

**EFEKTIVITAS MODEL *PROBLEM BASED  
LEARNING* BERBANTUAN MEDIA VIDEO ANIMASI  
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA  
SISWA SD ISLAM IBNU KHOLDUN**

**SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**



**Oleh :**

**AQILA NAJWAA  
NIM. 20322080**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
2026**

**EFEKTIVITAS MODEL *PROBLEM BASED  
LEARNING* BERBANTUAN MEDIA VIDEO ANIMASI  
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA  
SISWA SD ISLAM IBNU KHOLDUN**

**SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**



**Oleh :**

**AQILA NAJWAA  
NIM. 20322080**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
2026**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya

Nama : Aqila Najwaa

NIM : 20322080

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul

**“EFEKTIVITAS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SD ISLAM IBNU KHOLDUN”** ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan, maka **saya secara pribadi** bersedia menerima sanksi hukum yang dijatuhkan.

Demikian pernyataan ini, saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 2 Maret 2026

Yang membuat pernyataan,



**Aqila Najwaa**  
**NIM. 20322080**

## NOTA PEMBIMBING

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

c/q. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
di Pekalongan

*Assalamu'alaikum, Wr. Wb.*

Setelah melakukan penelitian, bimbingan dan koreksi naskah skripsi saudara:

Nama : Aqila Najwaa

Nim : 20322080

Program Studi : PGMI

Judul : Efektivitas Model *Problem Based Learning* Berbantuan  
Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika  
Siswa SD Islam Ibnu Kholdun

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diajukan dalam siding munaqosah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum, Wr. Wb*

Pekalongan, 2 Maret 2026

Pembimbing



Ahmad Faridh Ricky Fahmy, M.Pd

NIP. 199106062020121013



## PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan naskah skripsi saudara :

Nama : **Aqila Najwaa**  
NIM : **20322080**  
Judul Skripsi : **Efektivitas Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD Islam Ibnu Khaldun**

telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh dewan penguji Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan pada hari Jumat tanggal 13 Maret 2026 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II

**Juwita Rini, M.Pd**  
NIP. 199103012015032010

**Alimatus Sholikhah, M.Pd**  
NIP. 198811042025212005

Pekalongan, 30 Maret 2026

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



**Prof. Dr. H. Achmad, M.Ag.**  
NIP. 197007061998031001

## **MOTTO**

“Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah: 6)

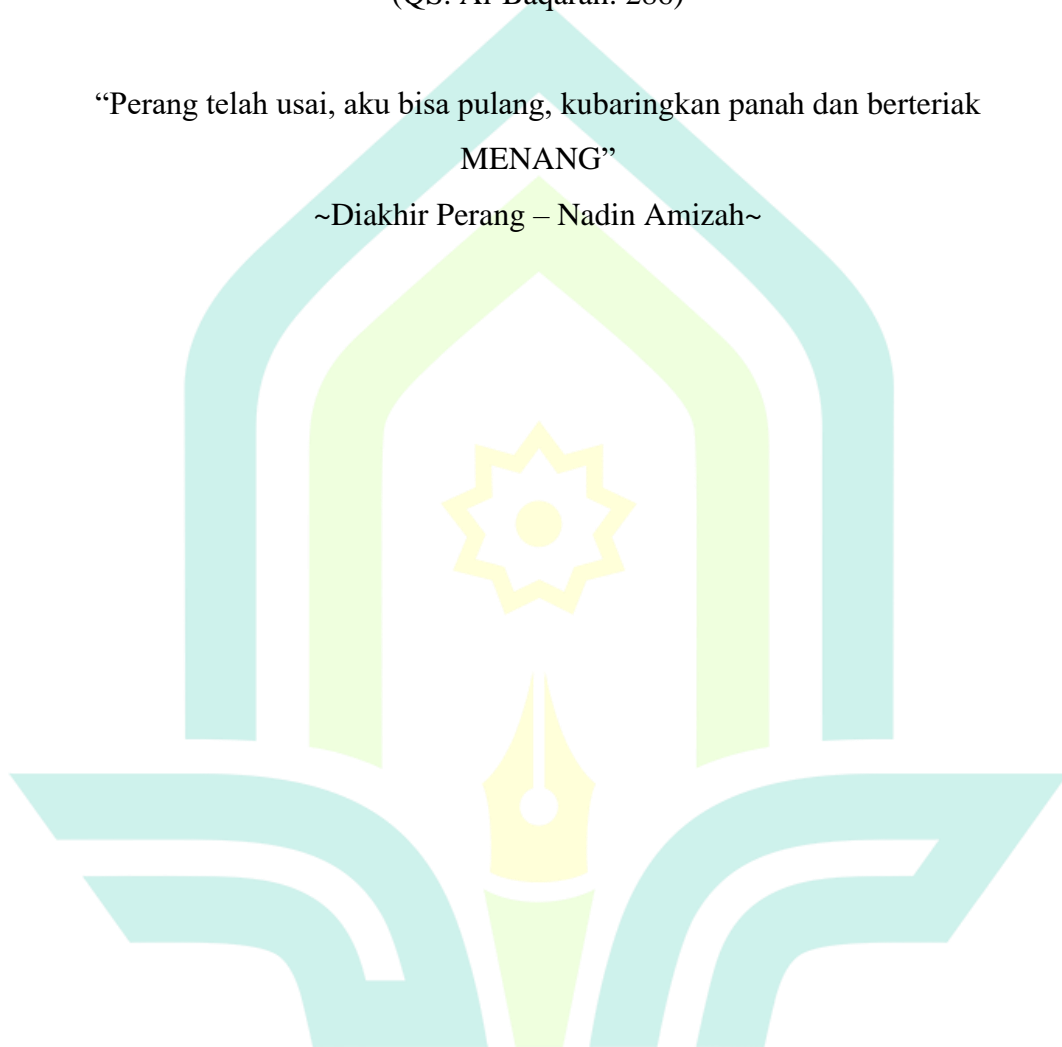
“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(QS. Al-Baqarah: 286)

