

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTU *GAME*
EDUKATIF TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR NEGERI 55 AIR PACAH PADANG**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

Oleh:

DYNA ANGGUN LESTARI
NPM. 2110013411048



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2025**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Dyna Anggun Lestari
NPM : 2110013411048
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantu Game Edukatif Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 55 Air Pacah Padang.

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Yulfia Nora, S.Pd., M.Pd

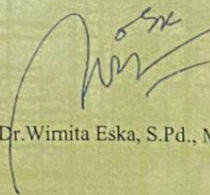
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi

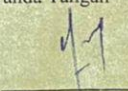
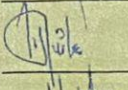
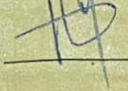


Dr. Wimita Eska, S.Pd., M.M.

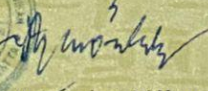
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

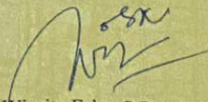
Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Selasa** tanggal **Tiga** bulan **Juni** tahun **Dua Ribu Dua Puluh lima** bagi :

Nama Mahasiswa : Dyna Anggun Lestari
NPM : 2110013411048
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta
Judul : Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantu Game Edukatif Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 55 Air Pacah Padang.

Nama	Tanda Tangan
1. Yulfia Nora, S.Pd., M.Pd	
2. Dra. Pebriyenni, M.Si	
3. Heri Effendi, S.Pd.i., M.Pd	

Mengetahui,


Dekan FKIP

Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi

Dr. Wirmita Eska, S.Pd., M.M.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dyna Anggun Lestari

NPM : 2110013411048

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul : Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantu *Game* Edukatif Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 55 Air Pacah Padang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantu *Game* Edukatif Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 55 Air Pacah Padang” adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, September 2025

Saya yang menyatakan



Dyna Anggun Lestari

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBNTU *GAME*
EDUKATIF TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR NEGERI 55 AIR PACAH PADANG**

Dyna Anggun Lestari¹, Yulfia Nora¹
¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
e-mail: dynaanggun530@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *problem based learning* berbantu *game* edukatif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 55 Air Pacah Padang. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, dengan populasi seluruh siswa kelas IV-A dan IV-B SD Negeri 55 Air Pacah Padang tahun 2024/2025 dengan jumlah 44 orang siswa. Sampel diambil secara *random sampling*, diperoleh siswa kelas IV-A sebagai kelas kontrol dan kelas IV-B sebagai eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil belajar setelah diberikan perlakuan di kelas eksperimen didapat 85 dan rata-rata siswa kelas kontrol 67. Pengujian hipotesis menunjukkan t_{hitung} sebesar 5.108 dan t_{tabel} sebesar 1,68195. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5.108 > 1,68195$, maka hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* berbantu *game* edukatif berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa Kelas IV SD Negeri 55 Air Pacah Padang.

Kata kunci: *Problem Based Learning*, *Game* Edukatif, Hasil Belajar IPAS.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, puji syukur peneliti ucapkan kepada ke hadirat Allah Swt yang telah memberikan rahmat, nikmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantu Game Edukatif Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 55 Air Pacah Padang”. Sholawat beserta salam peneliti mengucapkan kepada Nabi Muhammad Saw., yang menjadi suri tauladan dalam setiap tindakan sebagai seorang intelektual.

Skripsi ini di ajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S-1 di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta, Padang. Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Yulfia Nora, S.Pd.,M.Pd., selaku pembimbing yang telah memberikan arahan waktu dalam menyusun skripsi ini.
2. Ibu Dra. Pebriyenni, M.Si., selaku penguji I dan bapak Heri Efendi, S.Pd.I.,M.Pd, selaku dosen penguji II yang telah memberikan saran dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Ketua dan Bapak Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta yang telah memfasilitasi sehingga skripsi dapat selesai dengan baik.

4. Ibu Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta yang telah memberikan izin sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
5. Ibu Rismiati S.Pd, selaku Kepala Sekolah SD Negeri 55 Air Pacah Padang yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian.
6. Ibu Yettisma S.Pd, selaku Kepala Sekolah SD Negeri 05 Surau Gadang yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan uji coba tes.
7. Ibu Asnelly Sjam, S.Pd, selaku guru kelas IV A yang telah membimbing peneliti selama penelitian.
8. Ibu Try Wulandari, S.Pd, selaku guru kelas IV B yang telah membimbing peneliti selama penelitian.
9. Rekan rekan mahasiswa Program Studi PGSD, terkhusus kepada yang telah memberikan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Semoga bimbingan, bantuan dan petunjuk yang diberikan kepada peneliti akan mendapatkan limpahan rahmat dari Allah Swt. Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu peneliti. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti dan pembaca.

