

Penggunaan Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Media *Scratch*: Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar

Mila Aska Aulia ✉, Universitas PGRI Madiun

Bambang Eko Hari Cahyono, Universitas PGRI Madiun

Endang Sri Maruti, Universitas PGRI Madiun

✉ milaaska11@gmail.com

Abstract: The purpose of this study was to determine the effect of using the Problem-Based Learning (PBL) model with Scratch media on IPAS learning outcomes in students of SDN 01 Nambangan Lor Madiun City. This research uses a quantitative approach. The research method used is a quasi-experiment with the research design Nonequivalent Control Group Design using experimental classes and control classes. The samples in this study were students of class IV A and class IV B SDN 01 Nambangan Lor totaling 48 students. The data collection technique in the study was a test. The results showed that the post-test results of control class students obtained an average score of 79.52, while the post-test results of students in the experimental class obtained an average score of 85.2. From the data analysis that has been done using the Independent Sample Test test, it is known that the Sig. (2-tailed) is $0.008 < 0.05$. From the results obtained, it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted, proving that there is a significant effect of using the Problem-Based Learning (PBL) model with Scratch media on IPAS learning outcomes in students of SDN 01 Nambangan Lor Madiun City.

Keywords: Problem-Based Learning Model, Scratch Media, IPAS Learning Outcomes

Abstrak: Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Scratch* terhadap hasil belajar IPAS pada siswa SDN 01 Nambangan Lor Kota Madiun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design* menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IV A dan kelas IV B SDN 01 Nambangan Lor yang berjumlah 48 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian adalah tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil *Post-test* siswa kelas kontrol diperoleh rata-rata nilai 79,52, sedangkan hasil *Post-test* siswa pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata nilai 85,2. Dari analisis data yang telah dilakukan menggunakan uji *Independent Sample Test* diketahui bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar yaitu $0,008 < 0,05$. Dari hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Scratch* terhadap hasil belajar IPAS pada siswa SDN 01 Nambangan Lor Kota Madiun.

Kata kunci: Model *Problem Based Learning*, Media *Scratch*, Hasil Belajar IPAS



PENDAHULUAN

Hasil belajar adalah tanda pencapaian seseorang selama menjalani proses pembelajaran dengan jelas dan secara teoritis memberikan peluang untuk siswa dalam memahami dan menerapkan pengetahuan mereka sendiri sesuai dengan kemampuannya (Somayana, 2020). Hasil yang telah didapat siswa sesudah mengikuti proses pembelajaran adalah pengertian dari hasil belajar (Rahman, 2021). Siswa harus berusaha dengan sungguh-sungguh selama proses belajar untuk memaksimalkan hasil belajar yang didapatkannya secara optimal sesuai dengan apa yang diharapkannya.

Guru sebagai seseorang yang memiliki pengaruh besar dalam kemajuan suatu proses pembelajaran. Pada situasi saat ini, guru dituntut mempunyai keahlian dalam mengintegrasikan teknologi dan kompetensinya pada saat mengajar agar dapat memengaruhi proses pembelajaran guna mengoptimalkan hasil belajar siswa. Menurut Astriani *et al.*, (2022), model pembelajaran diperlukan guru agar dapat berinteraksi dengan siswa untuk mendukung proses pembelajaran. Model pembelajaran dikatakan sebagai skema pilihan para guru guna mengatur kegiatan belajar mengajar agar selaras dan efektif diterapkan dalam memperoleh tujuan pembelajaran yang diharapkan (Purnomo *et al.*, 2022). Guru juga harus memiliki inovasi dan kreatifitas dalam mengajar secara menarik dan interaktif, serta mampu memanfaatkan teknologi saat ini. Menurut Huda (2020), guru sebagai pendidik dituntut untuk memiliki pemahaman yang baik terhadap perkembangan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Media pembelajaran adalah sarana yang dijadikan sebagai mediator pada saat pemaparan materi di kelas oleh guru dalam suatu kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran harus dimanfaatkan dengan seoptimal mungkin untuk memudahkan siswa dalam belajar di kelas.