“Perang telah usai, aku bisa pulang, kubaringkan panah dan berteriak

**MENANG”**

~Diakhir Perang – Nadin Amizah~



## PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur ke hadirat Allah Swt. atas limpahan rahmat, karunia, serta kekuatan yang diberikan selama proses penyusunan skripsi ini, karya ini penulis persembahkan dengan penuh rasa hormat kepada:

1. Kedua orang tua tercinta Bapak Drs. Amat Syakur dan Ibu Lisrofiyah. Terimakasih atas pengorbanan dan tulus kasih yang diberikan dan tidak pernah putus sujudnya dalam memberikan doa kepada penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan program studi sampai selesai.
2. Kepada kakak (Muhammad Adib Khakami, Muhammad Zidansyafiq dan Salsabila Amat Syakur), Kakak Ipar (Intan chaerunniza) dan adik penulis (Muhammad Uwais al-Qorni) yang telah menyampaikan rangkaian doa untuk penulis, memberikan semangat dan hiburan dalam setiap perjalanan yang penulis lakukan.
3. Kepada dosen pembimbing Bapak Ahmad Faridh Ricky Fahmy, M.Pd. Terima kasih atas kesabaran, bimbingan, arahan, serta masukan yang diberikan sejak tahap perencanaan hingga penyelesaian skripsi ini.
4. Kepada sahabat-sahabat dan teman-teman yang selalu memberikan dorongan semangat dan motivasi kepada penulis.
5. Terakhir, Aqila Najwaa (Penulis). Terima kasih sudah berusaha sampai detik ini. Bangga atas setiap langkah kecil yang sudah diusahakan. Tetap semangat dan tidak putus asa atas pencapaian dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, mari bekerjasama untuk terus berkembang menjadi pribadi yang lebih kuat dan lebih baik dari hari ke hari.

## ABSTRAK

Najwaa, Aqila. 2026. Efektivitas Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD Islam Ibnu Kholdun. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Dosen Pembimbing Ahmad Faridh Ricky Fahmy, M.Pd.

**Kata Kunci:** *Model Problem Based Learning, Media Video Animasi, Hasil Belajar, Matematika, Sekolah Dasar*

Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, khususnya di SD Islam Ibnu Kholdun pada materi perkalian bilangan cacah sampai 100 masih menunjukkan hasil belajar yang rendah. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep perkalian yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa melalui pemecahan masalah kontekstual serta membantu memperjelas konsep perkalian secara lebih konkret.

Penelitian ini bertujuan untuk, mengetahui efektivitas model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar matematika siswa SD Islam Ibnu Kholdun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Experimental* dan desain *One Group Pretest-Posttest*. Teknik pengumpulan data melalui tes, observasi dan angket. Data hasil belajar dianalisis menggunakan bantuan SPSS 26 melalui uji *Paired Sample t-Test* serta perhitungan nilai *N-Gain* sebagai indikator efektivitas pembelajaran. Data observasi dan angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk menggambarkan keterlaksanaan pembelajaran dan respon siswa terhadap penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi.

