



## Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS Kelas III Berbantuan Media Misisca di SD Kayuapu

Oktaviana Indah Susanti<sup>1\*</sup>, Khamdun<sup>1</sup>, Sekar Dwi Ardianti<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i4.11920>

Received: 30 Agustus 2025

Revised: 03 November 2025

Accepted: 15 November 2025

**Abstract:** The purpose of this study was to determine the effect of the *Problem Based Learning* model using Misisca media (Canva-based Mind Mapping) on improving the learning outcomes of third-grade students of Kayuapu Elementary School. The background of this study is the low learning outcomes and student engagement due to the use of conventional methods. Misisca media is used as a visual aid that facilitates conceptual understanding, while the PBL Model is used to encourage students' critical thinking skills and critical thinking skills in solving problems. The study used a quantitative method with a one-group pretest-posttest design and a sample of 26 students. Data collection techniques included observation, interviews, documentation, and tests. The results showed an average pretest score of 43.23 and a posttest of 83.61. The t-test results showed a significance value (2-tailed) = 0.000 < 0.05, so Ha was accepted and Ho was rejected, which means there is a significant effect of the application of the PBL model assisted by Misisca media on learning outcomes of science. Thus, it shows that the use of PBL and Misisca not only significantly improves learning outcomes, but also strengthens student engagement, clarifies understanding of the material, and fosters critical and creative thinking skills. Teachers can utilize the Misisca media-assisted PBL model as an innovative alternative in science learning to create a more active, collaborative, and meaningful learning process, while helping students understand concepts visually and deeply.

**Keywords:** *Problem Based Learning* Model, Misisca Media, Learning Outcomes

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* menggunakan media Misisca (*Mind Mapping* berbasis Canva) terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas III SD Kayuapu. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar dan keterlibatan siswa akibat penggunaan metode konvensional. Media Misisca digunakan sebagai alat bantu visual yang memfasilitasi pemahaman konseptual, sedangkan Model PBL digunakan untuk mendorong kemampuan berpikir kritis dan keterampilan berpikir kritis siswa dalam memecahkan masalah. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest* dan sampel sebanyak 26 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Hasil menunjukkan rata-rata nilai *pretest* sebesar 43,23 dan *posttest* sebesar 83,61. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) = 0,000 < 0,05, sehingga Ha diterima dan Ho ditolak, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penerapan model PBL berbantuan media Misisca terhadap hasil belajar IPAS. Sehingga menunjukkan bahwa penggunaan PBL dan Misisca tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara signifikan, tetapi juga memperkuat keterlibatan siswa, memperjelas pemahaman materi, serta menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Guru dapat memanfaatkan model PBL berbantuan media Misisca sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran IPAS untuk menciptakan proses belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan bermakna, sekaligus membantu siswa memahami konsep secara visual dan mendalam.

**Kata Kunci:** *Model Problem Based Learning*, Media Misisica, Hasil Belajar

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan sepanjang pengalaman hidup di segala lingkungan dan keadaan berdampak positif terhadap perkembangan individu. Menurut Ujud et al., (2023) pendidikan itu hendaknya berlangsung seumur hidup (long life education) maka pendidikan harus dilaksanakan dengan tekun dan proses pembelajaran harus direncanakan secara matang sehingga setiap kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dan pendidik merupakan proses pembelajaran yang ditujukan untuk membantu mereka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pramesti et al., (2023) menjelaskan bahwa untuk melakukan transfer informasi atau perolehan pengetahuan, suatu proses yang dikenal dengan istilah "belajar mengajar".