Padang, 3 Juni 2025

Dyna Anggun Lestari
NPM. 2110013411048

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil‘alamin, karya ini merupakan bentuk rasa syukur penulis kepada Allah SWT karena telah memberikan nikmat karunia dan pertolongan yang tiada hentinya hingga saat ini. Karya ini penulis persembahkan untuk:

1. Teristimewa penulis ucapkan kepada cinta pertama penulis. Ayahanda Deddy Akhmadi. Terimakasih penulis ucapkan sebesar-besarnya karena telah mengupayakan yang terbaik untuk kehidupan penulis, beliau memang tidak pernah merasakan bangku perkuliahan, namu beliau mampu membuat penulis merasakan bangku perkuliah sampai pada saat ini. Memberikan support yang tiada hentinya dan mengupayakan apapun agar penulis bisa menyelesaikan jenjang perkuliahan ini. Semoga Allah SWT memberikan kesehatan, rezeki yang tiada hentinya serta umur yang panjang sehingga dapat menyaksikan setiap perjalanan hidup penulis.
2. Kepada pintu surga, belahan jiwa penulis, Ibunda Resnawati. Terimakasih penulis ucapkan kepada ibu yang tiada hentinya memberikan do’a dan kasih sayang yang tulus. Beliau memang tidak pernah merasakan bangku perkuliahan, namun beliau mampu membuat penulis merasakan bangku perkuliahan, beliau mampu mendidik anak-anaknya, memberikan do’a, motivasi dan dukungan sehingga penulis mampu meyelesaikan studinya sampai sarjana. Semoga Allah SWT memberikan kesehatan, dan umur yang panjang sehingga beliau dapat terus mendo’akan penulis dan menyaksikan perjalanan hidup penulis.

3. Kepada saudaraku tercinta, Raditya Resdino yang telah menjadi salah satu motivasi penulis semangat menyelesaikan studi ini.
4. Kepada Dyna Anggun Lestari, ya! kepada penulis sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya yang telah berjuang untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai, berjuang untuk mewujudkan impian orang tua dan impian sedari kecil. Terima kasih untuk tetap hidup, yang tidak menyerah atas apa yang sedang diusahakan, yang mampu berdiri tegak ketika dihantam permasalahan, dan yang akhirnya bisa membuktikan kepada diri sendiri dan orang-orang yang ragu bahwa dia bisa untuk sampai pada tahap ini. Terimakasih untuk tetap memilih berusaha sampai titik ini dan tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu apapun kekurangan dan kelebihanmu mari tetap berjuang untuk kedepannya.
5. Kepada teman-teman penulis, Geng 1001 Wacana yang telah menemani penulis dalam menyelesaikan pendidikan di jurusan ini, terimakasih atas petualangan yang luar biasa, kenangan canda dan tawa yang sangat menyenangkan dan berkesan bagi penulis. Untuk sahabat penulis yang tidak kalah penting kehadirannya, Mutiara Eria Hanifa. Terima kasih telah menjadi bagian dalam perjalanan penulis terutama dalam proses penyusunan skripsi ini. Terimakasih selalu menemani penulis dikala suka dan duka, mendengarkan keluh kesah penulis, membantu penulis dan saling

meyakinkan penulis untuk pantang menyerah hingga penyusunan skripsi ini terselesaikan. Semoga kita bisa sukses sesuai dengan apa yang kita impikan.



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
PERSEMBAHAN	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORETIS	
A. Kajian Teori.....	8
1. Belajar dan Pembelajaran	8
a. Definisi Belajar	8
b. Pengertian Pembelajaran.....	9
2. Pembelajaran IPAS.....	10
a. Pengertian Pembelajaran IPAS	10
b. Tujuan Pembelajaran IPAS.....	11
c. Karakteristik Pembelajaran IPAS..	13
3. Model Pembelajaran <i>PBL</i>	16
a. Pengertian Model Pembelajaran <i>PBL</i>	16
b. Tahapan Pelaksanaan <i>PBL</i>	17
c. Kelebihan <i>PBL</i>	18
d. Kekurangan <i>PBL</i>	19