Banyak dari guru yang kurang dalam menerapkan model pembelajaran, tetapi sudah memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Namun, bagi siswa masih kurang tertarik dan merasa cepat bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Guru hanya menerapkan model pembelajaran langsung dengan memakai media *PowerPoint* yang ditampilkan menggunakan LCD-proyektor. Siswa kurang fokus untuk melihatnya dikarenakan jika ada yang berisik maka fokus siswa akan teralihkan dan seringkali pasif saat pembelajaran berlangsung. Jika masih belum memahami materi, siswa segan untuk bertanya kepada guru sehingga terdapat siswa yang kesulitan mengerjakan soal dan pada akhirnya tingkat penguasaan materi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) belum maksimal dan terbilang masih rendah.

IPAS didefinisikan sebagai mata pelajaran yang menggabungkan antara IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) yang merupakan salah satu implementasi dari kurikulum merdeka saat ini. IPAS lebih fokus pada materi yang sangat erat kaitannya dengan alam dan interaksi antar manusia (Septiana, 2023). IPAS merupakan suatu pengembangan kurikulum yang menggabungkan konsep-konsep dari pelajaran IPA dan IPS ke dalam tema pembelajaran yang menjadi satu. IPA fokus mengenai alam juga memiliki keterkaitan erat dengan realitas sosial masyarakat dan lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara holistik dan terintegrasi (Suhelayanti *et al.*, 2023). Dalam pendidikan yang telah berkembang ini, model dan media pembelajaran juga telah dikembangkan agar efektif diterapkan. Model pembelajaran tersebut satu diantaranya adalah model *Problem Based Learning* (PBL). *Problem Based Learning* didefinisikan sebagai suatu model pembelajaran yang bisa mendukung siswa dalam mengembangkan keterampilan yang diperlukan pada zaman sekarang. Untuk mewujudkan sikap yang kritis, semangat, dan peduli dengan sesama dapat mengimplementasikan model pembelajaran yang tepat, satu diantaranya adalah menerapkan model *Problem Based Learning* (Sulistiyani, 2018). Menurut Zainal (2022), *Problem Based Learning* yaitu model pembelajaran berbasis inkuiri dan siswa menjadi pusat belajar dalam penerapannya. Permasalahan dalam model PBL menjadi stimulus untuk siswa dalam proses pembelajaran (Uliyandari *et al.*, 2021).

Selain mengimplementasikan model pembelajaran yang efektif, peneliti juga memanfaatkan media pengajaran edukatif dalam kegiatan belajar. Terdapat banyak jenis media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan, satu diantaranya yaitu media *Scratch*. *Scratch* adalah sebuah program visual kreatif sebagai media pembelajaran yang menarik dengan membuat sebuah proyek. Proyek tersebut merupakan program dari media *Scratch* (Sudarno *et al.*, 2023). Dengan media *Scratch*, konsep dasar pemrograman bisa dipahami dengan sederhana sebagai alat yang sangat efektif dan baik untuk menggabungkan antara pembelajaran dengan permainan secara kreatif dan memperkenalkan siswa mengenai perkembangan teknologi (Toheri & Nuraenafisah, 2016).

Berdasarkan penelitian terdahulu, model *Problem Based Learning* (PBL) teruji mampu menumbuhkan pemahaman siswa dalam pembelajarannya tertuju kepada inti permasalahan. *Problem Based Learning* dapat menjadikan kelas menjadi lebih menyenangkan, sehingga menjadikan siswa aktif, termotivasi, dan inovatif dalam belajar. Hasil penelitian lain yang menggunakan media *Scratch* sebagai media dalam proses pembelajaran yaitu sangat efektif diterapkan karena dapat membuat siswa menjadi tertarik dan pemahaman siswa meningkat terkait dengan materi yang dijelaskan. Pemanfaatan media *Scratch* mampu membuat kelas menjadi efektif dan efisien. Siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar dan mengerjakan soal dengan baik dan mudah dipahami.

Pembelajaran menjadi bermakna jika menggunakan model dan media pembelajaran. Penggunaan model dan media pembelajaran dapat berpengaruh pada pemahaman siswa, sehingga hasil belajar dapat meningkat. Oleh karena itu dilakukan penelitian dengan judul "Penggunaan Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Media *Scratch*: Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar"

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen (*Quasi Experiment*) dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol proses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran langsung dengan media *PowerPoint*. Pada kelas eksperimen proses pembelajarannya diberi perlakuan yaitu menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Scratch*.

