

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN
IPAS MELALUI MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA
ANIMAKER DI KELAS IV SDN 14 KOTO LALANG**

Ismy Nurfadhilah¹, Etri Wahyuni²

^{1,2}PGSD FIP Universitas Negeri Padang

1isminurfadhilah.dp@gmail.com, 2etriwahyuni.ew@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of fourth-grade students in Science at SDN 14 Koto Lalang, Padang City. These problems are caused by teacher-centered learning, students who are not yet active in the learning process, students' lack of critical thinking and collaboration skills, the less than optimal application of innovative learning models, and the limited use of learning media so that students experience difficulties in understanding the Science material meaningfully. Therefore, improvements are made through the application of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Animaker media to improve student learning outcomes. This research is a Classroom Action Research (CAR) using qualitative and quantitative approaches carried out in two cycles, including planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were 27 fourth-grade students of SDN 14 Koto Lalang, Padang City. Data were collected through observation, interviews, documentation, and learning outcome tests. The research instruments were in-depth learning plan (RPM) observation sheets, teacher and student activity observation sheets, interview guidelines, documentation, and learning outcome evaluation questions. The data were analyzed qualitatively to describe the learning process and quantitatively to determine the improvement in learning outcomes based on the average value and percentage of learning completion. The results showed an increase from cycle I to cycle II. First, the RPM in cycle I obtained an average percentage of 79.17% with a sufficient predicate (C), then increased in cycle II to 95.83% with a very good predicate (A). Second, the results of the implementation of the teacher aspect of learning in cycle I obtained an average of 80.36% with a good predicate (B), then increased in cycle II to 96.43% with a very good predicate (A). Third, the results of the implementation of the student aspect of learning in cycle I obtained an average of 80.36% with a good predicate (B), then increased in cycle II to 96.43% with a very good predicate (A). Fourth, student learning outcomes in terms of knowledge, attitudes, and skills in cycle I averaged 69.92%, with a grade of "poor" (C), which then increased to 85.71% in cycle II, with a grade of "good" (B). Based on these results, it can be concluded that the Problem-Based Learning model with the aid of Animaker media can improve student learning outcomes in science lessons in fourth grade at SDN 14 Koto Lalang, Padang City.

Keywords: Problem-Based Learning (PBL), Animaker media, science learning outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 14 Koto Lalang Kota Padang. Permasalahan tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru, peserta didik belum aktif dalam proses pembelajaran, kurangnya kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis dan bekerja sama, belum optimalnya penerapan model pembelajaran inovatif, serta penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS secara bermakna. Oleh karena itu, dilakukan upaya perbaikan melalui penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Animaker untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 27 peserta didik kelas IV SDN 14 Koto Lalang Kota Padang. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Instrumen penelitian berupa lembar observasi Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM), lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik, pedoman wawancara, dokumentasi, serta soal evaluasi hasil belajar. Data dianalisis secara kualitatif untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dan secara kuantitatif untuk mengetahui peningkatan hasil belajar berdasarkan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar. Hasil penelitian menunjukkan terjadinya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pertama, RPM pada siklus I diperoleh persentase rata-rata 79,17% dengan predikat cukup (C), kemudian meningkat pada siklus II menjadi 95,83% dengan predikat sangat baik (A). Kedua, hasil pelaksanaan pembelajaran aspek guru pada siklus I diperoleh rata-rata 80,36% dengan predikat baik (B), kemudian meningkat pada siklus II menjadi 96,43% dengan predikat sangat baik (A). Ketiga, hasil pelaksanaan pembelajaran aspek peserta didik pada siklus I diperoleh rata-rata 80,36% dengan predikat baik (B), kemudian meningkat pada siklus II menjadi 96,43% dengan predikat sangat baik (A). Keempat, hasil belajar peserta didik nilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada siklus I diperoleh rata-rata 69,92% dengan predikat kurang (C), kemudian meningkat pada siklus II menjadi 85,71 dengan predikat baik (B). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model Problem Based Learning berbantuan media Animaker dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 14 Koto Lalang Kota Padang.

