menekankan pada model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student center*) dengan dihadapkan pada permasalahan nyata yang relevan dengan kehidupan baik terlibat aktif secara individu maupun kelompok untuk mengidentifikasi dan mencari masalah tersebut dengan memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki atau informasi dari berbagai sumber. Model *problem based learning* dibantu dengan adanya media interaktif berbantuan *website genially* yang dapat membantu peserta didik dalam peningkatan pengetahuan dari abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami. Adanya media interaktif dapat meningkatkan minat belajar, sehingga menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik dalam menemukan pengetahuan yang sejalan dengan model *problem based learning*. Penerapan model *problem based learning* berbantuan *website genially* dinilai dapat meningkatkan pengetahuan pada pembelajaran IPAS.

Pelaksanaan model *problem based learning* ini berawal dari permasalahan rendahnya pengetahuan IPAS pada peserta didik kelas V. Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol terlebih dahulu mengikuti *pretest* untuk mengetahui pengetahuan awal mereka terhadap materi IPAS. Setelah itu, kelas eksperimen mendapatkan

pembelajaran menggunakan model *problem based learning* berbantuan *website genially*, sementara kelas kontrol menggunakan model yang sama namun dengan bantuan media gambar. Media yang digunakan disesuaikan untuk membantu peserta didik dalam memahami dan memecahkan masalah yang diberikan. Selama proses pembelajaran berlangsung, dilakukan observasi guna memantau pelaksanaan dan respons peserta didik terhadap media yang digunakan. Setelah pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan *posttest* untuk mengukur peningkatan pengetahuan IPAS. Hasil *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis untuk melihat efektivitas dan perbedaan pada media pembelajaran dalam mendukung model *problem based learning* terhadap peningkatan pengetahuan peserta didik.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 8. Kerangka pikir penelitian

2.9. Hipotesis Penelitian

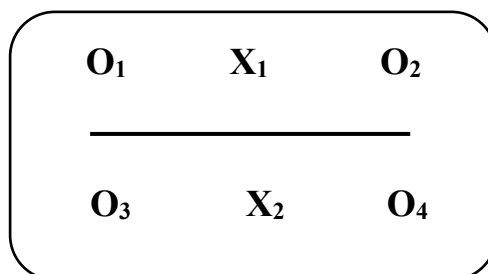
Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan serta kerangka pikir, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Keefektifan penerapan model *problem based learning* berbantuan *website genially* dalam meningkatkan pengetahuan IPAS kelas V SDN 06 Metro Timur.

III. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian ini menggunakan jenis metode *quasi experiment design*. Desain penelitian yang akan digunakan adalah *nonequivalent control design* dengan menggunakan dua kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas ini akan mendapat perlakuan yang berbeda, namun memberikan materi ajar yang tetap sama. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan berupa penerapan model *problem based learning* berbantuan *website genially*, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang diberi perlakuan berupa model *problem based learning* dengan media gambar. Desain penelitian *nonequivalent control group design* dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 9. Desain penelitian

Sumber: Sugiyono (2022)

Keterangan:

- O₁ = Skor *pretest* kelompok eksperimen
- O₂ = Skor *posttest* kelompok eksperimen
- X₁ = Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *website genially*
- X₂ = Perlakuan pada kelas kontrol menggunakan model *problem based learning* berbantuan media gambar
- O₃ = Skor *pre-test* kelompok kontrol
- O₄ = Skor *post-test* kelompok kontrol

3.2. Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada kelas VA dan VB SDN 6 Metro Timur yang beralamat di Jl. Gatot Subroto, Yosodadi, Kec. Metro Timur, Kota Metro Prov. Lampung.

3.2.2. Waktu Penelitian

Penelitian pendahuluan telah dilaksanakan dengan melakukan observasi dan wawancara terhadap pendidik kelas VA dan VB SDN 6 Metro Timur pada awal bulan September 2024.