4. Game Edukatif	20
a. Pengertian Game Edukatif	20
b. Fungsi Game Edukatif.....	22
c. Jenis-jenis Game Edukatif.....	23
5. Hasil Belajar.....	25
a. Pengertian Hasil Belajar	25
b. Jenis-jenis Hasil Belajar.....	26
B. Penelitian yang Relevan	27
C. Kerangka Konseptual	28
D. Hipotesis Tindakan.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Populasi dan Sampel	33
1. Populasi	33
2. Sampel	33
C. Variabel Penelitian	34
a. Variabel Independen	35
b. Variabel Dependen	35
D. Jenis dan Sumber Data	35
1. Jenis Data	35
2. Sumber Data	36
E. Teknik Pengambilan Data	36
F. Instrumen Penelitian.....	37
1. Menyusun tes	37
2. Menentukan Validitas Tes.....	38
3. Indeks Kesukaran	39
4. Daya Pembeda.....	40
5. Menentukan Reliabilitas Tes	41
G. Teknik Analisis Data	42
1. Uji Normalitas	43
2. Uji Homogenitas Variansi.....	43

3. Uji hipotesis	44
H. Jadwal penelitian	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	46
B. Pembahasan	59
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	62
B. Saran	62
DAFTAR RUJUKAN	64
LAMPIRAN.....	68



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penilaian Harian Sumatif 1 pada Pembelajaran IPAS	3
2. Karakteristik Pembelajaran IPAS	14
3. Rancangan Penelitian <i>Posttest – Only Control Desain</i>	31
4. Populasi Penelitian di SD Negeri 55 Air Pacah	32
5. Sampel Penelitian di SD Negeri 55 Air Pacah.....	34
6. Klasifikasi Validitas	39
7. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal.....	39
8. Klasifikasi Indeks Daya Pembeda Soal.....	41
9. Kriteria Soal	41
10. Kriteria Reliabilitas Tes	41
11. Hasil Tes Akhir IPAS	47
12. Hasil Perhitungan Uji Validitas Butir Soal Uji Coba	52
13. Hasil Perhitungan Indeks Kesukaran Soal Uji Coba	53
14. Hasil Perhitungan Daya Pembeda Soal Uji Coba	53
15. Hasil Perhitungan Reliabilitas Soal Uji Coba	55
16. Rekapitulasi Soal Uji	55
17. Hasil Uji Normalitas Tes Akhir Kels Eksperimen dan Kelas Kontrol	56
18. Hasil Uji Homogenitas Tes Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	57
19. Hasil Uji Hipotesis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	58

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual	29



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Nilai Sumatif Tengah Semester 1 IPAS Kelas IV	68
2. Modul Ajar IPAS Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	70
3. Uji Validitas Uji Coba Soal	102
4. Uji Kesukaran Soal	107
5. Uji Daya Pembeda Soal	108
6. Kriteria Uji Reliabilitas Soal.....	109
7. Kriteria Item Uji Validitas Soal, Reliabilitas, Takar Kesukaran Soal, dan Pembeda Soal	110
8. Uji Normalitas Data	112
9. Uji Homogenitas Tes Akhir	114
10. Uji F	116
11. Hasil uji Hipotesis.....	117
12. Soal Tes Akhir ..	118
13. Kunci Jawaban Tes Akhir	120
14. Daftar Nilai Akhir	121
15. Lembar Jawaban Tes Akhir	123
16. Dokumentasi	129
17. Surat Permohonan Izin dari Fakultas	136
18. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	137
19. Surat Telah Melaksanakan Penelitian	138

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Menjelaskan materi tentang bintang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat pada kelas eksperimen	115
2. Menjelaskan cara bermain <i>game</i> edukatif berupa quiz	115
3. Pembelajaran berbantu <i>game</i> edukatif	116
4. Membagikan soal tes akhir	116
5. Membantu siswa yang sulit dalam mengerjakan soal tes akhir	117
6. Pemberian <i>reward</i> kepada kelompok yang menang bermain game	117
7. Foto bersama kelas IV B	118
8. Menjelaskan materi tentang ragam bintang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat pada kelas kontrol	119
9. Membagikan soal tes akhir	119
10. Perkenalan diri sebelum melakukan uji coba soal di kelas IV A Surau Gadang	120
11. Menjelaskan cara mengerjakan soal uji coba	120
12. Membagikan soal uji coba	121
13. Peserta didik mengerjakan soal uji coba	121

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Rahman, dkk (2022: 2) menyatakan “pendidikan adalah Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu.”. Melalui pendidikan, manusia akan mendapatkan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman yang bermanfaat bagi dirinya dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berkaitan dengan pendidikan, proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang sangat fundamental. Hal yang menunjukkan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran itu tergantung pada proses yang dilaksanakan oleh guru. Ketercapaian tujuan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar atau keberhasilan pembelajaran siswa.