Kata Kunci: *Problem Based Learning* (PBL), media Animaker, hasil belajar IPAS.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik secara aktif, mencakup aspek spiritual, kepribadian, kecerdasan,

dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat (Sesmiarni, 2022). Salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan adalah kurikulum, yang terus mengalami penyesuaian sejalan

dengan tuntutan zaman (Agus dkk., 2022). Saat ini, sejumlah sekolah di Indonesia ada yang telah mengimplementasikan kurikulum Deep Learning dengan tiga prinsip utama, yaitu *Mindful*, *Meaningful*, dan *Joyful* (Dewi, 2023). Salah satu implikasi dari kurikulum ini di jenjang sekolah dasar adalah penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS, dengan tujuan agar peserta didik dapat memahami lingkungan sekitar secara lebih holistik (Kemendikbud, 2022).

Keberhasilan pembelajaran IPAS sangat bergantung pada rancangan pembelajaran (RPM) yang disusun guru serta model pembelajaran yang digunakan (Marlina, 2023). Model pembelajaran sendiri dipahami sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur dan pola kegiatan pembelajaran secara sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Cahaya Lisda, 2026). Namun, hasil observasi dan wawancara di lapangan menunjukkan berbagai kendala, di antaranya RPM yang belum memuat rubrik penilaian dan bahan ajar secara lengkap, penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas, serta rendahnya keaktifan dan

kepercayaan diri peserta didik dalam proses pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada hasil belajar peserta didik yang belum memenuhi standar ketuntasan yang ditetapkan sekolah.

Salah satu model pembelajaran yang dinilai efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *Problem Based Learning* (PBL), yaitu model yang mengarahkan peserta didik untuk aktif memecahkan masalah nyata guna melatih kemampuan berpikir kritis. Efektivitas PBL akan semakin optimal apabila dipadukan dengan media pembelajaran yang menarik, salah satunya media video animasi berbasis Animaker. Penggunaan media animasi terbukti mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep peserta didik sekolah dasar (Hidayati & Anwar, 2021), sejalan pula dengan temuan bahwa pemanfaatan media berbasis teknologi berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar (Handayani & Koeswanti, 2021).

Beberapa penelitian terdahulu turut memperkuat dasar penerapan PBL berbantuan media animasi. Penelitian oleh Marisa, Sukmawati, Ayu Melati Ningsih, dan Laurentia N. Hutauruk (2025) menunjukkan

peningkatan hasil belajar IPAS secara signifikan melalui penerapan PBL berbantuan video animasi. Temuan serupa diperkuat oleh penelitian Luh Sukma Wardani, Ni Nyoman Kurnia Wati, dan I Ketut Ngurah Ardiawan (2024), yang menunjukkan bahwa PBL berbantuan media audio visual mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus menumbuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Hasil yang sejalan juga ditemukan dalam penelitian Delila Christiani Br Perangin-angin dan Rupina Magdalena Br Tarigan (2024), Abdul Hakim, Intan Aprilia, dan Wawan Krismanto (2024), Meilinda Erisnaentin dan Kusmajid Abdullah (2024), serta Dw. Md. Andika Sujana, I Gst. Ngurah Japa, dan Luh Pt. Yasmiartini Yasa (2021), yang secara konsisten menyimpulkan bahwa model PBL berbantuan media animasi efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

Meskipun demikian, kajian yang mengintegrasikan PBL dengan media Animaker secara spesifik pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar masih relatif terbatas. Kesenjangan inilah yang mendasari perlunya penelitian tindakan kelas untuk mengkaji penerapan model

Problem Based Learning berbantuan media Animaker sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS.

B. Metode Penelitian

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif secara bersamaan. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan peristiwa yang terjadi selama proses pembelajaran secara alami tanpa manipulasi, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengolah data numerik dari hasil observasi dan evaluasi belajar peserta didik. PTK dipilih karena bertujuan memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran secara langsung di kelas melalui tindakan yang direncanakan dan dilaksanakan dalam siklus berkelanjutan.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN 14 Koto Lalang Kota Padang pada semester II Tahun Ajaran 2025/2026, dengan pertimbangan sekolah terbuka terhadap inovasi pembelajaran serta guru belum pernah menerapkan model PBL

maupun media Animaker sebelumnya. Penelitian dilakukan dalam dua siklus: Siklus I terdiri atas dua kali pertemuan (12 dan 13 Mei 2026), dan Siklus II satu kali pertemuan (22 Mei 2026).