3.3. Populasi dan Sampel

3.3.1. Populasi

Populasi yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas VA dan VB SDN 6 Metro Timur. Jumlah peserta didik masing-masing kelas yaitu berjumlah 20 sehingga jumlah total populasi 40 peserta didik. Rincian populasi penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Data jumlah peserta didik kelas VA dan VB SDN 6 Metro Timur

Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
V A	12	8	20
V B	15	5	20
Jumlah Total			40

Sumber: Dokumentasi wali kelas V SDN 6 Metro Timur

3.3.2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang digunakan untuk mewakili seluruh populasi dalam penelitian. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *sampling* jenuh, yaitu semua populasi dijadikan sampel penelitian. Sampel pada penelitian ini menggunakan semua kelas yaitu kelas V A dan V B. Kelas VA sebagai kelas eksperimen

dengan jumlah 20 peserta didik dan kelas VB sebagai kelas kontrol dengan jumlah 20 peserta didik. Hal yang menjadi pertimbangan dalam menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen tersebut adalah hasil belajar peserta didik. Pemilihan kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol didasarkan pada hasil belajar peserta didik sebelumnya. Kelas VA yang dipilih sebagai kelas eksperimen karena hasil STS yang rendah yaitu hanya 25% peserta didik yang berada di atas KKTP dibandingkan kelas VB dengan 55% peserta didik yang berada di atas KKTP.

3.4. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap pengolahan data. Tahapan tersebut diuraikan sebagai berikut.

a. Tahap Persiapan

- 1) Melakukan penelitian pendahuluan.
- 2) Memilih subjek penelitian yang akan dilakukan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu seluruh peserta didik kelas VA dan VB SDN 6 Metro Timur dengan jumlah 40 peserta didik.
- 3) Menyusun modul pembelajaran untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- 4) Menyusun kisi-kisi lembar observasi dan instrumen tes penelitian yaitu 25 soal pilihan ganda.
- 5) Melakukan uji coba instrumen di SD yang bukan dijadikan tempat penelitian yaitu SDN 06 Metro Utara. Pemilihan SDN 06 Metro Utara sebagai lokasi uji coba instrumen dilakukan karena sekolah ini memiliki karakteristik yang sesuai yaitu jumlah peserta didik sebanyak 20 dalam satu kelas dan kondisi pembelajaran yang memungkinkan penerapan model *Problem Based Learning*. Selain

itu, kurikulum yang diterapkan dan akreditasi sekolah tersebut juga sama diterapkannya dengan SD penelitian.

- 6) Menganalisis data dari hasil uji coba instrumen untuk mengetahui instrumen yang valid serta reliabel atau tidak.

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Melakukan *pretest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- 2) Melakukan kegiatan pembelajaran. Pada kelas eksperimen menggunakan perlakuan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *website genially*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media gambar. Masing-masing diberikan 3 kali pertemuan pembelajaran.
- 3) Melaksanakan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

c. Tahap Akhir

- a) Mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data *pretest* dan *posttest* hasil belajar yaitu peningkatan pengetahuan IPAS peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b) Menyusun laporan penelitian.
- c) Menyimpulkan hasil penelitian.

3.5. Variabel Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan dua variabel yaitu penelitian bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*). Adapun uraian terkait variabel bebas dan variabel terikat sebagai berikut.

3.5.1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran, yaitu model *problem based learning* berbantuan *website genially* dan model *problem based learning* berbantuan media gambar.

3.5.2. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah pengetahuan IPAS peserta didik kelas V SDN 6 Metro Timur.

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen tes dan non tes.

3.6.1. Teknik Tes

Tes adalah alat untuk mengukur atau menilai kemampuan, pengetahuan, atau keterampilan seseorang. Tes dapat berupa sekumpulan pertanyaan tertulis, tugas, atau kegiatan praktis, sementara jawaban tes dapat berupa tertulis, lisan, atau perbuatan. Instrumen tes yang digunakan pada penelitian ini berupa tes objektif untuk mengukur aspek kognitif. Penelitian ini akan menggunakan bentuk tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) berupa tes objektif untuk mengukur aspek kognitif yang diberikan dengan bentuk pilihan ganda yang berjumlah 25 butir soal. Tes yang digunakan dalam penelitian bertujuan untuk mengetahui data hasil belajar berupa peningkatan pengetahuan peserta didik kemudian diteliti untuk melihat efektivitas dari penerapan model *problem based learning* berbantuan *website genially* terhadap peningkatan pengetahuan IPAS peserta didik (Lampiran 16 dan 17 Halaman 132-134).

