

**SKRIPSI**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*  
(PBL) BERBANTUAN MULTIMEDIA ANIMAKER TERHADAP  
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS V SDN 03 AMPENAN  
PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI JARING – JARING MAKANAN**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana strata satu  
(S1) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh :

**IKA RUSTIKAH**

**2020A1H045**

**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

**2024**

Ika Rustikah, 2024. **Pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan multimedia animaker terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 03 Ampenan pada pembelajaran Ipa materi Jaring – jaring makanan.** Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram

Pembimbing I : Haifaturrahmah, M.Pd.

Pembimbing II : Yuni Mariyati, M.Pd.

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 03 Ampenan, metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *problem based learning* berbantuan multimedia animaker. dengan hasil uji hipotesis *model problem based learning* berbantuan multimedia animaker terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, berdasarkan hasil uji hipotesis *independent sample t – test* dengan bantuan SPSS for windows 20 diperoleh nilai rata – rata belajar sebesar 0,00 kurang dari 0,05 maka ada perbedaan diantara kedua kelompok kontrol dan eksperimen tersebut. Sedangkan data berpikir kritis *pre-test* dan *post-test* nilai signifikansi dengan nilai 0,00 kurang dari 0,05 dengan taraf 5% dan kepercayaan 95% yang menunjukkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya terapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan multimedia animaker terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 03 Ampenan pada pembelajaran ipa materi jaring – jaring makanan.

Kata Kunci: Pengaruh Model Pembelajaran, *Problem Based Learning* Berbantuan Multimedia, Berpikir Kritis.

*Ika Rustikah, 2024. The Influence of Problem-Based Learning Model Assisted by Multimedia Animaker on Critical Thinking Skills at the Grade V Students of SDN 03 Ampenan in Science Learning on Food Webs. A Thesis, Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.*

**Supervisor I** : Haifaturrahmah, M.Pd.  
**Supervisor II** : Yuni Mariyati, M.Pd.

### ABSTRACT

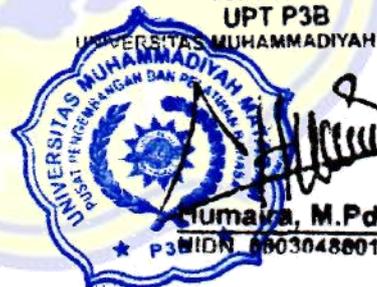
*This research aims to determine the critical thinking skills of Grade V students at SDN 03 Ampenan. The method used in this study is the problem-based learning model assisted by multimedia Animaker. The hypothesis testing results show that the problem-based learning model assisted by multimedia Animaker has a significant effect on student learning outcomes. Based on the independent sample t-test using SPSS for Windows 20, the average learning value obtained was (0.00), which is less than (0.05), indicating a difference between the control and experimental groups. The critical thinking skills pre-test and post-test significance value was (0.00), which is less than (0.05) at a 5% level of significance and a 95% confidence level, indicating that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. This means that the problem-based learning model assisted by multimedia Animaker has an effect on the critical thinking skills of Grade V students at SDN 03 Ampenan in science learning on food webs.*

**Keywords:** *Learning Model Influence, Problem-Based Learning Assisted by Multimedia, Critical Thinking.*

MENGESAHKAN  
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA  
MATARAM \_\_\_\_\_

KEPALA  
UPT P3B

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Proses kognitif siswa sangat berkaitan dengan terlaksananya proses belajar mengajar. Proses kognitif ini memiliki peran penting dalam penyampaian pelajaran, yang memungkinkan siswa mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang bermanfaat. Mengingat, memahami, dan menerapkan adalah proses kognitif yang umum terjadi selama pembelajaran. Proses seperti menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta, di sisi lain, jarang ditemukan dalam pembelajaran sehari-hari. Namun, proses ini sering dianggap sebagai indikator berpikir kritis. Sebagian guru memang jarang melatih Kemampuan berpikir kritis siswa, meskipun sering diabaikan, sebenarnya sangat penting untuk melatih mereka dalam membuat keputusan yang tepat. serta dapat melatih siswa untuk memiliki sudut pandang lebih cermat, logis serta teliti, kemampuan berpikir kritis ini sangatlah di perlukan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan serta siswa dapat menciptakan inovasi-inovasi unggulan.