Dalam penelitian ini, populasi yang diambil adalah siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Lor sejumlah 46 siswa. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Lor yang berjumlah 46 siswa yaitu kelas IV A berjumlah 25 siswa dan IV B berjumlah 21 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan tes pilihan ganda berjumlah 20 untuk *Pre-test* dan *Post-test*. Analisis data dalam penelitian ini yaitu menganalisis instrumen soal, uji validitas, dan reliabilitas. Data yang digunakan adalah data hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

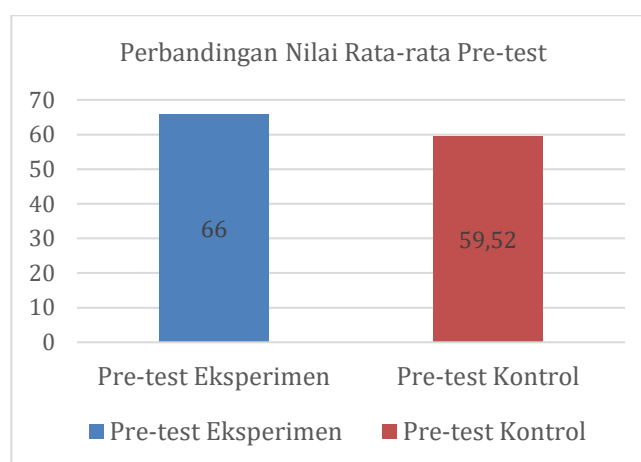
HASIL PENELITIAN

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal *Pre-test* dan *Post-test* siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Scratch* (kelas eksperimen) dan siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung dengan media *PowerPoint* (kelas kontrol). Soal *Pre-test* diberikan sebelum proses pembelajaran, sedangkan soal *Post-test* diberikan setelah proses pembelajaran selesai. Soal tes yang diberikan berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 20 soal. Berdasarkan soal *Pre-test* dan *Post-test* yang telah diberikan diperoleh data sebagai berikut.

TABEL 1. Hasil *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

	Kelas experiment	Kelas control
Jumlah siswa	25	21
Rata-rata	66	59,52
Median	65	60
Modus	70	60
Nilai max	80	80
Nilai min	45	45
Standar deviasi	9,895	10,375

Berdasarkan data tabel di atas, dapat diketahui data dari hasil *Pretest* pada kelas eksperimen dengan jumlah siswa 25 dan kelas kontrol dengan jumlah siswa 21 yaitu siswa kelas eksperimen mendapat rata-rata nilai 66, sedangkan siswa kelas kelas kontrol mendapat rata-rata nilai 59,52. Dapat dilihat juga pada nilai modus kelas eksperimen memperoleh 70 dan kelas kontrol memperoleh 60. Nilai *Pre-test* kedua kelas tersebut lebih jelasnya dapat dilihat dalam grafik berikut ini.

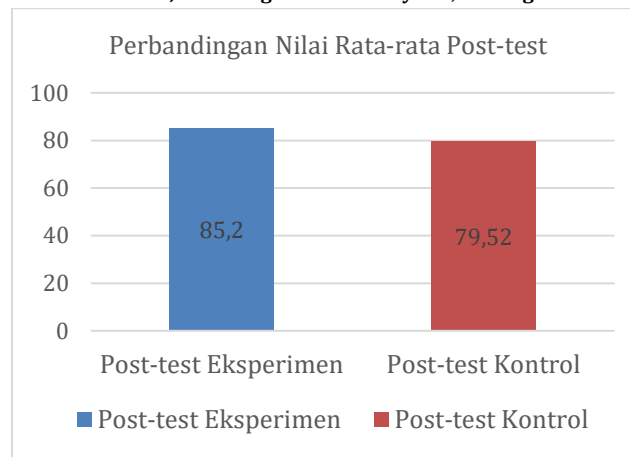


GAMBAR 1. Diagram rata-rata nilai pre-test

TABEL 2. Hasil post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol

	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
Jumlah siswa	25	21
Rata-rata	85,20	79,52
Median	85	80
Modus	80	75
Nilai max	100	90
Nilai min	75	70
Standar deviasi	7,286	6,501

Berdasarkan data tabel di atas, dapat diketahui data dari hasil *Post-test* pada kelas eksperimen dengan jumlah siswa 25 dan kelas kontrol dengan jumlah siswa 21 yaitu siswa kelas eksperimen mendapat rata-rata nilai 85,20, sedangkan siswa kelas kelas kontrol mendapat rata-rata nilai 79,52. Dapat dilihat juga pada nilai modus kelas eksperimen memperoleh 80 dan kelas kontrol memperoleh 75. Berdasarkan hasil diatas, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Nilai *Post-test* kedua kelas tersebut lebih jelasnya dapat dilihat dalam grafik berikut ini.