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil uji *Paired Sample T-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Tingkat efektivitas pembelajaran ditunjukkan oleh rata-rata nilai *N-Gain* sebesar 0,7114 ( $>0,7$ ) yang termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa SD Islam Ibnu Kholdun.

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat-Nya. Berkat karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD Islam Ibnu Kholdun”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FTIK UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan. Shalawat dan salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW. semoga kita semua mendapatkan syafaatnya di yaumul akhir nanti, Aamiin.

Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag., selaku rektor UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Juwita Rini, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Ibu Hafizah Ghany Hayyudina, M.Pd., selaku Sekretaris PGMI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan.
5. Bapak Andung Dwi Haryanto, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah meluangkan waktunya untuk selalu membimbing sampai saat ini.

6. Bapak Ahmad Faridh Ricky Fahmy, M.Pd., Dosen Pembimbing Skripsi yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran di sela-sela kesibukannya untuk memberikan bimbingan kepada penulis, serta senantiasa memberikan petunjuk, arahan dan nasehat dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya kepada penulis selama proses pembelajaran di Program Studi PGMI.
8. Kepala madrasah dan segenap guru SD Islam Ibnu Kholdun Kedungwuni Pekalongan yang telah memberikan izin penelitian dan ketersediannya membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak masih dapat diterima dengan senang hati. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran di masa depan. Aamiin