IPAS merupakan salah satu pembelajaran yang penting bagi siswa karena dapat membantu mereka mengembangkan keterampilannya. (Sari et al., 2023) menyatakan pembelajaran IPAS merupakan salah satu jenis pendidikan yang tidak bersifat hafalan, sehingga guru harus memberikan materi yang mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa. (Nurwulan et al., 2023) menjelaskan bahwa mengingat pentingnya pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar, maka perlu diberikan perhatian khusus terhadap hal-hal seperti peningkatan pemahaman konsep siswa, khususnya dalam pembelajaran IPAS, sehingga dapat muncul metode-metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang berpotensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Permasalahan ini juga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. (Satria et al., 2020) menyatakan bahwa apabila hasil belajar siswa memuaskan, maka guru telah mencapai tujuan pembelajaran dan siswa sendiri pun telah dianggap berhasil dalam kegiatan belajarnya. Proses pembelajaran yang efektif memerlukan model pembelajaran yang terstruktur dengan baik dan materi yang relevan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan secara langsung kepada guru kelas III SD Kayuapu. Didapatkan permasalahan khususnya pada pelaksanaan pembelajaran IPAS, yaitu kurangnya guru dalam menggunakan model pembelajaran dan hanya mengandalkan metode ceramah selama proses pembelajaran sehingga membuat siswa disaat proses pembelajaran lebih merasa jemu dan kurang berpartisipasi aktif, serta kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. hasil belajar IPAS pada kelas III SD Kayuapu masih sangat bervariasi tidak semua masih terdapat beberapa hasil belajar IPAS siswa yang kurang memuaskan. Terdapat 16 dari 26 siswa yang belum mencapai nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran atau disebut dengan KKTP.

Solusi untuk permasalahan ini adalah perlunya Inovasi pembelajaran. Menurut (Indiyanti et al., 2023) model *Problem Based Learning* adalah model untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dan menumbuhkan interaksi serta keakraban di antara siswa. Model ini juga dapat membantu siswa belajar cara bekerja sama dalam kelompok dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka. (Amalia et al., 2020) juga menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* ini efektif untuk proses pengajaran yang didasarkan pada tingkat berpikir yang tinggi. Keberhasilan penerapan model *Problem Based Learning* dapat didukung dengan berbantuan media pembelajaran. (Fitria et al., 2024) menekankan bahwa media pembelajaran mengacu pada alat atau instrumen apa pun yang digunakan untuk membantu guru dalam menjelaskan materi atau berkomunikasi dengan siswa.

Model *Problem based Learning* adalah model yang dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritisnya, terutama dalam memecahkan masalah (Febrian et al., 2024). Sedangkan menurut (Zakia, 2025) Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu pendekatan yang mendorong siswa untuk menghadapi suatu masalah dan menemukan solusi melalui pembelajaran aktif. Penelitian sebelumnya (Hardiyanti et al., 2023) membuktikan bahwa melalui Model PBL dan media pembelajaran dapat membantu siswa mengembangkan motivasi belajarnya. Hal ini pada akhirnya akan berdampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan media misisca (*mind mapping* berbasis aplikasi canva) yang dirancang menggunakan aplikasi canva sebagai pendukung penerapan model *Problem Based Learning*. *Mind mapping* adalah metode yang kreatif, efektif, dan harfiah untuk memetakan pikiran kita (Farshi et al., 2024). Perkembangan media dan teknologi komunikasi yang semakin pesat telah terjadi mempengaruhi komunikasi dalam segala bentuk kreativitas, khususnya dalam bentuk desain. Menurut (Anggraeni, Rika Nurpiani Sri Rahayu, 2024) Canva adalah aplikasi desain daring yang menawarkan berbagai jenis elemen desain seperti poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, contoh buku, dan banyak lagi. Desain-desain ini dapat digunakan untuk membuat materi edukasi yang menarik. (Purba & Harahap, 2022) menyatakan bahwa canva adalah aplikasi desain daring yang menawarkan berbagai desain, termasuk poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, dan banyak lagi. Penggunaan dan manfaat canva antara lain untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik secara visual dengan desain yang sudah ada. Media misisca nantinya akan

memuat penjelasan mengenai keberagaman bentang alam indonesia. Media misisca menjelaskan memuat beberapa sub materi bentang alam indonesia diantaranya ragam bentang alam di indonesia, adaptasi kita di daerah dengan bentang alam yang berbeda, pengaruh bentang alam dengan keberagaman budaya. Dengan penggunaan media misisca diharapkan siswa dapat membuat ringkasan materi berupa *mind mapping* sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi.



Gambar 1. Media Misisca

Cara penggunaan media misisca dalam pembelajaran yaitu guru menampilkan media misisca di proyektor dan menjelaskan materi yang ada di media misisca. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung siswa bisa mencatat ringkasan materi dengan membuat seperti *mind mapping* di buku masing-masing. Media misisca ini juga bisa diakses melalui link google drive yang sudah di share didalam grub kelas 3. Sehingga dapat memudahkan siswa untuk mengakses media misisca secara mandiri.