GAMBAR 2. Diagram rata-rata nilai post-test

Hasil Pengujian Hipotesis

1. Uji Normalitas

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* dengan bantuan program *SPSS* versi 25. Uji *Shapiro-Wilk* digunakan sebab jumlah keseluruhan data berjumlah kurang dari 50. Kriteria pengujian membandingkan probabilitas yang diperoleh dengan melihat $\alpha = 0,05$.

TABEL 3. Hasil uji normalitas

Data nilai	N	Sig.	Taraf Signifikan	Keputusan uji
[Pre-test] Kelas Eksperimen	25	0,107	0,05	H ₀ diterima
[Post-test] Kelas Eksperimen	25	0,081	0,05	H ₀ diterima
[Pre-test] Kelas Kontrol	21	0,299	0,05	H ₀ diterima
[Post-test] Kelas Kontrol	21	0,067	0,05	H ₀ diterima

Berdasarkan data perhitungan uji normalitas, pada *Pretest* kelas eksperimen didapati nilai *Sig.* 0,107 berarti lebih besar dari 0,05 atau $0,107 > 0,05$ berarti berdistribusi normal. Pada *Pre-test* kelas kontrol didapati nilai *Sig.* 0,299 berarti lebih besar dari 0,05 atau $0,299 > 0,05$ berarti berdistribusi normal. Pada *Post-test* kelas eksperimen didapati nilai *Sig.* 0,081 berarti lebih besar dari 0,05 atau $0,081 > 0,05$ berarti berdistribusi normal. Pada *Post-test* kelas kontrol didapati nilai *Sig.* 0,067 berarti lebih besar dari 0,05 atau $0,067 > 0,05$ berarti berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Pengambilan keputusan untuk uji homogenitas yaitu jika nilai signifikansi (*Sig.*) $> 0,05$ maka distribusi data bersifat homogen.

TABEL 4. Hasil uji homogenitas

		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Hasil Belajar	<i>Based on Mean</i>	1,779	3	88	0,157
	<i>Based on Median</i>	1,710	3	88	0,171
	<i>Based on the Median and with adjusted df</i>	1,710	3	75,846	0,172
	<i>Based on trimmed mean</i>	1,852	3	88	0,144

Berdasarkan hasil dari data uji homogenitas, pada kelas kontrol dan kelas eksperimen didapatkan nilai *Sig.* > 0,05. Dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen.

3. Uji Keseimbangan

Uji keseimbangan dilakukan dengan kriteria $\alpha = 0,05$, jika nilai signifikansi atau *Sig. (2-tailed)* $\leq 0,05$ maka data bersifat seimbang, dan jika nilai signifikan atau *Sig. (2-tailed)* > 0,05 maka data bersifat tidak seimbang.

TABEL 5. Hasil uji keseimbangan

		<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
Data Pre-test	<i>Equal variances assumed</i>	44	0,036
	<i>Equal variances not assumed</i>	41,901	0,037

Berdasarkan hasil dari tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05, maka data *Pre-test* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen tersebut bersifat seimbang.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *Independent Sample Test*. Jika nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Jika nilai *Sig. (2-tailed)* > 0,05, maka H_a ditolak dan H_0 diterima.

TABEL 6. Hasil uji hipotesis

		<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
Hasil Belajar	<i>Equal variances assumed</i>	44	0,008
	<i>Equal variances not assumed</i>	43,818	0,008

Dari hasil uji hipotesis di atas, dapat dimengerti bahwa nilai signifikansi dilihat dari *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,008 < 0,05$. Jadi kesimpulannya yaitu keputusan uji hipotesis pada penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Scratch* terhadap hasil belajar IPAS pada siswa SDN 01 Nambangan Lor Kota Madiun.

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, hasil penelitian diperoleh melalui penelitian lapangan. Hasil belajar IPAS siswa pada kelas kontrol yang mengikuti model pembelajaran langsung dengan media *PowerPoint* memperoleh nilai rata-rata sebanyak 79,52. Hasil tersebut dinilai lebih rendah jika dibandingkan dengan siswa pada kelas eksperimen yang mengikuti proses pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Scratch* yang memperoleh nilai rata-rata sebanyak 85,20. Berdasarkan

hasil yang didapat terlihat tidak sama antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen yang dibuktikan dengan hasil belajar siswa. Dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPAS siswa yang signifikan antara kelompok yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Scratch* dan kelompok yang menggunakan model pembelajaran langsung dengan media *PowerPoint*.