Pekalongan, 2 Maret 2026

Penulis



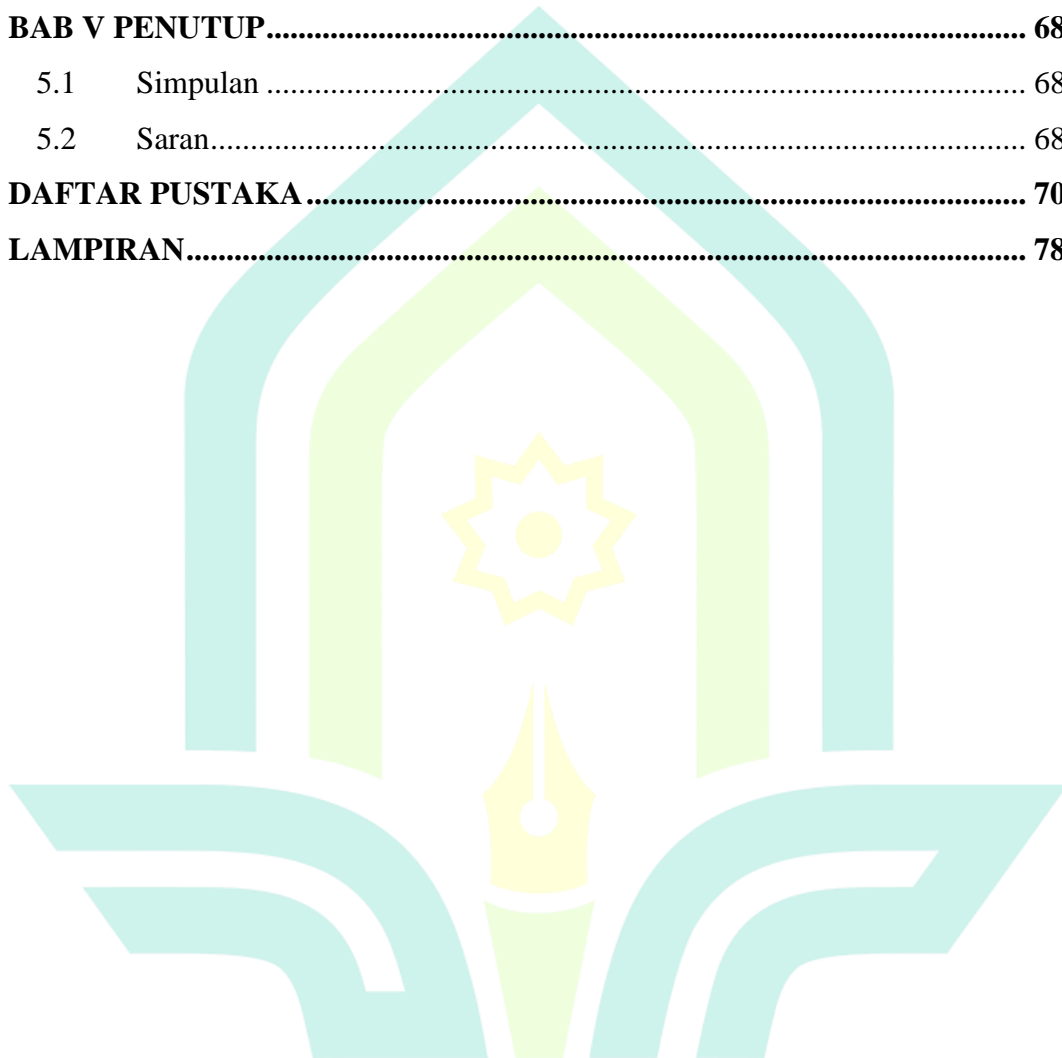
**Aqila Najwaa**

**Nim.20322080**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>NOTA PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
2.1 Deskripsi Teoritik.....	9
2.2 Kajian Penelitian Yang Relevan.....	24
2.3 Kerangka Berpikir.....	26
2.4 Hipotesis Penelitian.....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>30</b>
3.1 Desain Penelitian.....	30
3.2 Populasi dan Sampel.....	31
3.3 Variabel Penelitian.....	31
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	32

3.5	Instrumen Pengumpulan Data.....	34
3.6	Uji Instrumen .....	35
3.7	Teknik Analisis Data.....	39
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>45</b>
4.1	Hasil Penelitian .....	45
4.2	Pembahasan.....	60
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>68</b>
5.1	Simpulan .....	68
5.2	Saran.....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>70</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>78</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Langkah-Langkah Model Problem Based Learning .....	17
Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	30
Tabel 3. 2 Interpretasi Validitas .....	37
Tabel 3. 3 Kriteria Nilai Tingkat Kesukaran.....	38
Tabel 3. 4 Kriteria Indeks Daya Pembeda .....	39
Tabel 3. 6 Kategori Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran .....	40
Tabel 3. 7 Kategori Persentase Angket.....	40
Tabel 3. 8 Kategori Pembagian N-Gain Score.....	44
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas Instrumen .....	47
Tabel 4. 2 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	48
Tabel 4. 3 Hasil Indeks Kesukaran Soal .....	49
Tabel 4. 4 Hasil Uji Daya Pembeda.....	50
Tabel 4. 5 Hasil Analisis Data Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran .....	52
Tabel 4. 6 Hasil Pretest Siswa.....	54
Tabel 4. 7 Hasil Posttest Siswa .....	55
Tabel 4. 8 Hasil Analisis Deskriptif Pretest Posttest.....	56
Tabel 4. 9 Hasil Uji Normalitas .....	57
Tabel 4. 10 Hasil Uji T.....	58
Tabel 4. 11 Hasil Uji N-Gain .....	59

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	78
Lampiran 2 Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	79
Lampiran 3 Kisi-Kisi Instrumen Tes.....	80
Lampiran 4 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran.....	81
Lampiran 5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa.....	82
Lampiran 6 Soal Tes Matematika.....	83
Lampiran 7 Instrumen Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran.....	86
Lampiran 8 Instrumen Angket Respon Siswa.....	88
Lampiran 9 Hasil Uji Validitas.....	90
Lampiran 10 Hasil Uji Reliabilitas.....	96
Lampiran 11 Hasil Uji Normalitas.....	96
Lampiran 12 Hasil Uji T.....	97
Lampiran 13 Lembar Validasi Instrumen Tes.....	98
Lampiran 14 Lembar Validasi Instrumen Angket.....	100
Lampiran 15 Hasil Angket Respon Siswa.....	102
Lampiran 16 Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran.....	103
Lampiran 17 Modul Ajar.....	105
Lampiran 18 Foto Kegiatan Penelitian.....	113
Lampiran 19 Daftar Riwayat Hidup.....	114

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan berperan dalam membentuk karakter serta mengembangkan kemampuan berpikir individu. Melalui sistem pendidikan yang berkualitas, seseorang dapat berkembang menjadi pribadi yang kompeten, kreatif, dan mampu berpikir kritis dalam menghadapi permasalahan kehidupan. Pendidikan merupakan suatu sektor yang memperoleh banyak sekali pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan. Pentingnya ilmu pengetahuan dalam perspektif Islam ditegaskan dalam Surah Al-Mujādalah ayat 11:

