

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kesimpulan Umum

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan secara umum bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media berbasis *Scratch* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V. Penggunaan model *PBL* yang dipadukan dengan media *Scratch* mampu meningkatkan keaktifan, keterlibatan, serta pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar yang diperoleh menjadi lebih optimal.

2. Kesimpulan Khusus

- a. Proses pembelajaran IPAS menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media berbasis *Scratch* pada kelas eksperimen berdasarkan hasil lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran memperoleh rata-rata sebesar 88% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran terlaksana sesuai dengan sintaks PBL dan mampu meningkatkan keaktifan peserta didik.
- b. Hasil belajar peserta didik pada pengukuran awal (*Pretest*) menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis diperoleh nilai $\text{Sig. (2-tailed)} > 0,05$, sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak, dengan rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 62,31 dan kelas kontrol sebesar 60,85.

- c. Hasil belajar peserta didik pada pengukuran akhir (*Posttest*) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis diperoleh nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 83,27 dan kelas kontrol sebesar 72,11.
- d. Terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen antara nilai *Pretest* dan *Posttest*, yang ditunjukkan dari peningkatan rata-rata nilai dari 62,31 menjadi 83,27. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model PBL dengan media *Scratch* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- e. Respon peserta didik terhadap penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media berbasis *Scratch* berada pada kategori sangat baik, dengan persentase sebesar 86,75%, yang menunjukkan bahwa peserta didik merasa tertarik, aktif, dan lebih mudah memahami materi pembelajaran.

B. Saran

Berkaitan dengan keseluruhan hasil penelitian yang telah dikaji, ada beberapa saran yang disampaikan oleh peneliti sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media berbasis *Scratch* sebagai alternatif dalam pembelajaran IPAS, karena terbukti dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

2. Bagi siswa

Peserta didik diharapkan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, khususnya dalam kegiatan diskusi dan pemecahan masalah, sehingga dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan model pembelajaran inovatif dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, khususnya media pembelajaran berbasis teknologi.

4. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa

Lembaga diharapkan dapat meningkatkan pembekalan kepada mahasiswa dalam penggunaan model pembelajaran inovatif berbasis teknologi agar dapat diterapkan secara optimal di sekolah.

5. Bagi Peneliti Lain

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi materi, jenjang pendidikan, maupun variabel penelitian lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Armianti, A., Nurhafizah, N., Hidayat, M., & Rahmidani, R. (2024). The Effects of Problem Based Learning (PBL) assisted by the Powtoon Application to Improve Students' Learning Outcomes. *Journal of Education, Teaching and Learning*, 9(1), 7–13.
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Astuti, P. W. (2024). Media pembelajaran sebagai pusat sumber belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4(5), 702–709.
- Auliah, F. D., & Izzah, A. (2024). Mengoptimalkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik melalui Problem Based Learning Berpendekatan Education for Sustainable Development. *Proceeding Seminar Nasional IPA*, 462–473.
- Awaliah, N., & Risan, R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran di Kelas V SD Negeri Centre Malino Kabupaten Gowa. *Indopedia (Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan)*, 1(4), 1095–1101.
- Hakim, L. N. (2022). Model pembelajaran problem-based learning (PBL) dalam pelajaran matematika di sekolah dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 5(6), 1311–1316.
- Hasanah, K. U., Makmun, M. N. Z., & Aisyah, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 69–78.
- Jauhari, S. F., Purnamasari, V., & Purwaningrum, M. R. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPAS. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 36–43.
- Khalil, N. A., & Wardana, M. R. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika menggunakanKhalil, N. A., & Wardana, M. R. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan aplikasi scratch untuk meningkatkan higher order thinking skill siswa sekolah dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan. Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 121–130.
- Komariah, M., As'ary, M. Y., Hanum, C. B., & Maftuh, B. (2023). IPAS Implementation in Elementary Schools: How Teachers Build Student Understanding. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(3), 1399–1412. <https://doi.org/10.51276/edu.v4i3.533>