Selanjutnya peneliti menganalisis data menggunakan uji hipotesis untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Scratch* terhadap hasil belajar IPAS. Uji t (*Independent Sample Test*) dilakukan pada pengujian hipotesis dimana data yang dipergunakan ialah hasil *Post-test* siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol yang sebelumnya diberikan perlakuan yang berbeda ketika kegiatan pembelajaran. Berdasarkan data yang sudah dihitung dari uji *Independent Sample Test* dengan program *SPSS* versi 25 di mana nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,008 < 0,05$ dengan keputusan H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh secara signifikan dari penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Scratch* terhadap hasil belajar IPAS pada siswa SDN 01 Nambangan Lor Kota Madiun.

Implementasi model *Problem Based Learning* (PBL) yang diintegrasikan dengan media *Scratch* dalam proses pembelajaran efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS. Sesuai dengan penelitian yang mendukung data tersebut, penelitian yang dilaksanakan Novianti, *et al.*, (2020), dengan judul “Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian ini menyatakan penerapan model PBL mempunyai pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar pembelajaran tematik terpadu kelas V dengan didasarkan pada pengujian uji t dengan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$.

Model *Problem Based Learning* yang diterapkan di kelas mampu menciptakan kelas yang aktif dan menumbuhkan minat belajar siswa. Selain itu, siswa memiliki kemampuan untuk berkolaborasi dalam kelompok guna menemukan dan menyelesaikan suatu masalah selama kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pandangan (Rosidah, 2018) yang mengungkapkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran dengan menekankan peran permasalahan sebagai fokus utama. Dengan demikian, siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir mereka, mampu menciptakan pengetahuannya sendiri, dan dapat memecahkan berbagai permasalahan yang terjadi.

Pada penelitian ini, penggunaan media pembelajaran yang interaktif berfungsi untuk perantara dalam proses penyampaian materi dan pemecahan permasalahan yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar. Pembelajaran dengan media interaktif memiliki tujuan untuk mempermudah proses pembelajaran, meningkatkan kreatifitas, dan mengembangkan keterampilan guru dalam merancang proses pemberian materi. Media pembelajaran memiliki peran penting penting didalam proses pembelajaran sebab media dapat membantu guru mengajar dan siswa belajar untuk meraih target pendidikan secara efektif dan bermakna (Nurfadhillah *et al.*, 2021). Pemanfaatan media di kelas telah terbukti secara signifikan dapat meningkatkan kualitas pengajaran (Rahayuningsih *et al.*, 2022). Hal ini dikarenakan media pembelajaran bisa meningkatkan pemahaman siswa terkait materi dan memungkinkan mereka memperoleh pengetahuan dengan lebih mudah dan mendalam. Selain itu, dapat meningkatkan semangat dan partisipasi aktif siswa dengan media yang interaktif dan aktivitas belajar yang menyenangkan.

Pemanfaatan media *Scratch* dalam proses pembelajaran dapat menambah minat siswa untuk belajar. *Scratch* menyediakan berbagai gambar animasi yang memungkinkan siswa untuk mengintegrasikan dalam materi pembelajaran, sehingga dapat mendorong keterlibatan aktif dan menambah pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik bagi

siswa. *Scratch* berfungsi untuk menumbuhkan keterampilan dan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif untuk menciptakan permainan, animasi, narasi simulatif dan simulasi sendiri yang berkaitan dengan pembelajaran matematika (Laily & Mulyani, 2022).

Terkait dengan media *Scratch*, penelitian yang relevan dilakukan oleh Sudarno *et al.*, (2023) dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran *Scratch* Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa SD". Temuan penelitian ini memberikan bukti adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Scratch* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini didukung dengan adanya perbedaan rata-rata skor *Post-test* lebih tinggi pada kelompok kontrol dibandingkan kelompok kontrol yaitu $89,64 > 76,57$. Oleh karena itu, simpulan dari penelitian ini yaitu penggunaan media *Scratch* dinilai cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Scratch* memberikan pengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPAS dan memberikan manfaat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran di kelas menjadi sangat dinamis dan efisien. Siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar sehingga hasil belajarnya meningkat. Melalui model *Problem Based Learning* ini bisa menumbuhkan keterampilan siswa dalam berpikir rasional, evaluatif, dan terarah, serta menumbuhkan kepekaan siswa terhadap keterampilan menyelesaikan masalah. Peningkatan hasil belajar tersebut juga disebabkan oleh keunggulan media *Scratch* yang mampu menarik fokus dan antusiasme siswa dalam proses belajar dan akhirnya siswa bisa memahami materi pembelajaran secara nyata karena tampilan dari media *Scratch* yang interaktif.