فَانشُرُوا اَنْشُرُوا قَيْلًا وَاذَا لَكُمْ اللهُ يَفْسَحُ فَاَفْسَحُوا الْمَجْلِسِ فِي تَفْسَحُوا لَكُمْ قَيْلًا اِذَا اٰمَنُوا الَّذِيْنَ يَأْتِيهَا

﴿١١﴾ حَبِيْرٌ تَعْمَلُوْنَ بِمَا وَاللهُ دَرَجَاتٍ الْعِلْمِ اَوْتُوا وَالَّذِيْنَ مِنْكُمْ اٰمَنُوا الَّذِيْنَ اللهُ يَرْفَعُ

Ayat tersebut menerangkan bahwa Allah SWT akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan. Ayat tersebut menunjukkan bahwa kegiatan belajar memiliki kedudukan yang mulia, sehingga pelaksanaannya perlu dilakukan secara optimal dan bermakna melalui strategi pembelajaran yang tepat.

Salah satu pembelajaran yang berperan strategis dalam melatih kemampuan berpikir logis dan sistematis siswa adalah matematika. Matematika termasuk salah satu disiplin ilmu yang harus dikuasai dalam ranah pendidikan.

Pembelajaran matematika dirancang untuk membentuk kemampuan berpikir logis, serta membekali siswa dengan keterampilan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, matematika memegang peran sentral dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia (Mayoza et al., 2024).

Namun, dalam praktiknya masih ditemukan berbagai tantangan, terutama terkait capaian hasil belajar siswa. Berdasarkan data *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) tahun 2015, tercatat skor rata-rata matematika siswa sekolah dasar di Indonesia hanya mencapai 397, lebih rendah dari rata-rata internasional sebesar 500 poin (Mullis et al., 2016). Temuan tersebut mengindikasikan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika. Kesulitan ini mencerminkan rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis, dimana siswa cenderung menghafal rumus-rumus matematika tanpa memahami konsep serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Sementara itu, data PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2022 menunjukkan adanya penurunan capaian hasil belajar akibat pandemi secara internasional. Meskipun posisi Indonesia dalam peringkat PISA 2022 mengalami kenaikan 5 tingkat dibanding tahun 2018, skor literasi matematika secara internasional mengalami penurunan sebesar 21 poin. Adapun penurunan skor Indonesia tercatat sebesar 13 poin, yang relatif lebih kecil dibanding rata-rata penurunan internasional (Kemendikbudristek, 2023). Meskipun peringkat meningkat, literasi matematika siswa Indonesia tetap berada di level rendah jika dibandingkan

negara lain. Fakta tersebut mencerminkan mutu pembelajaran matematika di Indonesia masih menghadapi tantangan yang perlu segera diatasi.

Dalam lingkup wilayah Pekalongan, pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Fitriyani (2023) dalam penelitiannya di SDN 01 Lambur Kabupaten Pekalongan menemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai serta dominannya pembelajaran yang bersifat konvensional. Sementara itu, Khakima (2024) mengungkapkan bahwa pembelajaran matematika di MIS Ma'arif NU Kebonsari belum berlangsung secara optimal karena metode yang digunakan belum mampu menumbuhkan semangat dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Temuan-temuan tersebut memperkuat bahwa pembelajaran matematika, khususnya di wilayah Pekalongan masih menghadapi permasalahan dalam hal keterlibatan siswa dan pemahaman konsep, terutama akibat minimnya inovasi dalam pendekatan pembelajaran, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika.

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas III SD Islam Ibnu Kholdun menunjukkan bahwa capaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika belum memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi ini disebabkan oleh penerapan pendekatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru melalui metode ceramah, sehingga siswa cenderung bersikap pasif dan kurang terlibat secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, keterbatasan dalam pemanfaatan media pembelajaran turut mengurangi partisipasi siswa, menimbulkan kejenuhan, serta menyulitkan mereka memahami materi yang

disampaikan. Dampak dari kondisi tersebut tercermin pada capaian hasil belajar siswa yang belum optimal. Situasi ini menunjukkan pentingnya penerapan strategi pembelajaran matematika yang inovatif dan interaktif guna mendorong keterlibatan siswa serta memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih efektif.