Salah satu cara untuk menilai kemampuan berpikir kritis siswa, menurut Rachmawati dan Rohaeli (2018), adalah melalui pembelajaran yang didasarkan pada kemampuan siswa untuk memecahkan masalah dan didukung oleh logika praktis. Ini dapat dilihat dari hasil akademik yang tinggi yang memenuhi batas nilai minimum sekolah. Namun demikian, banyak guru masih menggunakan pendekatan pendidikan konvensional, seperti diskusi, tanya jawab, dan

ceramah. Metode ini berbeda dari kurikulum yang menuntut siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dan berpikir kritis selama proses belajar.

Pembaharuan dalam metode pembelajaran sangat penting untuk mengasah kemampuan berpikir siswa. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan menghasilkan pembelajaran yang lebih kondusif dan efisien. Implementasi program belajar yang sesuai akan mendukung siswa dalam mengembangkan kemampuan mereka untuk mencari, menganalisis, serta menilai informasi dengan lebih baik.

Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, guru masih menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional, seperti ceramah, tanya jawab, dan penugasan, menurut hasil pengamatan di SDN 03 Ampenan. Banyak siswa tidak aktif atau tidak responsif dalam bertanya dan menyampaikan pendapat tentang kemampuan berpikir kritis selama proses belajar. Siswa biasanya lebih fokus pada penyampaian materi dari guru tanpa memberikan pendapat, menyimpulkan, atau memberikan solusi. Selain itu, guru kelas V di SDN 03 Ampenan menyatakan hal ini.

Untuk membuat siswa lebih aktif dalam belajar serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis, perlu dilakukan perbaikan untuk metode pembelajaran. Menurut Duch dalam Shoimin (2018), salah satu model pembelajaran yang efektif yaitu *problem based learning*. Model ini menggunakan situasi dunia nyata sebagai dasar pembelajaran, di mana siswa ditantang untuk mencari solusi atas masalah yang dihadapi. Dalam PBL, guru

berperan sebagai fasilitator yang memberikan permasalahan, menyediakan alat untuk proses investigasi, serta mendukung siswa sepanjang proses belajar.

Pembelajaran berbasis masalah ini terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui berbagai aktivitas, seperti berdiskusi, merumuskan, hipotesis, penyelidikan, presentasi akhir, dan penarikan kesimpulan. Dengan metode ini, siswa dapat meraih suatu pemahaman yang lebih mendalam dan mengasah kemampuan berpikir kritis mereka (C4). Penerapan pendekatan ini juga diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, logika, dan cara berpikir yang sistematis pada siswa, sehingga mereka menjadi pemecah masalah yang lebih efektif—langkah penting dalam perkembangan kemampuan kognitif. Paradigma *problem based learning* telah menunjukkan dampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

Model *problem based learning* akan dipadukan dengan media Animaker untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan minat siswa. Animaker adalah aplikasi perangkat lunak yang membantu membuat media pembelajaran dengan efek suara dan transisi yang menarik perhatian, sehingga materi ajar menjadi lebih menarik. Media Animaker dipilih untuk digabungkan dengan model pembelajaran berbasis masalah karena kemampuannya yang superior dibandingkan dengan media lainnya. Menurut Rahmawati dan Rosy (2021), penggunaan Animaker bisa menjadi solusi untuk meningkatkan pengalaman belajar, serta memudahkan siswa untuk memahami materi. Selain itu, Animaker menawarkan fitur gratis yang lengkap serta

menarik, serta memungkinkan pembuatan media dengan kualitas *full HD*. Media ini juga gampang digunakan, meskipun memerlukan kuota internet yang cukup selama proses pembuatan. Model pembelajaran *problem based learning* berbantuan multimedia animaker ialah pendekatan yang digunakan dalam menitikberatkan pada pemanfaatan permasalahan dalam kehidupan nyata yang melibatkan siswa secara langsung dalam menyelesaikan masalah tersebut, pemilihan multimedia animaker dimaksudkan untuk mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dapat memacu siswa untuk lebih bersemangat dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Penggunaan media audio visual seperti animaker dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mata pelajaran IPA, sehingga hasil belajar mereka menjadi lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran sebelumnya.

Pembelajaran *problem based learning* dengan media visual berbeda dengan pembelajaran yang tidak menggunakan Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penerapan model *problem based learning* yang didukung dengan multimedia Animaker terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam pelajaran IPA, dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Fokus penelitian adalah untuk membuktikan apakah penggunaan model *problem based learning* berbantuan Animaker dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan untuk melihat adanya perbedaan rata-rata dalam kemampuan berpikir kritis siswa antara pembelajaran IPA yang menggunakan model ini dan model pembelajaran konvensional.