3.6.2. Teknik Non Tes

a. Observasi

Teknik pengumpulan data observasi dilakukan melalui pengamatan secara langsung terhadap peserta didik selama proses pembelajaran. Lembar observasi dibuat dengan melihat keterlaksanaan modul pembelajaran yang telah disusun menggunakan model *problem based learning* berbantuan *website genially* terhadap peningkatan pengetahuan IPAS dengan mengadaptasi lembar observasi yang dibuat oleh Mudlofir (2017). Observasi dilaksanakan di SDN 6 Metro Timur.

b. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar berupa peningkatan pengetahuan peserta didik, untuk memperoleh foto saat pelaksanaan penelitian di SDN 6 Metro Timur.

3.7. Instrumen Penelitian

3.7.1. Jenis Instrumen

a. Instrumen Tes

Bentuk instrumen tes dalam penelitian ini berupa tes objektif untuk mengukur aspek kognitif. Penelitian ini akan menggunakan bentuk tes yang diberikan dengan bentuk pilihan jamak yang berjumlah 25 butir soal untuk *pretest* dan 25 soal untuk *posttest*. Soal pilihan jamak merupakan bentuk tes yang memiliki satu alternatif jawaban benar atau yang paling tepat (Lampiran 16 dan 17 Halaman 132-134).

b. Instrumen Nontes

Jenis instrumen nontes pada penelitian ini yaitu lembar penilaian observasi observasi. Instrumen pada penelitian ini dilakukan untuk mengamati aktivitas dan perilaku peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Pada penelitian ini, observasi dilakukan untuk

mengamati kondisi atau perilaku peserta didik pada saat pembelajaran dengan menerapkan model *problem based learning* berbantuan *website genially*. Lembar observasi dibuat dengan melihat keterlaksanaan modul pembelajaran yang telah disusun dan aktivitas pendidik maupun peserta didik dalam menerapkan model *problem based learning* berbantuan *website genially* terhadap peningkatan pengetahuan IPAS dengan mengadaptasi lembar observasi yang dibuat oleh Mudlofir (2017). Melalui instrumen ini, peneliti dapat memperoleh data objektif mengenai efektivitas dan dinamika pembelajaran yang terjadi (Lampiran 19 dan 20 Halaman 136 dan 137).

Rumus untuk menghitung keterlaksanaan aktivitas peserta didik dalam penerapan model *problem based learning* berbantuan *website genially* per-indikator (Solikhah, 2018).

$$PA = \frac{S}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

PA : Persentase hasil observasi aktivitas

S : Jumlah skor keterlaksanaan indikator

SM : Skor maksimal keseluruhan indikator

Rumus untuk menghitung keterlaksanaan aktivitas peserta didik dalam menerapkan model *problem based learning* berbantuan *website genially* per-peserta didik (Damayanti dkk., 2023).

$$P = \frac{\text{Jumlah skor aktifitas siswa}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

Tabel 6. Kriteria penilaian aktivitas peserta didik

Persentase aktivitas	Kategori
81-100%	Sangat aktif
61-80%	Aktif
41-60%	Cukup aktif
21-40%	Kurang aktif
0-20%	Tidak aktif

Sumber: Damayanti dkk., (2023)

3.8. Uji Prasyarat Instrumen

3.8.1. Uji Validitas

Validitas merupakan alat ukur untuk menunjukkan tingkat kevalidan instrumen. Validitas berasal dari kata *validity* yang berarti ukuran untuk menunjukkan tingkat kemahiran suatu alat ukur. Soal yang akan diuji pada penelitian ini berupa 25 butir soal pilihan jamak. Pengujian validitas tes yang akan digunakan pada penelitian ini menggunakan teknik korelasi *product moment* dengan bantuan *Microsoft Excel* 2019.