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV berjumlah 27 orang (9 laki-laki, 18 perempuan). Guru kelas berperan sebagai praktisi, sementara peneliti dibantu satu rekan sejawat sebagai observer dan dokumentator.

Prosedur Penelitian

Mengacu pada model Kemmis dan Taggart, prosedur penelitian terdiri atas empat tahap berulang di setiap siklus:

1. Perencanaan, menyusun RPM berbasis PBL, membuat media animasi Animaker, LKPD, dan instrumen penilaian.
2. Pelaksanaan, menerapkan pembelajaran IPAS dengan sintaks PBL (orientasi masalah, pengorganisasian peserta didik, pembimbingan penyelidikan, penyajian hasil karya, serta analisis dan evaluasi pemecahan masalah) dibantu media Animaker.
3. Pengamatan, dilakukan oleh guru/observer terhadap RPM, aktivitas guru, dan aktivitas

peserta didik menggunakan lembar observasi.

4. Refleksi, mengevaluasi kesesuaian pelaksanaan dengan rencana, mengidentifikasi kendala, dan merumuskan perbaikan untuk siklus berikutnya.

Instrumen Penelitian

1. Lembar Tes, soal objektif untuk mengukur hasil belajar (pre-test dan post-test).
2. Lembar Non-Tes, pedoman wawancara (guru dan peserta didik), lembar observasi (RPM, aktivitas guru, aktivitas peserta didik), dan lembar penilaian RPM.

Teknik Pengumpulan Data

1. Tes, mengukur pemahaman konsep, peningkatan hasil belajar, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.
2. Non-Tes, wawancara untuk menggali respons dan kendala pembelajaran, observasi untuk mengamati keterlaksanaan sintaks PBL, serta penilaian RPM untuk menilai kesesuaian rancangan pembelajaran dengan pelaksanaannya.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan gabungan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif mengikuti

tahapan Miles (dalam Sugiyono): reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi, dilakukan secara berulang di setiap siklus. Analisis kuantitatif menghitung nilai hasil belajar dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Dengan kategori predikat:

1. Sangat Baik (A) 91–100,
2. Baik (B) 81–90,
3. Cukup (C) 71–80,
4. Perlu Bimbingan (D) <70

Mengacu pada pedoman Kemendikbud (2021). Rumus serupa juga digunakan untuk menghitung persentase keterlaksanaan aktivitas pembelajaran (RPM, guru, dan peserta didik), dengan kategori: Sangat Baik ($90 < A \leq 100$), Baik ($79 < B \leq 90$), Cukup ($69 < C \leq 80$), dan Perlu Bimbingan (≤ 70).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Kondisi Awal

Sebelum tindakan dilaksanakan, hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 14 Koto Lalang masih rendah. Berdasarkan Penilaian Tengah Semester, dari 27 peserta didik hanya 8 orang (30,76%) yang mencapai KKTP (75), sedangkan 19 orang (69,23%) belum tuntas, dengan rata-rata kelas 57,19 (nilai tertinggi 95,

terendah 14). Kondisi ini disebabkan pembelajaran yang masih *teacher-centered*, minimnya media inovatif, serta RPM yang belum sepenuhnya sesuai prinsip Kurikulum Merdeka/Deep Learning.

Hasil Siklus I

Pada siklus I, ditemukan beberapa kendala: guru belum optimal mengorientasikan peserta didik pada masalah, belum memberi penguatan setelah presentasi kelompok, serta belum melaksanakan evaluasi dan refleksi akhir secara maksimal. Akibatnya, hasil belajar siklus I (69,92) belum mencapai KKTP.

Hasil Siklus II

Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan refleksi siklus I mengoptimalkan seluruh sintaks PBL, memperkuat bimbingan guru, dan melengkapi RPM hasil pada siklus II meningkat signifikan:

1. Aktivitas guru & peserta didik yaitu 96,43% (predikat Sangat Baik/A)
2. Hasil belajar (rata-rata pengetahuan, sikap, keterampilan) yaitu 85,73 (predikat Baik/B), dengan rincian nilai sikap 86,85, pengetahuan 84,77, dan keterampilan 85,50 seluruhnya di atas KKTP (75).

**Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Tes Hasil
Pembelajaran IPAS**

Aspek	Penilaian RPM	Aktivitas Guru & Peserta Didik	Hasil Belajar
Pertemuan 1	75%	75%	61,88 (D)
Pertemuan 2	83,33%	85,71%	77,96 (C)
Rata-rata Siklus I	79,17%	80,36%	69,92
Prediket	Baik (C)	Baik (B)	Kurang (D)
Rata-Rata Siklus II	95,83%	96,83%	96,83%
Prediket	Sangat Baik (A)	Sangat Baik (A)	Sangat Baik (A)

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Animaker mampu meningkatkan kualitas perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 14 Koto Lalang Kota Padang pada pembelajaran IPAS secara bertahap dari siklus I menuju siklus II. Pada aspek perencanaan, penyusunan Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM) pada siklus I belum sepenuhnya optimal, di antaranya karena kegiatan pembelajaran belum sepenuhnya mencerminkan aktivitas belajar yang bermakna dan mendalam, serta asesmen sikap dan keterampilan yang belum tersusun secara komprehensif. Rata-rata

penilaian RPM pada siklus I hanya mencapai 79,17% dengan predikat baik (C). Kondisi ini sejalan dengan pandangan bahwa kualitas perencanaan pembelajaran sangat menentukan keberhasilan pelaksanaan dan pencapaian kompetensi peserta didik (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025). Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, seperti melengkapi bahan ajar, media, dan asesmen sesuai hasil refleksi, kualitas RPM meningkat secara nyata. Hal ini memperkuat pendapat bahwa perangkat pembelajaran yang disusun berdasarkan karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik akan menghasilkan proses pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna (Hajar, 2023).

Pada aspek pelaksanaan pembelajaran, hasil observasi memperlihatkan peningkatan yang konsisten dari siklus I ke siklus II. Jika pada siklus I persentase keterlaksanaan pembelajaran hanya mencapai rata-rata 80,36% dengan kategori baik (B), maka pada siklus II angka tersebut melonjak menjadi 96,43% dengan predikat sangat baik (A). Peningkatan ini terjadi karena berbagai kekurangan pada siklus I

seperti belum optimalnya orientasi peserta didik terhadap masalah, minimnya penguatan setelah presentasi kelompok, dan belum terlaksananya kegiatan evaluasi serta refleksi akhir telah diperbaiki secara sistematis pada siklus berikutnya. Guru mulai mengarahkan peserta didik mengamati media Animaker secara lebih terstruktur, memberikan pertanyaan pemantik, serta memfasilitasi refleksi di akhir pembelajaran. Temuan ini mendukung pandangan Arends (2021) bahwa keberhasilan penerapan PBL sangat bergantung pada keterlaksanaan setiap sintaks pembelajaran secara sistematis, karena tiap tahap saling berkaitan dalam membantu peserta didik membangun pengetahuan melalui proses pemecahan masalah. Selain faktor model pembelajaran, peningkatan ini juga tidak terlepas dari kontribusi media Animaker yang menyajikan materi secara lebih konkret, menarik, dan interaktif, sebagaimana dikemukakan oleh Nurrita (2021) bahwa media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat meningkatkan perhatian, motivasi,

dan pemahaman selama proses pembelajaran.

Peningkatan pada aspek perencanaan dan pelaksanaan tersebut kemudian berdampak langsung pada hasil belajar peserta didik. Pada siklus I, rata-rata hasil belajar peserta didik masih berada pada kategori kurang (D) dengan nilai 69,92, yang menunjukkan bahwa peserta didik belum sepenuhnya memahami materi akibat pelaksanaan sintaks PBL yang belum maksimal. Setelah tindakan diperbaiki pada siklus II, rata-rata hasil belajar peserta didik meningkat signifikan menjadi 85,73 dengan predikat baik (B), yang mencakup capaian pada aspek sikap (86,85), pengetahuan (84,77), dan keterampilan (85,50)—seluruhnya telah melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Peningkatan ini menunjukkan bahwa keterlibatan aktif peserta didik dalam mengidentifikasi masalah, berdiskusi, menyajikan hasil kerja, dan melakukan refleksi memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Temuan ini sejalan dengan pendapat Rahayu dkk. (2022) bahwa pembelajaran yang