Dari latar belakang yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran masih banyak menggunakan model konvensional, yang berdampak pada kurangnya pencapaian dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan kemampuan berpikir kritis mereka. Peneliti terinspirasi untuk menyelidiki pengaruh model pembelajaran *problem based learning* yang didukung multimedia Animaker terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 03 Ampenan dalam mata pelajaran IPA, terutama pada materi Jaring-Jaring Makanan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

latar belakang yang telah di uraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah.

Bagaimana pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan multimedia animakers terhadap kemampuan berpikir kritis siswa lebih baik dari model pembelajaran konvensional?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah.

Untuk Mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan multimedia animakers terhadap kemampuan berpikir kritis siswa lebih baik dari pembelajaran konvensional.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### 1.4.1. Manfaat Teoritis

Berdasarkan teoritis, penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada sekolah untuk memperbaiki atau meningkatkan proses pembelajaran disekolah dengan menerapkan model yang inovatif dan variative.

#### 1.4.2. Manfaat Praktek

##### 1.4.2.1. Bagi Siswa

- Dapat mempermudah pemahaman siswa saat proses belajar
- Dapat membantu memperbaiki keterampilan berpikir kritis siswa, terutama dalam pelajaran IPA.

##### 1.4.2.2 Bagi Guru

- Dapat memberikan pengetahuan pada guru tentang model pembelajaran *problem based learning* dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa
- Memotivasi guru untuk meningkatkan kreatifitas dan inovasi dalam pembelajaran melalui metode yang tepat

##### 1.4.2.3. Bagi Peneliti

- Dapat memberikan wawasan bagi peneliti serta dapat menjadikan rujukan, sumberinformasi dah bahan referensi penelitian selanjutnya agar bisa lebih dikembangkan dalam meningtkkan kualitas pembelajaran.

## 1.5 Batasan Operasional

### 1.5.1 Model *problem based learning*

Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) adalah pendekatan yang fokus pada pemecahan masalah, di mana siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar. Pendekatan ini melibatkan langkah-langkah seperti memperkenalkan masalah, mengorganisir siswa untuk belajar, membimbing proses investigasi, mengembangkan dan menyajikan hasil, serta menganalisis dan mengevaluasi temuan.

### 1.5.2 Multimedia animaker

Animaker adalah web online untuk membuat presentasi atau video animasi kartun yang digunakan dengan mudah. Selain itu, dengan adanya web online ini dapat dengan mudah untuk mendukung aktifitas dalam proses pembelajaran yang lebih menarik sehingga siswa tertarik dengan pembelajaran tersebut.

### 1.5.3 Jaring – jaring makanan

Jaring-jaring makanan merupakan konsep dalam ekologi yang menjelaskan interaksi makan-memakan antara berbagai organisme dalam sebuah ekosistem. Konsep ini menunjukkan aliran energi dan nutrisi dari satu tingkat trofik ke tingkat trofik lainnya di dalam ekosistem.

#### 1.5.4 Berpikir kritis

Berpikir kritis merupakan kemampuan individu untuk menganalisis masalah serta gagasan secara mendalam, dengan tujuan menemukan solusi yang logis berdasarkan pengetahuan yang dimiliki. Indikator berpikir kritis meliputi: merumuskan inti permasalahan, mengungkapkan fakta yang relevan, memilih argumen yang rasional, mendeteksi bias dari sudut pandang logis, melihat bias dari perspektif berbeda, dan menarik kesimpulan.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa model *problem based learning* yang didukung oleh multimedia Animaker memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan analisis menggunakan SPSS 20, nilai signifikansi yang diperoleh adalah  $0,00, \leq 0,05$ , menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* di kelas kontrol serta kelas eksperimen. Selain itu, nilai signifikansi  $0,00$  pada data berpikir kritis untuk *post-test* dan *pre-test* pada kelas eksperimen juga  $\leq 0,05$ , mengindikasikan terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kritis antara nilai *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Dengan taraf signifikansi 5% dan tingkat kepercayaan 95%, hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, yang berarti bahwa model pembelajaran berbasis masalah dengan multimedia Animaker berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 03 Ampenan pada materi jaring-jaring makanan.

## 5.2 Saran

Berikut beberapa saran terkait penelitian ini:

### 5.2.1 Bagi siswa

Siswa perlu belajar untuk mengajukan pendapat atau pertanyaan tentang materi yang belum mereka mengerti atau pahami. Hal ini penting agar mereka dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis yang tinggi dan mampu menyelesaikan permasalahan dengan efektif.

### 5.2.1 Bagi guru

Dalam suatu pembelajaran guru dapat mengembangkan pembaruan dalam suatu pembelajaran agar pembelajaran yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh siswa baik itu dari hasil belajar maupun kemampuan berpikir kritis siswa,