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan:

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dinyatakan valid, sedangkan

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dinyatakan tidak valid

Tabel 7. Klasifikasi validitas

Koefisien Korelasi	Kategori
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Cukup
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto (2018)

3.8.2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan alat uji untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat ukur yang sama pula. Uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus K-R 20 dengan bantuan *Microsoft Excel* 2019.

Suatu instrumen dikatakan reliabel atau dapat dipercaya apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan nilai r_{tabel} sebesar 0,5 dan juga sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$

maka instrumen tersebut tidak reliabel dengan kriteria penafsiran mengenai indeks r_{11} sebagai berikut.

Tabel 8. Klasifikasi reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

Sumber: Arikunto (2018)

3.8.3. Daya Beda Soal

Daya beda soal diperlukan supaya instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. 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 untuk menghitung daya pembeda yaitu sebagai berikut.

$$DP = P_A - P_B \text{ atau } DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

- DP : Daya pembeda soal
- P_A : Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar
- P_B : Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar
- BA : Banyak kelompok atas yang menjawab benar
- BB : Banyak kelompok bawah yang menjawab benar
- JA : Jumlah peserta didik kelompok atas
- JB : Jumlah peserta didik kelompok bawah

Tabel 9. Koefisien daya pembeda soal

Indeks Daya Beda	Kategori
0,70 – 1,00	Sangat Baik
0,40 – 0,69	Baik
0,20 – 0,39	Cukup
0,00 – 0,19	Kurang Baik
< 0,00	Tidak Baik

Sumber: Arikunto, (2018)

3.8.4. Tingkat Kesukaran Soal

Untuk menguji taraf kesukaran soal, maka rumus yang akan digunakan untuk menghitung taraf kesukaran adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

- P : Indeks tingkat kesukaran
 B : Jumlah peserta didik yang menjawab benar
 JS : Jumlah peserta didik yang mengikuti tes

Kriteria yang digunakan adalah semakin kecil indeks yang diperoleh, semakin sulit soal tersebut. Sebaliknya semakin besar indeks yang diperoleh, maka semakin mudah soal tersebut. Klasifikasi taraf kesukaran soal dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 10. Klasifikasi taraf kesukaran butir soal

No	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
1.	0,00 – 0,30	Sukar
2.	0,31 – 0,70	Sedang
3.	0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2018)

3.9. Teknik Analisis Data

3.9.1. Nilai Hasil Belajar Secara Individual

Perhitungan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif secara individual dapat dihitung menggunakan rumus berikut.

$$NP = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Sumber: Ropii dkk., (2017)

3.9.2. Persentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik

Persentase ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{peserta didik yang tuntas}}{\sum \text{peserta didik}} \times 100 \%$$

Tabel 11. Persentase ketuntasan belajar

Nilai	Kategori
$\geq 85\%$	Sangat tinggi
65-84%	Tinggi
45-64%	Sedang
25-44%	Rendah
$\leq 24\%$	Sangat rendah

Sumber: Pramitasari (2021)

3.9.3. Analisis Deskriptif Data Pengetahuan

Analisis deskriptif pengetahuan merupakan cara untuk merangkum atau menggambarkan tingkat pengetahuan peserta didik yang diperoleh dari rata-rata *pretest* dan *posttest* untuk melihat ketercapaian. Pengetahuan yang diambil dalam penelitian ini yaitu pengetahuan faktual dan pengetahuan konseptual. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$\text{Persentase ketuntasan} = \frac{\text{jumlah benar}}{\text{jumlah keseluruhan}} \times 100\%$$

3.9.4. Perhitungan *N-Gain* Pengetahuan

Pelaksanaan perlakuan pada kelas eksperimen menghasilkan data berupa hasil *pretest*, *posttest*, dan peningkatan *N-Gain* pengetahuan. *Pretest* dilaksanakan sebelum proses pembelajaran untuk mengidentifikasi kemampuan awal peserta didik terhadap materi yang diajarkan, sedangkan *posttest* dilakukan usai pembelajaran guna mengetahui tingkat pemahaman peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Menghitung peningkatan *N-Gain* pengetahuan dapat dilakukan dengan menggunakan rumus berikut.

$$G = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Kategori sebagai berikut.