memberikan pengalaman belajar bermakna mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, serta penelitian Fitriani dan Sari (2023) yang menunjukkan bahwa keterlibatan aktif peserta didik dalam pemecahan masalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir, motivasi, dan hasil belajar. Hasil ini juga diperkuat oleh temuan Rahmadani (2022) yang menyatakan bahwa penerapan PBL mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, keaktifan, sekaligus hasil belajar peserta didik karena memberi ruang bagi mereka untuk menemukan solusi secara mandiri maupun melalui kerja sama kelompok.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai peningkatan hasil belajar peserta didik melalui model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Animaker pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 14 Koto Lalang Kota Padang, dapat disimpulkan bahwa penerapan model ini terbukti efektif meningkatkan kualitas perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar peserta didik secara bertahap dari siklus I ke siklus II.

Pada aspek perencanaan, Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM) yang disusun dengan komponen identifikasi pembelajaran, desain pembelajaran, pengalaman pembelajaran, bahan ajar dan media, asesmen, serta lampiran, mengalami peningkatan kualitas yang signifikan. Rata-rata penilaian RPM pada siklus I hanya mencapai 79,17% dengan predikat cukup (C), kemudian meningkat menjadi 95,83% dengan predikat sangat baik (A) pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa proses refleksi dan perbaikan berkelanjutan mampu menyempurnakan kualitas perangkat pembelajaran secara nyata.

Pada aspek pelaksanaan pembelajaran, penerapan sintaks PBL mulai dari mengorientasikan peserta didik terhadap masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, hingga menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah — juga menunjukkan peningkatan yang konsisten. Rata-rata aktivitas guru dan peserta didik pada siklus I sebesar 80,36% dengan predikat cukup (C),

meningkat menjadi 96,43% dengan predikat sangat baik (A) pada siklus II. Peningkatan ini membuktikan bahwa pelaksanaan setiap tahapan PBL berbantuan media Animaker semakin optimal seiring dengan perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya.

Sejalan dengan itu, hasil belajar peserta didik pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan turut mengalami peningkatan yang berarti. Rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus I sebesar 69,92 dengan predikat kurang (D), meningkat menjadi 85,73 dengan predikat baik (B) pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Problem Based Learning berbantuan media Animaker pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 14 Koto Lalang Kota Padang terbukti efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil dan dihentikan pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Dyan Wulan Sari HS. (2023). *Problem based learning (PBL) dan motivasi belajar pada pembelajaran di sekolah dasar (dari teori hingga*

empirik). Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.

Fathurrohman, M. (2020). *Model-model pembelajaran inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Irawan, T. (2025). *Strategi pembelajaran model problem based learning (PBL)*. CV. Kimfa Mandiri.

Ismail, R., Imawan, O. R., Inayah, S., Kau, M. S., Sulfiati, Y., Nasrullah, A., & Yuliati, Y. (2024). *Pembelajaran dengan problem based learning*. CV. Edupedia Publisher.

Salamun, Widyastuti, A., Syawaluddin, Astuti, R. N., Simarmata, E. J., & Lotulung, M. H. A. (2023). *Model-model pembelajaran inovatif*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.

Shoffa, S. (2023). *Media pembelajaran*. Pasaman Barat : CV. Afasa Pustaka.

Sirajuddin Saleh. (2017). *Analisis data kualitatif*. Bandung: Pustaka Ramadhan.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Syamsidah, & Suryani, H. (2018). *Buku model problem based learning (PBL)*. Jakarta : CV Budi Utama.

Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). *Media pembelajaran (dari masa konvensional hingga masa digital)*. Yogyakarta : Bening Media Publishing.

Jurnal :

Adawiyah, A., & Bahtiar, R. S. (2025). Kajian literatur tentang peran media pembelajaran animasi dalam peningkatan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 13(2), 136–141.