Sebagian penelitian terdahulu lebih fokus menggunakan model *Problem Based Learning* masih secara konvensional tanpa bantuan media digital, dan metode *mind mapping* masih menggunakan metode *mind mapping* secara manual. Media misisca (*Mind Mapping Berbasis Aplikasi Canva*) bermanfaat dalam guru menyampaikan materi secara menarik dan terstruktur, misisca ini juga dapat meningkatkan kreativitas guru untuk membuat media secara digital dengan mudah dan inovatif sehingga pembelajaran tidak monoton.

Berdasarkan latar belakang dan hasil penelitian terdahulu diatas, maka tujuan penelitian ini adalah adanya "Pengaruh Model Problem Based Learning

Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS Berbantuan Media Misisca Di SD Kayuapu".

## Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode kuantitatif dengan desain *Pre-Eksperimental Design* yaitu design yang hanya terdapat kelas yang diuji cobakan media dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Langkah pertama dalam pengumpulan data desain *pretest posttest* adalah melakukan tes pendahuluan (*pretest*). Hal ini dilakukan untuk mengetahui skor siswa sebelum diberikan perlakuan. Setelah selesai diberikan perlakuan dilakukan tes akhir (*posttest*). Perbedaan yang diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* tersebut yang merupakan hasil dari pengaruh perlakuan yang diberikan. Adapun desain penelitian dapat dilihat pada Gambar 2.

**O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub>**

Gambar 2. Desain Penelitian

- |                |  |
|----------------|--|
| O <sub>1</sub> | : Tes awal sebelum diberikan <i>treatment</i>  |
| X              | : Pemberian <i>treatment</i> dengan menggunakan model <i>Problem Based Learning</i> berbantuan media Misisca |
| O <sub>2</sub> | : Tes akhir setelah diberikan <i>treatment</i>   |

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Kayuapu. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Kayuapu. Jumlah siswa kelas III sebanyak 26 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan dimana pengambilan teknik sampel ini menggunakan sampling jenuh dimana semua anggota populasi dijadikan sampel, peneliti ini menggunakan sampling jenuh dikarenakan populasi kurang dari 50. Penelitian dilaksanakan selama lima kali pertemuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, tes (*pretest* dan *posttest*), dokumentasi, dan wawancara. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes (*pretest* dan *posttest*) dengan 12 soal uraian.

Analisis data penelitian ini yaitu *pretest* dan *posttest* ini digunakan peneliti untuk mengukur dan mencari data terkait perbedaan rata-rata hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Sebelum instrumen ini digunakan terlebih dulu divalidasi dengan validator dari instrumen soal *pretest-posttest*, modul ajar dan media misisca, tujuan memvalidasi instrumen tersebut untuk mengukur apakah layak digunakan dalam penelitian. Tes yang digunakan adalah *pretest* (tes awal) untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diterapkan model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media misisca. Dan *posttest* (tes akhir) untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkan model *Problem Based Learning* dengan

rantuan media misisca. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan perlakuan/treatment kepada siswa sebanyak lima kali. Pada hari pertama guru memberikan soal *pretest* berupa soal uraian untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, di hari kedua sampai keempat diberikan pembelajaran materi bentang alam di indonesia dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan berbantuan media misisca dan pada hari terakhir di hari kelima yaitu diberikan soal *posttest* untuk mengetahui hasil belajar setelah diberikan perlakuan.

Penelitian ini juga memiliki keterbatasan yaitu keterbatasan penggunaan media, karena yang pertama tidak semua siswa terbiasa menggunakan aplikasi Canva, sehingga terdapat perbedaan kemampuan mereka dalam menggunakan media misisca. Yang kedua yaitu kendala teknis, seperti koneksi internet atau ketersediaan perangkat, juga dapat memengaruhi proses pembelajaran digital.