Tinggi	$= \geq 0,7$
Sedang	$= 0,3 - 0,7$
Rendah	$= N-Gain < 0,3$
Sumber: Yuwono (2020)	

Berdasarkan rumus berikut, observasi keterlaksanaan model *problem based learning* pada bagian *N-Gain* bertujuan untuk mengukur peningkatan efektivitas pembelajaran berdasarkan perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model *Problem Based Learning* untuk melihat sejauh mana peserta didik memahami materi setelah pembelajaran dengan membandingkan skor *pretest* dan *posttest*, menilai apakah setiap sintaks model *problem based learning* berjalan dengan baik serta korelasinya dengan peningkatan *N-Gain* pengetahuan, serta mengamati peningkatan keterampilan berpikir, pemecahan masalah, dan pemahaman konsep yang diharapkan dapat tercapai sesuai dengan model *problem based learning*.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *problem based learning* berbantuan *website genially* lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan IPAS peserta didik kelas V SDN 06 Metro Timur dibandingkan dengan penerapan *problem based learning* berbantuan media gambar. Hasil persentase ketuntasan pengetahuan faktual dan konseptual pada *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa pengetahuan faktual di kelas eksperimen meningkat dengan pesat dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini juga diperkuat dari data hasil aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran yang dilakukan melalui observasi di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Demikian juga hasil uji *N-Gain* pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan beberapa saran untuk meningkatkan pengetahuan belajar IPAS peserta didik yaitu sebagai berikut.

a. Peserta didik

Peserta didik lebih fokus dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan IPAS dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan *website genially* dan media gambar.

b. Pendidik

Pendidik dapat menerapkan model *problem based learning* berbantuan *website genially* agar peserta didik aktif dan antusias dalam pembelajaran di kelas, sehingga peserta didik dapat termotivasi mengikuti

pembelajaran dan peningkatan pengetahuan peserta didik meningkat. Demikian pula untuk pendidik kedepannya untuk mempersiapkan dengan matang perlengkapan dan persiapan ketika akan melaksanakan pembelajaran dengan berbasis media visual agar pembelajaran semakin tertata, hemat waktu, dan berjalan dengan lancar.

c. Kepala sekolah

Kepala sekolah diharapkan mendukung dan memfasilitasi penerapan model pembelajaran yang lebih bervariasi, salah satunya model *problem based learning* berbantuan *website genially*.

d. Peneliti lain

Hasil persentase pengetahuan, peneliti memperoleh pengetahuan faktual yang lebih unggul dibandingkan pengetahuan konseptual. Peneliti merekomendasikan bagi peneliti lanjutan untuk dapat menerapkan model *problem based learning* berbantuan *website genially* pada pembelajaran yang berbeda, peneliti lain dapat melanjutkan pengetahuan yang belum terealisasi yaitu pengetahuan prosedural dan pengetahuan metakognitif, meneliti dengan kelas yang berbeda atau sekolah dengan tingkat yang berbeda serta membaca lebih dari satu referensi penelitian mengenai efektivitas model *problem based learning* berbantuan *website genially* sehingga hasil penelitian menjadi terbaru.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Anbiya, H., Lestari, S., & Budyartati, S. 2024. Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Genially* pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 01 Jiwan. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5, 1521-1527.
- Al Magribi, A. A. 2023. Efektivitas *problem based learning* dengan digital Ludo terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Anderson, Lorin W& David R. Krathwohl. 2015. *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Anggraeny, D., Nurlaili, D. A., & Mufidah, R. A. 2020. Analisis Teknologi Pembelajaran dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *FONDATIA*, 4(1). doi: 10.36088/fondatia.v4i1.467.
- Arikunto, S. 2018. *Dasar–Dasar Evaluasi Pendidikan Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ariyatun, T., & Anwar, A. 2023. Pengertian Ilmu Pengetahuan, Ciri-Ciri, Persamaan dan Perbedaan dengan Agama dan Filsafat. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 5(2), 669-671.
- Asmara, A., & Septiana, M. P. A. 2024. *Model Pembelajaran Berkonteks Masalah*. CV. Azka Pustaka.
- Azzahra, D. W., Ma'ruf, M., & Nur, A. M. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Didukung Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sdn 192 Inpres Takkalasi. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 8(2), 164-174.
- Damayanti, S. D., Buchori, A., & Astuti, D. 2023. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *Liveworksheet*. *Jurnal Pendidikan Guru Profesional*, 1(1), 1–17.
- Darsini, Fahrurrozi, & Cahyono, E. A. 2019. Pengetahuan ; Artikel Review. *Jurnal Keperawatan*, 12(1).