Afif, Z., Azhari, D. S., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian

- ilmiah (kuantitatif) beserta paradigma, pendekatan, asumsi dasar, karakteristik, metode analisis data dan outputnya. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(3), 1–10.
- Asih, L. K., Atikah, C., & Nulhakim, L. (2023). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Animaker untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10, 386–400.
- Astri, A., Sarmila, & Gusmaneli. (2024). Hakikat belajar dan pembelajaran. *Mutiara: Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah*, 1(2), 175.
- Asyafah, A. (2019). Menimbang model pembelajaran (kajian teoretis-kritis atas model pembelajaran dalam pendidikan Islam). *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 19–32.
- Asyhad Sadiq, M., & Alimuddin, A. (2025). Assesment pembelajaran dalam kurikulum deep learning. *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(11).
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 1(2).
- Fitriani, A., & Santiani. (2025). Analisis literatur: Pendekatan pembelajaran deep learning dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan*, 2(3), 50–57.
- Handayani, A., & Koeswanti, H. D. (2021). Judul artikel. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1349–1355.
- Hidayati, N., & Anwar, M. (2021). Pemanfaatan media animasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 123–134.
- Hotimah, H. (2020). Penerapan model problem based learning dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 15–25.
- Junaidi. (2020). Implementasi model pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan sikap berpikir kritis. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, 9(April), 25–35.
- M. Elbashbisy, E. (2024). Deep learning in education. *Sustainability Education Globe*, 2(1), 15–21.
- Mardanila, W., Zakir, S., Ilmi, D., & Efriyanti, L. (2023). Perancangan video animasi pada mata pelajaran IPA sekolah dasar menggunakan aplikasi Animaker. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(4), 2870–2876.
- Marlina, L., & Sholehun. (2021). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Pendidikan*, 66–74.
- Maya Amarta, Lestari, A., Cahyani, I., & Mustafiyanti. (2023). Peranan dan fungsi kurikulum secara umum dan khusus. *Alfihris: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(1), 82–89.
- Magdalena, I., Fauzi, H. N., & Putri, R. (2020). Konsep hasil belajar siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(3), 408–417.
- Mansurdin, & Audia, D. (2020). Peningkatan hasil belajar peserta didik pada tematik terpadu menggunakan model problem based learning (PBL) di kelas IV SDN 08 Baringin Kabupaten Agam. *E-Journal Pembelajaran Inovasi*, 4(1), 95–104.
- Moha, J. J. (2020). Meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media audio visual pada mata pelajaran IPS materi

- tentang kerja sama ASEAN di kelas VI SD Laboratorium UNG. *Jurnal Pendidikan*, 3(3), 2331–2338.
- Mulyadi Wijaya. (2025). Kurikulum deep learning di Indonesia: Sebuah harapan baru. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic*, 9, 11.
- Pebrianty, D., & Fitriyani, Y. (2025). Analisis penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap pemahaman konsep pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(September).
- Rahman, R. N., Imam Sukwatus Suja'i, & M. A. (2025). Analisis implementasi profil pelajar Pancasila dimensi bernalar kritis dan kreatif dalam pembelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan*, 5(3), 1107–1118.
- Salsabilla, I. I., & Jannah, E. (2023). Analisis RPM berbasis kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan*, 3(1), 33–41.
- Sari, R. M., & Indrawati, T. (2021). Peningkatan hasil belajar tematik terpadu menggunakan model kooperatif tipe numbered head together di kelas V SD N 02 Sariak Laweh Kabupaten Lima Puluh Kota. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2200–2211.
- Tarigan, E. B., Simarmata, E. J., Abi, A. R., & Tanjung, D. S. (2021). Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model problem based learning pada pembelajaran tematik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2294–2304.
- Three, A., Waruwu, M., & Pakiding, H. (2023). Penggunaan aplikasi animasi interaktif (Animaker) dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 4, 197–209.
- Waldi, A., Reinita, Ladia, H. B., & Luthfi, Z. F. (2019). Penguatan civic disposition (watak kewarganegaraan) bagi guru sekolah dasar dalam mempersiapkan generasi muda pada era revolusi industri 4.0. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 15–23.
- Peraturan Resmi Pemerintah**
Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2025). *Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) fase B dan C (1st ed.)*.
Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2025). *Pembelajaran mendalam menuju pendidikan bermutu untuk semua* [Naskah akademik].