Menurut Tibahary, dkk (2018:54) “keberhasilan belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal, yaitu kondisi dalam proses belajar yang berasal dari dalam diri sendiri, sehingga terjadi perubahan tingkah laku. Ada beberapa hal yang termasuk dalam faktor internal yaitu: kecerdasan bakat (*aptitude*), keterampilan (kecakapan), minat, motivasi, kondisi fisik dan mental”.

Selanjutnya Tibahary, dkk (2018:54) menyatakan “kondisi di luar individu peserta didik yang mempengaruhi belajarnya. Adapun yang termasuk

faktor eksternal adalah lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat (keadaan sosio-ekonomis, sosio kultural, dan keadaan masyarakat). Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai sebuah usaha memengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang agar mau belajar dengan kehendaknya sendiri. Melalui pembelajaran akan terjadi proses pengembangan moral keagamaan, aktivitas, dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Pembelajaran berbeda dengan mengajar yang pada prinsipnya menggambarkan aktivitas guru, sedangkan pembelajaran menggambarkan aktivitas peserta didik”.

Aktivitas pembelajaran tergambar melalui penggunaan model pembelajaran yang digunakan guru. Menurut Santosa, dkk (2020:17) “model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru”. Sedangkan menurut Ahyar dan Koeswanti (2021:4) menyatakan “model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang sengaja didesain atau dirancang dengan tujuan agar kegiatan belajar mengajar dapat dilalui dan diterima dengan mudah oleh peserta didik”.

Menurut Siahaan (2018:649) “model pembelajaran merupakan suatu teknik pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajarkan suatu pokok bahasan (materi) tertentu, dan dalam pemilihan suatu model harus disesuaikan terlebih dahulu dengan materi pelajaran”. Untuk melaksanakan model pembelajaran harus di sesuaikan dengan materi pembelajaran salah satunya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Menurut Muryani (2024:2) mengatakan bahwa IPAS adalah integrasi Pengetahuan Alam dan Sosial. Menurut buku Standar, Kurikulum, Asesmen Pendidikan (BSKAP) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan,

Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (2022:4), “IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya”. Sedangkan Menurut Jaylin (2024:8-9) menjelaskan bahwa IPAS adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk memahami lingkungan sekitar, meliputi fenomena alam dan sosial. Namun, pada kurikulum merdeka kedua mata pelajaran ini diajarkan secara holistik atau secara bersamaan, penilaiannya saja yang dilakukan secara terpisah. Pembelajaran IPA dan IPS ini memiliki objek kajian yang sama yaitu tentang lingkungan sekitar. IPA berfokus pada kajian ilmiah fenomena alamnya, sedangkan IPS berfokus pada konteks sosial yang berkaitan dengan kemasyarakatan.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh Djonmiarjo (2020:40) menyatakan bahwa didalam proses pembelajaran guru perlu meningkatkan kemampuan dalam mengajar karena dalam kenyataannya guru-guru di Indonesia sebagian besar masih mempertahankan model-model pembelajaran lama. Pada penelitian tersebut pembelajaran masih berpusat pada guru dan model pembelajaran yang masi dianggap tradisional sehingga kurangnya penyebaran materi dan siswa kurang aktif. Sedangkan Nofziarni, dkk (2019:2023) menyatakan terdapat pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada model PBL dengan materi Mengidentifikasi Sifat-sifat Bangun Ruang yang dapat dilihat dari hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dari hasil belajar kelas kontrol.

Permasalahan yang sama juga di temukan peneliti di SDN 55 Air Pacah, Kota Padang ketika melakukan observasi pada tanggal 11 sampai tanggal 12

November 2024 di kelas IV A dan IV B dimana guru mengajarkan materi tentang ragam bintang alam serta keterkaitannya dengan profesi masyarakat. (1) Guru menggunakan metode ceramah dan diakhiri penugasan., (2) Guru menampilkan media gambar ragam bintang alam dengan menggunakan LCD Proyektor, namun belum diterapkan sepenuhnya., (3) Ketika guru menjelaskan materi siswa sibuk dengan kegiatannya masing-masing, khususnya siswa yang duduknya agak jauh dari pandangan guru. (4) Ketika guru memberikan tugas, sebagian siswa belum mampu menyelesaikan tugas dengan tepat.