- Dulyapit, A., Supriatna, Y., & Sumirat, F. 2023. Application of the Problem Based Learning (PBL) Model to Improve Student Learning Outcomes in Class V at UPTD SD Negeri Tapos 5, Depok City. *Journal of Insan Mulia Education*, 1(1). doi: 10.59923/joinme.v1i1.10.
- Efendy, A. 2021. Perbandingan Pembelajaran Matematika Secara Daring Dan Pembelajaran Matematika Secara Luring Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII Mts Guppi Pagar Alam. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 47-56.
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. 2022. Pengembangan media pembelajaran game edukasi bilangan pangkat dan akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 101-109.
- Fatmawanti, I., & Istihapsari, V. 2022. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan LKPD Materi Segiempat Segitiga. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika*, 1(2). doi: 10.56587/jipm.v1i2.32.
- Fauzi, M. A. R., Azizah, S. A., Nurkholisah, N., Anista, W., & Utomo, A. P. 2023. Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Game Edukatif dalam Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Biologi. *Jurnal Biologi*, 1(3). doi: 10.47134/biology.v1i3.1965.
- Fauzia, H. A. 2018. Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1). doi: 10.33578/jpkip.v7i1.5338.
- Hakim, A. R., & Windayana, H. 2016. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2). doi: 10.17509/eh.v4i2.2827.
- Handayani, A., & Koeswanti, H. D. 2021. Meta-analisis model pembelajaran problem based learning (pbl) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. *Jurnal basicedu*, 5(3), 1349-1355. doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.924>.
- Handayani, H., & Febriani, E. A. 2025. Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sosiologi di Kelas X Fase E SMAN 4 Padang. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 4(1), 167-176.

- Hanifatuzzahrah. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Instruction* Berbantuan *Platform Genially* Terhadap Kemampuan Literasi Matematis Siswa. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Harahap, M., & Surya, E. 2019. Makalah Model Pembelajaran *Problem Based Learning*. *Jurnal Hipotenusa*, 1(2).
- Harefa, E., Afendi, H. A. R., Karuru, P., Sulaeman, S., Wote, A. Y. V., Patalatu, J. S., ... & Sulaiman, S. 2024. *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hariyanti, A. 2021. Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Prosedur dengan Menggunakan Model *Problem Based Learning* (Pbl) pada Kelas X DPIB 1 di SMK Negeri 2 Ciamis. *Diksatrasia : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(1). doi: 10.25157/diksatrasia.v4i1.3285.
- Hendracita, N. 2021. *Buku Ajar Model Model Pembelajaran SD*. Bandung: Multi Kreasi Press.
- Herliani., Boleng, D. T., Maasawet., & Elsy, T. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Klaten: Lakeisha.
- Hidayati, A. D. P., Huriawati, F., & Supadmiati, S. 2025. Implementasi Media Pembelajaran *Game* Kuis dengan *Website Genially* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 135-146.
- Hotimah, H. 2020. Penerapan Metode Pembelajaran *Problem Based Learning* Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3). doi: 10.19184/jukasi.v7i3.21599.
- Indriani, L., Haryanto, H., & Gularso, D. 2022. Dampak Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Quizizz* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2). doi: 10.23887/jppp.v6i2.48139.
- Junaidi. 2020. Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dalam Meningkatkan Sikap Berpikir Kritis. *Jurnal Socius*, 9(1). doi: 10.20527/jurnalsocius.v9i1.7767.
- Kasmir, K. 2021. Upaya peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan metode resitasi dengan media gambar pada mata pelajaran IPA materi struktur dan fungsi tumbuhan di kelas VIII-1 semester 1 SMPN 4 Bolo Tahun pelajaran 2020/2021. *Jurnal pendidikan dan pembelajaran Indonesia* (JPPI), 1(2), 340-350.