SIMPULAN

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Scratch* terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV. Penelitian ini berlangsung di SDN 01 Nambangan Lor dengan menggunakan dua kelas, yaitu kelas kontrol menggunakan model pembelajaran langsung dengan media *PowerPoint* dan kelas eksperimen menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Scratch*. Berdasarkan pada uji hipotesis hasil belajar siswa dalam penelitian ini dilihat dari uji *Independent Sample Test* menggunakan program *SPSS* versi 25 di mana nilai *Sig. (2-tailed)* diperoleh $0,008 < 0,05$ dengan keputusan H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan perhitungan tersebut, memberikan hasil dan ditekankan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Scratch* terhadap hasil belajar IPAS pada siswa SDN 01 Nambangan Lor Kota Madiun.

DAFTAR PUSTAKA

1. Astriani, M., Indriani, C., Hidayat, S., & Wardhani, S. (2022). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Pada Kondisi Tatap Muka Terbatas Mata Pelajaran Biologi Di Man 1 Palembang. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 13(1), 74. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v13i1.5306>
2. Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 121-125. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.622>
3. Laily, S. J., & Mulyani. (2022). Pengembangan Media Quizland Berbasis *Scratch Games* Pada Pembelajaran Tematik Subtema Aku dan Cita-Citaku Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1271-1280. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47126>
4. Novianti, A., Bentri, A., & Zikri, A. (2020). Pengaruh Penerapan Model *Problem Based*

- Learning (Pbl) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 194–202. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.323>
5. Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
 6. Purnomo, A., Kanusta, M., Fitriyah, Guntur, M., Siregar, R. A., Ritonga, S., Nasution, S. I., Siti Maulidah, & Listantia, N. (2022). *PENGANTAR MODEL PEMBELAJARAN*. Bima: Yayasan Hamjah Diha.
 7. Rahayuningsih, P., Hidayah, W., Primar, C. N., & Nurmelia. (2022). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Education Journal*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
 8. Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar, November*, 289–302.
 9. Rosidah, C. T. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Menumbuhkembangkan Higher Order Thinking Skill Siswa Sekolah Dasar. *Inventa*, 2(1), 62–71. <https://doi.org/10.36456/inventa.2.1.a1627>
 10. Septiana, A. N. I. M. A. W. (2023). Analisis Kritis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ips Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43–54. [file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB \(2\).pdf](file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB%20(2).pdf)
 11. Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
 12. Sudarno, I. A., Hartini, & Widyaningrum, H. K. (2023). Pengaruh media pembelajaran scratch terhadap hasil belajar tematik siswa SD. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 1462–1470.
 13. Suhelayanti, Z. S., Rahmawati, I., Tantu, Y. R. P., Kunusa, W. R., Suleman, N., Nasbey, H., Tangio, J. S., & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*. Lampung: Yayasan Kita Menulis.
 14. Sulistyani, N. (2018). *Implementation of Problem-Based Learning Model (Pbl) Based on Reflective Pedagogy Approach on Advanced Statistics Learning*. *IJJET (International Journal of Indonesian Education and Teaching)*, 2(1), 11–19. <https://doi.org/10.24071/ijiet.v2i1.952>
 15. Toheri, & Nuraenafisah. (2016). PENGARUH PENGGUNAAN SCRATCH TERHADAP KREATIVITAS BERFIKIR MATEMATIS (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VIII MTs Negeri Ketanggungan Kabupaten Brebes. *EduMa (Mathematics Education Learning and Teaching)*, 2(1).
 16. Uliyandari, M., Candrawati, E., Herawati, A. A., & Latipah, N. (2021). *Problem-Based Learning To Improve Concept Understanding and Critical Thinking Ability of Science Education Undergraduate Students*. *IJORER : International Journal of Recent Educational Research*, 2(1), 65–72. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v2i1.56>
 17. Zainal, N. F. (2022). Problem Based Learning pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3584–3593.