Permasalahan tersebut, berdampak pada hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian sumatif tengah semester 1 pada mata pelajaran IPAS. Dimana masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 80. Paparan nilai hasil penilaian sumatif tengah semester tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Penilaian Harian Sumatif 1 pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV-A dan Kelas IV-B.

Kelas	Jumlah siswa	KKTP $\geq$ 80		Belum mencapai/ KKTP $<$ 80	
		Jumlah	Presentae	Jumlah	Presentase
Kelas IV A	22	5	22,7%	17	77,3%
Kelas IV B	22	10	45,4 %	12	54,5%

Sumber: Guru IV SD Negeri 55 Air Pacah

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar. Menurut Amelia, dkk (2016:1), “hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor atau nilai yang diperoleh dari hasil tes mengenai materi

pelajaran tertentu”. Untuk mengetahui permasalahan hasil belajar siswa, Guru dapat menggunakan berbagai model inovatif untuk mendapatkan hasil belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran inovatif tersebut adalah model *problem based learning* (PBL) dengan berbantuan *game* edukatif. Menurut Handayani, dkk (2021:7) “model *Problem Based Learning* (PBL) membantu siswa dalam mengembangkan kecakapan memecahkan masalah, meningkatkan pemahaman dan pengetahuan, serta keaktifan dalam mendapatkan pengetahuan”. Model ini berkaitan erat pada kenyataan dalam keseharian dalam keseharian siswa, jadi siswa dalam belajar merasakan langsung mengenai masalah yang dipelajari dan pengetahuan yang diperoleh siswa tidak hanya tergantung dari guru. Selain itu guru dapat memvariasikan model dengan media pembelajaran yang menarik seperti *game* edukatif.

Game merupakan kegiatan bermain yang memiliki aktifitas dengan konteks tidak nyata namun terlihat seperti realistik. Menurut Azizatunnisa, dkk (2022:16) “*game* edukatif adalah suatu permainan yang mengandung nilai-nilai yang mendidik dan sengaja dirancang sebagai alat atau media pembelajaran yang bertujuan untuk membangun motivasi belajar peserta didik. Karena media pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan, maka *game* edukatif ini diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan peserta didik lebih termotivasi untuk belajar”.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantu *Game* Edukatif

Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 55 Air Pacah Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru menggunakan metode ceramah/konvensional dan diakhiri penugasan.
2. Guru menampilkan media gambar dengan menggunakan LCD Proyektor, namun belum memanfaatkan secara maksimal.
3. Ketika guru menjelaskan materi sebagian siswa sibuk dengan kegiatannya masing-masing, khususnya siswa yang duduknya agak jauh dari pandangan guru.
4. Sebanyak 17 (77,3%) siswa dari 22 siswa pada kelas IVA dan 12 (54,5%) siswa dari 22 siswa pada kelas IVB yang belum mencapai KKTP.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan serta kemampuan peneliti yang terbatas, maka peneliti ini dibatasi pada pengaruh model *problem based learning* (PBL) sebagai variabel bebas dan hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS sebagai variabel terikat. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 55 Air Pacah, Padang pada tahun ajaran 2024/2025.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah terdapat pengaruh model *problem based learning* (PBL) berbantu

game edukatif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 55 Air Pacah Padang.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah untuk “mengetahui pengaruh model *problem based learning* (PBL) berbantu *game* edukatif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 55 Air Pacah Padang”.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat, yaitu berupa manfaat teoritis, praktis dan akademis. Berikut penjelasannya”.

1. Manfaat Secara Teoritis

Memberikan pengetahuan, pengalaman, dan juga referensi bagi peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut terhadap faktor-faktor penyebab timbulnya masalah belajar yang telah teridentifikasi dan menemukan cara menanggulangi masalah tersebut terutama dalam pembelajaran IPAS melalui model PBL berbantu *game* edukatif.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi Siswa:

- 1) Meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Meningkatkan rasa percaya diri pada siswa.

b. Bagi Guru:

- 1) Merupakan alat untuk mengembangkan diri sebagai guru yang profesional.

- 2) Sebagai bahan masukan guru dalam merancang sistem pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

3. Manfaat Akademis

Manfaat dari segi akademis yaitu berguna untuk menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang model *problem based learning* (PBL) berbantu *game* edukatif, pada saat menerapkan model *problem based learning* (PBL) berbantu *game* edukatif, peneliti bisa membandingkan dengan model lain dan menerapkannya di Sekolah Dasar khususnya, serta sebagai salah satu syarat bagi penulis untuk meraih gelar sarjana S1.