- Kemendikbudristek. 2022. *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A*.
- Khakim, N., Mela Santi, N., Bahrul U S, A., Putri, E., & Fauzi, A. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn Di SMP YAKPI 1 DKI Jaya. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2). doi: 10.37640/jcv.v2i2.1506.
- Khoiron, M., Harmanto, H., Kasdi, A., & Wardani, A. R. 2021. Development of digital social studies teaching materials in the era of pandemic emergency learning. *The Indonesian Journal of Social Studies*, 4(1), 36-44.
- Kulsum, Umi. 2021. *Model Problem Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Peserta Didik*. Lombok: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Lubis, S. V., Zulkarnaen, & Junus, M. 2021. Pemetaan Taksonomi Soal-Soal Evaluasi Materi Gelombang Cahaya pada Buku Paket Fisika SMA/MA. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika*, 2(2).
- Magdalena, I., Roshita, R., Pratiwi, S., Pertiwi, A., & Damayanti, A. P. 2021. Penggunaan media gambar dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 09 Kamal Pagi. *PENSA*, 3(2), 334-346.
- Manurung, P. 2021. Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1). doi: 10.51672/alfikru.v14i1.33.
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. 2023. Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *Metodik Didaktik*, 18(2). doi: 10.17509/md.v18i2.53304.
- Masrinah, E. N., Aripin, I., & Gaffar, A. A. 2019. *Problem based learning (PBL) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis*. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 1, pp. 924-932).
- Meilasari, S., M, D., & Yelianti, U. 2020. Kajian Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dalam Pembelajaran di Sekolah. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 3(2). doi: 10.31539/bioedusains.v3i2.1849.

- Mudlofir. 2017. Aplikasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan bahan ajar dalam Pendidikan Agama Islam. Jakarta: Rajawali Pers.
- Musyadad, V. F., Supriatna, A., & Mulyati Parsa, S. 2019. Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Pada Konsep Perubahan Lingkungan Fisik dan Pengaruhnya Terhadap Daratan. *Jurnal Tahsinia*, 1(1). doi: 10.57171/jt.v1i1.13.
- Nugraha, O. B., Frinaldi, A., & Syamsir. 2023. Pergantian Kurikulum Pendidikan Ke Kurikulum Merdeka Belajar Dan Implementasi Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2).
- Nur, A. H. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbantuan Aplikasi *Genially* Untuk Meningkatkan Penalaran Matematis Siswa. Lampung: Uin Raden Intan Lampung.
- Nurhadi, N. 2020. Teori Kognitivisme serta Aplikasinya dalam Pembelajaran. Edisi, 2(1), 77-95.
- Nuryati, N., & Darsinah, D. 2021. Implementasi teori perkembangan kognitif jean piaget dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 153-162.
- Octaviana, D. R., & Ramadhani, R. A. 2021. Hakikat Manusia: Pengetahuan (*Knowledge*), Ilmu Pengetahuan (Sains), Filsafat Dan Agama. In *Jurnal Tawadhu* (Vol. 5, Issue 2).
- Pepilina, D., Puspitasari, T., & Aliyah, H. 2024. Analisis Progres Kognitif Anak-Anak di Sekolah Dasar dan Dampaknya terhadap Proses Pembelajaran. *Sasana: Jurnal Pendidikan Sosial Budaya dan Agama*, 1(1), 23-36.
- Permatasari, S. V. G., Pujayanto, P., & Fauzi, A. 2021. Pengembangan E-Modul interaktif materi gelombang bunyi dan cahaya berbasis VAK *learning*. *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika*, 11(2), 102-109.
- Pramitasari, I. 2021. Media Papan Pintar Pancasila sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 2 Payaman Nganjuk. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(1).
- Puspitawati, F. S. 2019. Penggunaan Media Gambar Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPS Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif

- Darur Rahman Marga Tiga Lampung Timur. Tersedia (online) di <https://repository.metrouriv.ac.id/id/eprint/90/1/Skripsi>, 20144.
- Rahayu, F. P. 2024. Pengaruh *Genially* dengan Model Pembelajaran Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Di SDN 88 Rejang Lebong (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup).
- Rahman, H., Faisal, M., & Syamsuddin, A. F. 2024. Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Multimedia Interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 9(1), 12-24.
- Ropii, M., & Fahrurrozi, M. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Universitas Hamzanwadi Press.
- Rahmawati, Siska. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia (Doctoral dissertation, Universitas Pakuan Bogor).
- Sari, P. M., & Aprilia, N. 2023. Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Melalui Model *Problem Based Learning* (Pbl) Berbantu Media *Flash Card* Pada Sekolah Dasar Kelas 1a Muhamadiyah Pakel. *Strategy : Jurnal Inovasi Strategi Dan Model Pembelajaran*, 3(1). doi: 10.51878/strategi.v3i1.2006.
- Setiyawan, H. 2020. Pemanfaatan media audio visual dan media gambar pada siswa kelas V. *Jurnal prakarsa paedagogia*, 3(2).
- Solikhah, wakhidatun. 2018. Improving Student Activity By Applying Experimental Methods In Science. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 120–128.
- Setyo, A. A., Fathurahman, M., & Anwar, Z. 2020. *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning*. Makasar: Yayasan Barcode.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kulitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendar, U., & Ekayanti, A. 2018. *Problem based learning* sebagai upaya peningkatan pemahaman konsep mahasiswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 15-19. doi: <http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v6i1.815>

- Sundari, N. 2016. Penggunaan media gambar dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial di sekolah dasar. *EduHumaniora Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 5(1).
- Susanti, S., & Zulfiana, A. 2018. Jenis-jenis media dalam pembelajaran. *Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1-16.
- Susilawati, Kresnadi, H., & Bistari. 2023. Deskripsi proses pembelajaran ipas dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi di sekolah dasar negeri 28 pontianak kota. *Journal on Education*, 06(01).
- Tueno, Y. R., Arifin, I. N., & Arif, R. M. 2024. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media Interaktif Berbasis Digital *Genially* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 13 Telaga Biru. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 1649-1657.
- Utami, S. 2018. Penggunaan media gambar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas III sekolah dasar. *Primary*, 7(1), 137-148.
- Vygotsky, L. 1979. *Mind in Society*. London: Harvard University Press.
- Wahyudin, D., Subkhan, E., Malik, A., Hakim Abdul M, Sudiapermana, E., Anggraena, Y., Maisura, R., Amalia, N. R. A. S., Solihin, L., Ali, N. B. V., & Krisna, F. N. 2024. Kajian Akademik Kurikulum Merdeka. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemdikbudristek.
- Wardani, D. A. W. 2023. *Problem Based Learning: Membuka Peluang Kolaborasi Dan Pengembangan Skill Siswa*. *Jurnal Penelitian Dan Penjaminan Mutu*, 4(1).
- Widayanthi, D. G. C., Subhaktiyasa, P. G., Hariyono, H., Wulandari, C. I. A. S., & Andriani, V. S. 2024. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Yuwono, S., L. 2020. *Asyiknya Mengajarkan Sains di Kelasku: Berbagai Pengalaman Mengajar*. Bandung: Tata Akbar.