- Kusumawati, E. R. (2022). Efektivitas media game berbasis scratch pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1500–1507.
- Kusumawati, R. I., Fitrihidajati, H., & Triwahyudi, H. (2024). Model Problem-Based Learning (PBL) dengan Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif. *J-SES: Journal of Science, Education and Studies*, 3(1).
- Maisarah, & Prasetya, C. (2023). Pengaruh Media Digital terhadap Keterampilan Proses Sains dan Bernalar Kritis di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3118–3130.
- Margiathi, S. A., Lerian, O., Wulandari, R., Putri, N. D., & Musyadad, V. F. (2023). Dampak konsentrasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Primary Edu*, 1(1), 61–68.
- Muammar, M. (2023). Sekolah Dan Pembentukan Karakter Moral (Studi Implimentasi Pendidikan di Sekolah dan Lingkungan Sosial). *Al-Madaris Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 4(1), 95–105. <https://doi.org/10.47887/amd.v4i1.122>
- Muhartini, M., Mansur, A., & Bakar, A. (2023). Pembelajaran kontekstual dan pembelajaran problem based learning. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(1), 66–77.
- Nikmah, F., Muzdalifah, M., & Retnanto, A. (2024). Implementasi Pembelajaran IPAS Terintegrasi Keterampilan Abad 21 dalam Kurikulum Merdeka. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 4(2), 129–146. <https://doi.org/10.35878/guru.v4i2.1136>
- Nisa, H. (2025). Identitas modul ajar sebagai representasi profesionalisme guru di era Kurikulum Merdeka. *Jurnal Akuntansi, Manajemen Dan Ilmu Pendidikan*, 1–10.
- Padang, J., Aritonang, O. T., & Naibaho, P. (2023). Pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Kristen siswa kelas IX SMP N 1 Salak Kabupaten Pakpak Bharat tahun ajaran 2023/2024. *Lumen: Jurnal Pendidikan Agama Katekese Dan Pastoral*, 2(2), 43–53.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, Makassar.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sekretariat Negara Republik Indonesia. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>

- Rachmawaty, R., & Sutarna, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Scratch Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri Karangsari. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 415–429.
- Rahmawati, N., Wahyudi, W., & Suhartono, S. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dengan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika tentang Bangun Datar Kelas III SD. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1).
- Ramesh, M. R. (2024). *Innovative Teaching Methods Leveraging Collective Intelligence: A New Paradigm for Collaborative Learning*. Blue Rose Publishers.
- Rizky, A., & Prahani, B. K. (2025). Profiling students' critical thinking skills and the implementation of Problem-Based Learning using innovative digital modules on static fluid concepts. *Advances in Mobile Learning Educational Research*, 5(1), 1254–1261.
- Sari, S. N., & Kuntari, S. (2025). Penerapan Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran Sosiologi Kelas X-6 SMA Negeri 1 Padarincang. *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 5(1), 183–190.
- Sembiring, T. Y., Hutaaruk, A. J. B., Marbun, Y., & Manalu, J. B. (2022). Pengembangan media pembelajaran Scratch berbasis kearifan lokal pada materi himpunan. *Jurnal Curere*, 6(2), 109–119.
- Sholahudin, T., Abid, I., Ikhwanudin, M., Arrizky, M. N., & Al-Ghozali, U. M. (2025). Evaluasi hasil pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI) tinjauan terhadap ayat Al-Qur'an dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 6(1), 165–171.
- Tiwow, G. M., Manullang, D. R., HS, S. R., Siahaan, A. L., & Komalasari, F. P. (2025). *Media pembelajaran digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Wibawa, N. M. R. A. (2026). *Pengembangan E-modul Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPAS Siswa Kelas IV SD*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Yulhendri, Y. (2022). Peningkatan keterampilan TIK guru dan pengayaan bahan ajar memanfaatkan media pembelajaran menggunakan scratch di IGTKI-PGRI Cengkareng Jakarta Barat. *Jurnal Abdidas*, 3(3), 599–606.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2024). *Statistika untuk penelitian*. Alfabeta.

- Sutra, A. D., Jannah, M., Nurfadillah, Nurhuda, Sarif, A., & Wahyuni, N. (2024). Konsep dasar belajar dan hasil belajar. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 6(1), 244–250.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Depdiknas.
- Widoyoko, E. P. (2022). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Wibawa, P. A. (2024). Pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media Wordwall terhadap hasil belajar IPAS kelas V. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPAS*, 4(1), 40–48.