## Hasil dan Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai hasil belajar IPAS kelas III. Penelitian ini menggunakan eksperimen tunggal yang diajarkan menggunakan pendekatan *Problem Based Learning* dengan penggunaan media misisca yang dilakukan secara langsung oleh peneliti. Penelitian ini dilaksanakan selama lima kali pertemuan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan alat ukur untuk mengukur hasil belajar IPAS siswa dengan menggunakan tes yang diberikan sebanyak dua kali, yaitu tes awal dan tes akhir. Hal ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media misisca. Terdapat 12 soal tes dengan bentuk uraian kepada peserta didik kelas III SD Kayuapu. Adapun perolehan hasil *pretest* dan *posttest* kelas III SD Kayuapu.

**Tabel 1.** Rekapitulasi Hasil Nilai *Pretest Posttest*

Ukuran Data	Pretest	Posttest
Jumlah	26	26
Responden		
Rata-Rata	43,23	83,61
Nilai Tertinggi	65	96
Nilai Terendah	31	70

Berdasarkan dengan data hasil analisis pada Tabel 1 menunjukkan bahwa hasil *pretest* dan *posttest*

menunjukkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* dengan media misisca menghasilkan hasil belajar yang lebih tinggi pada siswa IPAS kelas III dibandingkan sebelum diberikan perlakuan. Hal ini berdasarkan perbandingan rata-rata hasil *pretest* sebesar 43,23, hasil tes tertinggi sebesar 65, dan hasil tes terendah sebesar 31. Sebaliknya, nilai *posttest* mencapai 83,61 dengan nilai tertinggi 96 dan nilai terendah sekitar 70.

Sebelum melakukan uji hipotesis akan dilakukan uji normalitas. Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data tersebut normal atau tidak. Berdasarkan kriteria tersebut, data memiliki distribusi normal jika tingkat signifikansinya  $> 0,05$ . Sedangkan jika tingkat signifikansinya  $< 0,05$ . Proses uji normalitas data dilakukan menggunakan aplikasi IBM SPSS 25 dengan jenis uji Shapiro-Wilk. Hasil analisis uji normalitas *pretest* dan *posttest* ditunjukkan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

### Test Of Normality

Shapiro-Wilk			
Nilai	Statistic	df	Sig
Pretest	.947	26	.202
Posttest	.940	26	.133
a. Lilliefors Significance Correction			

Berdasarkan Tabel 2 analisis data *pretest* dan *posttest* yang ditunjukkan pada kolom Shapiro-Wilk yang telah dijabarkan diatas, dapat diketahui diperoleh  $sig > 0,05$  dengan data *pretest*  $0,202 > 0,05$  dan data *posttest*  $0,133 > 0,05$ . Berdasarkan analisis data, dapat disimpulkan bahwa data pembelajaran IPAS memiliki distribusi normal dan dapat diperluas secara signifikan. Karena hasil *pretest* dan *posttest* telah mengkonfirmasi asumsi normalitas yang harus didukung oleh analisis statistik yang mengasumsikan distribusi normal, maka dapat digunakan untuk melakukan analisis data yang lebih menyeluruh.

Uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* adalah uji yang digunakan untuk mengevaluasi hipotesis ini. Tujuan hipotesis ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* siswa sebelum dan sesudah menggunakan model *Problem Based Learning* dengan berbantuan media misisca.

**Tabel 3.** Hasil Uji Hipotesis Paired Sample T-Test

Paired Samples Test		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest-	-					-		
	Posttest	40.6538	5	7.50436	1.47173	43.68492	-37.62277	23	25 0.000

Berdasarkan hasil uji hipotesis di atas, dengan menggunakan uji *paired sample t-test*, diperoleh taraf signifikansi 2-tailed sebesar  $0,000 < 0,05$  yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar IPAS siswa sebelum dan sesudah menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media misisca.

Berdasarkan hasil diatas terlihat adanya perbedaan hasil pemahaman konsep mengenai bentang alam di indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model dan media pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep bentang alam di indonesia memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS di kelas III SD Kayuapu. Penggunaan metode pembelajaran juga berpengaruh terhadap kegiatan proses pembelajaran, kondisi awal pembelajaran di kelas III bahwa peserta didik masih monoton karena masih menggunakan metode ceramah. (Hesti Lilis Setyawati et al., 2020) menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok, menganalisis, dan mampu mengemukakan pendapat. Media pembelajaran juga berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran (Rahmawati & Riswari, 2025) menyatakan bahwa pemanfaatan media dalam proses pembelajaran membuat siswa lebih baik dalam menyerap pembelajaran dan terjadinya kelas yang aktif dan menyenangkan.

Kurangnya inovasi model pembelajaran dan kurangnya penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran juga dapat mempengaruhi tingkat hasil belajar siswa. Memberikan metode pengajaran yang efektif yang berfokus pada siswa dilakukan dengan tujuan untuk menumbuhkan kreativitas dan disiplin diri siswa. (Mya Kantirahayu, Khamdun, 2024) menyatakan bahwa untuk memastikan hasil belajar maksimal, setiap peserta didik harus memiliki motivasi belajar. Berdasarkan analisis data, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai rata-rata didik pada *pretest* dan *posttest*. Sebelum menerima perlakuan, hasil *pretest* rata-rata menunjukkan kinerja awal siswa. Hasil *pretest* dengan

diberikan 12 soal uraian menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi bentang alam di indonesia masih tergolong rendah. Rata-rata nilai yang telah didapatkan peserta didik masih jauh dengan yang diharapkan. Nilai *pretest* yang relatif rendah menunjukkan bahwa sebelum pembelajaran dimulai, sebagian besar siswa belum menguasai materi. Ini merupakan hal wajar dikarenakan bahwa *pretest* dilakukan sebelum diberikannya perlakuan.

Penerapan model *Problem Based Learning* mampu untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Model *Problem Based Learning* merupakan pendekatan pengajaran yang memperlakukan siswa sebagai peserta dalam kegiatan belajar melalui penggunaan masalah kontekstual yang harus diselesaikan secara aktif. Dalam Materi "Bentang Alam di Indonesia" sangat relevan digunakan dengan model *Problem Based Learning* karena di dalamnya terdapat banyak fenomena nyata yang dapat dipahami, dianalisis, dan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Pembelajaran menjadi lebih kontekstual dengan mengaitkan materi bentang alam dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar (misalnya, dataran rendah tempat tinggal siswa atau pegunungan di daerah sekitar). (Angelina Putri, Khamdun, 2025) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran berbasis masalah sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena mendorong siswa untuk bekerja sama sambil berinteraksi dengan lingkungan sekitar melalui materi pembelajaran. Hal ini memudahkan siswa untuk memahami materi karena mereka tidak hanya mempelajari definisi atau peta, tetapi juga menghubungkannya dengan kehidupan nyata.

Sintaks model *Problem Based Learning* memiliki lima tahapan yang dikemukakan oleh (Setiawan et al., 2022) yang meliputi a) orientasi siswa pada masalah, b) mengorganisasikan siswa untuk belajar, c) membimbing penyelidikan individu atau kelompok, d) mengembangkan dan menyajikan hasil, dan e) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Penerapan model pembelajaran ini juga didukung dengan bantuan media pembelajaran yaitu

media misisca. Media misisca merupakan media *mind mapping* visual yang dirancang menggunakan aplikasi canva sebuah platform aplikasi desain grafis digital yang interaktif, kreatif, dan mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa. Media misisca dirancang untuk membantu siswa memahami materi pelajaran bentang alam di indonesia dengan melalui latihan pemetaan konseptual atau *mind mapping* yang menarik secara visual. Media ini juga menyajikan materi dalam format visual yang menarik, sistematis, dan mudah dipahami oleh siswa. (Anan et al., 2020) menegaskan bahwa penerapan model pembelajaran yang baik bermakna apabila dipadukan dengan media pembelajaran yang efektif, yang akan membantu siswa memahami materi secara jelas dan ringkas.

Hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan model pembelajaran berbasis media misisca. (Puspaningrum et al., 2024) menyatakan bahwa pencapaian hasil belajar yang optimal dapat tercapai melalui upaya dalam memilih strategi pembelajaran,

model, dan media yang menjadikan pembelajaran menarik, efektif, dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Berdasarkan uji statistik dengan aplikasi IBM SPSS 25 diperoleh nilai Signifikan (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  dengan hasil nilai rata-rata posttest meningkat sebesar 83,61 dibandingkan dengan rata-rata nilai pretest sebesar 43,23 yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar IPAS siswa sebelum dan sesudah menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media misisca.

Hasil belajar IPAS memuat 2 elemen yaitu pemahaman konsep dan keterampilan proses. Keterampilan proses diukur dengan lembar observasi. Adapun indikator keterampilan proses IPAS ada 6 antara lain : (1) mengamati, (2) mempertanyakan dan memprediksi, (3) merencanakan dan melakukan, (4) memproses dan menganalisis data, informasi, (5) mengevaluasi dan refleksi, (6) mengkomunikasikan hasil (Kemendikbud, 2022).

**Tabel 4.** Hasil N-Gain Berpikir Kritis

No	Indikator	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	N-Gain Score	Kriteria
1.	Mengamati	42,30	75,96	93,26	0,883	Tinggi
2.	Bertanya	37,5	53,84	75,96	0,615	Sedang
3.	Merencanakan	47,11	66,34	92,30	0,854	Tinggi
4.	Memproses	51,92	62,5	84,61	0,684	Sedang
5.	Mengevaluasi	51,92	59,61	84,61	0,684	Sedang
6.	Mengkomunikasikan	57,69	62,5	87,5	0,704	Tinggi

Berdasarkan Tabel 4 menunjukkan peningkatan hasil kemampuan hasil belajar IPAS pada elemen keterampilan proses di setiap indikator pembelajaran IPAS. Peningkatan yang dihasilkan menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS elemen keterampilan proses pada setiap siswa telah diberikan perlakuan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media misisca mengalami peningkatan dan tidak ada yang mengalami penurunan.

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media misisca terbukti efektif dalam proses pembelajaran melalui strategi ini, siswa terlibat aktif dalam memecahkan masalah kontekstual sambil menyusun *mind mapping*. Aktivitas tersebut mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan sistematis saat memecahkan masalah. Selain itu, memvisualisasikan konsep melalui media misisca meningkatkan motivasi belajar siswa karena mereka lebih tertarik, memiliki sikap positif terhadap kinerja mereka sendiri, dan mampu memahami hubungan

antar konsep dengan lebih jelas. Hasilnya, pendidikan menjadi lebih menarik, interaktif, dan berfokus pada pengembangan keterampilan berpikir tinggi.

Sejalan dengan penelitian (Oktriyanti & Valen, 2023) Hasil penelitian ini mengungkap bahwa siswa yang terlibat dalam metode ini lebih termotivasi dan aktif dalam pembelajaran dibuktikan oleh meningkatnya hasil belajar pada setiap siklus. Siswa juga mampu mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, keterampilan kognitif, dan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pelajaran.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kasmantoro et al., 2024) dalam penelitiannya bahwa melalui penerapan model *Problem Based Learning*, memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik hal tersebut didapatkan di uji statistik *paired sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan antara nilai rata-rata

pretes sebesar 60 dengan nilai rata-rata *posttes* sebesar 76. Oleh karena itu model Problem Based Learning berbantuan media misisca memberikan dampak positif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SD Kayuapu. Selain itu, model *Problem Based Learning* dengan berbantuan media misisca dapat mendorong siswa untuk aktif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran.

## Kesimpulan

Kesimpulan pada penelitian ini bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media misisca memberikan dampak positif bagi proses pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar IPAS pada kelas III SD Kayuapu. Penerapan *Problem Based Learning* dan media misisca juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, mempermudah pemahaman materi, dan mendukung pengembangan pemikiran kritis dan kreatif. Karena sifatnya yang fleksibel dan kontekstual, model ini disarankan untuk diterapkan secara lebih menyeluruh pada berbagai jenjang dan mata pelajaran lainnya. Namun, penelitian ini terbatas pada satu kelas dan tidak mengontrol semua variabel, sehingga penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol, ukuran sampel yang lebih besar, dan analisis yang berfokus pada proses dan hasil kolaboratif guna menilai efektivitas model secara lebih komprehensif.

## Referensi

- Amalia, S. R., Fakhriyah, F., & Ardianti, S. D. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kotak Kehidupan Pada Tema 6 Cita-Citaku. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 7-13. <https://doi.org/10.24176/wasis.v1i1.4513>
- Anan, K., Kanzunnudin, M., & Khamdun, K. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Number Head Together Berbantuan Media Pohon Pintar Tema 7 Kelas Iv Sdn Margorejo 01 Pati. *Progres Pendidikan*, 1(3), 236-242. <https://doi.org/10.29303/prospek.v1i3.28>
- Angelina Putri, Khamdun, I. A. P. (2025). Keefektivian Model Problem Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SDN 6 Panggang. 10.
- Anggraeni, Rika Nurpiani Sri Rahayu, O. F. (2024). Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. 8(3), 1172-1180. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3561>
- Farshi, S., Jaelani, A. K., & Erfan, M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe GI Dengan Bantuan Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *Journal of Classroom Action Research* 6(3).
- Febrian, B., Rizki, S., Harjono, A., Rahmathi, A. N., & Fauzi, A. (2024). Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Peserta Didik Kelas IV dengan Model *Problem Based Learning* ( PBL ). *Journal of Classroom Action Research* 6(4).
- Fitria, K., Bakhruddin, & Universitas Muria. (2024). Pengaruh Permainan Rangking Satu berbantuan Powerpoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPAS di Kelas IV SD *The Influence of the Rank One Game Assisted by Interactive Powerpoint on Science Learning Outcomes in Class IV Elementary School*. 4(2), 146-158.
- Hardiyanti, A. R., Retno, R. S., & L, I. M. S. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning ( PBL ) Berbantuan Media Video Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas V di SDN 01 Klegen. *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 2(1), 277-282. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENA SSDRA/article/view/4147>
- Hesti Lilis Setyawati, D., Fakhriyah, F., & Khamdun, K. (2020). Peningkatan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Dengan Menerapkan Model Contextual Teaching and Learning Berbantuan Media Lempar Karet Pengetahuan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, V(Vol 5 Nomor 2 Desember 2020). <https://doi.org/10.23969/jp.v5i2.3426>
- Indiyanti, C. E., Ardianti, S. D., & Masfuah, S. (2023). Implementasi Model Problem Based Learning Berbasis Edutainment Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 134-143.
- Kasmantoro, H., Patonah, S., & Maryati, M. (2024). Efektivitas Model Problem Based Learning terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Fase A. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 7(1), 24-31. <https://doi.org/10.24176/anargya.v7i1.12343>
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/refere nsi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Mya Kantirahayu, Khamdun, S. D. A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Inkuiri Berbantuan Media Konkret Di Kelas V SD. 11(4), 1940-1950.
- Nurwulan, D. A., Ardianti, S. D., & Fajrie, N. (2023). Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantu Media Ethno-Puzzle terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V. As-

- Sabiqun, 5(2), 431-440.  
<https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i2.2941>
- Oktriyanti, D. I., & Valen, A. (2023). Model Problem Based Learning Berbantu Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Keindonesiaan ..., November*, 2491-2505.  
<https://conference.upgris.ac.id/index.php/sn/article/view/4795%0Ahttps://conference.upgris.ac.id/index.php/sn/article/download/4795/3443>
- Pramesti, A. D., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2023). Media Interaktif Nearpod Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 379-385.  
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4578>
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325-1334.  
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Puspaningrum, V. A., Zulvarina, P., & Herlambang, A. D. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Informatika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMKN 3 Malang. 1(1), 1-9.
- Rahmawati, K., & Riswari, L. A. (2025). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Menggunakan Model PBL Berbantuan Media PAPATUNG. 11(1), 22-32.  
<https://doi.org/10.35569/biormatika.v11i1.2216>
- Sari, I. N., Ardianti, S. D., & Khamdun, K. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media PSA (Panggung Siklus Air) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 302-310.  
<https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i2.539>
- Satria, E. P., Fathurohman, I., & Ardianti, S. D. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD melalui Model Teams Games Tournament dan Media Scrapbook. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 45-51.  
<https://doi.org/10.17509/ebj.v2i1.26954>
- Setiawan, T., Sumilat, J. M., Paruntu, N. M., & Monigir, N. N. (2022). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dan Problem Based Learning pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9736-9744.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4161>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337-347.  
<https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Zakia, H. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipas Melalui Model Problem-Based Learning ( PBL ) Dengan Metode Demonstrasi Pada Kelas V SD Negeri 29 Ampenan. *Journal of Classroom Action Research* 7(2).