Upaya untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran matematika dapat dilakukan melalui penerapan model pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa. Salah satu model pembelajaran yang dinilai efektif dalam mendorong keaktifan dan hasil belajar siswa adalah *Problem Based Learning*. Model *Problem Based Learning* menekankan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui pemecahan masalah, baik secara mandiri maupun kolaboratif. Pendekatan ini dirancang untuk menumbuhkan kemandirian belajar sekaligus meningkatkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok (Widayanti & Dwi Nur'aini, 2020). Proses pembelajaran berbasis masalah mampu menstimulus kemampuan berpikir kritis siswa serta mendorong kemandirian belajar dan kerja sama dalam kelompok (Anita et al., 2020; Tabroni et al., 2022). Melalui penerapan model *Problem Based Learning*, siswa tidak lagi bergantung sepenuhnya pada guru, melainkan aktif membangun pengetahuan secara mandiri (Irwan & Mansurdin, 2020). Dengan demikian, model *Problem Based Learning* berkontribusi dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna, serta membantu siswa mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari.

Selain pemilihan model pembelajaran yang tepat, penggunaan media pembelajaran yang menarik juga menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran matematika, salah satunya melalui media video animasi.

Media video animasi digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran karena kemampuannya dalam menyajikan materi secara visual dan interaktif (Pasambo & Radia, 2022). Seiring dengan perkembangan teknologi, video animasi berkembang menjadi alat bantu yang efektif dalam membantu siswa memahami konsep abstrak. Media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila mampu memberikan pengaruh positif dan menghasilkan peningkatan hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran (Alfina et al., 2022). Oleh karena itu, penggunaan video animasi dapat mengatasi kesulitan dalam memahami konsep matematika, serta meningkatkan motivasi dan capaian hasil belajar siswa secara signifikan (Wahono & Rohendi, 2021).

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* yang dipadukan dengan media video animasi memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Aghel (2024) menyimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN Karangpawita, Karawang. Temuan serupa juga diungkapkan oleh Fithriyani et al. (2023), yang menyatakan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti terdorong untuk mengkaji lebih lanjut melalui penelitian berjudul "Efektivitas Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD Islam Ibnu Kholdun".

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar matematika siswa kelas III SD Islam Ibnu Khaldun masih rendah.
2. Proses pembelajaran matematika di kelas III SD Islam Ibnu Khaldun masih didominasi oleh metode ceramah.
3. Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika masih terbatas dan belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara optimal.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Untuk menjaga fokus penelitian dan mencegah pembahasan yang terlalu luas, pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan pada siswa kelas III SD Islam Ibnu Khaldun.
2. Mata pelajaran yang dikaji adalah matematika dengan materi perkalian bilangan cacah sampai 100.
3. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi.
4. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar aspek kognitif siswa yang diukur melalui tes pretest dan posttest.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut “Bagaimana efektivitas model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar matematika siswa SD Islam Ibnu Kholdun?”

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar matematika siswa SD Islam Ibnu Kholdun.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Berikut ini merupakan manfaat dan harapan dari penelitian ini diantaranya:

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan matematika. Melalui penerapan strategi pembelajaran yang tepat, siswa diharapkan menjadi lebih aktif, terhindar dari kejenuhan saat pembelajaran berlangsung serta mampu meningkatkan capaian hasil belajar.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Temuan pada penelitian ini diharapkan membawa dampak positif bagi semua pihak yang berkepentingan, termasuk:

a. Bagi sekolah

Model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi dapat menjadi alternatif bagi sekolah dalam mengoptimalkan mutu pembelajaran, khususnya dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika sehingga tercapai pembelajaran yang berkualitas.

b. Bagi guru

Model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi dapat membantu guru dalam menentukan pendekatan serta pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif dan menarik, guna mengurangi kejenuhan siswa sekaligus mendukung pemahaman materi secara efektif.

c. Bagi siswa

Model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa, sekaligus mampu menumbuhkan minat serta meningkatkan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini memberikan pengalaman langsung dan memperkaya wawasan peneliti mengenai penerapan model pembelajaran dan media yang efektif untuk mendukung terciptanya proses pembelajaran yang optimal di sekolah dasar.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan penelitian mengenai efektivitas model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar matematika siswa SD Islam Ibnu Khaldun, diperoleh kesimpulan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil uji hipotesis menggunakan uji t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*, dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Tingkat efektivitas pembelajaran juga terlihat dari analisis uji *N-Gain* dengan nilai rata-rata sebesar 0,7114 termasuk dalam tingkat efektif kategori tinggi ( $g > 0,7$ ) berdasarkan kriteria efektivitas Hake. Hal ini menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi tidak hanya memberikan perbedaan yang signifikan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

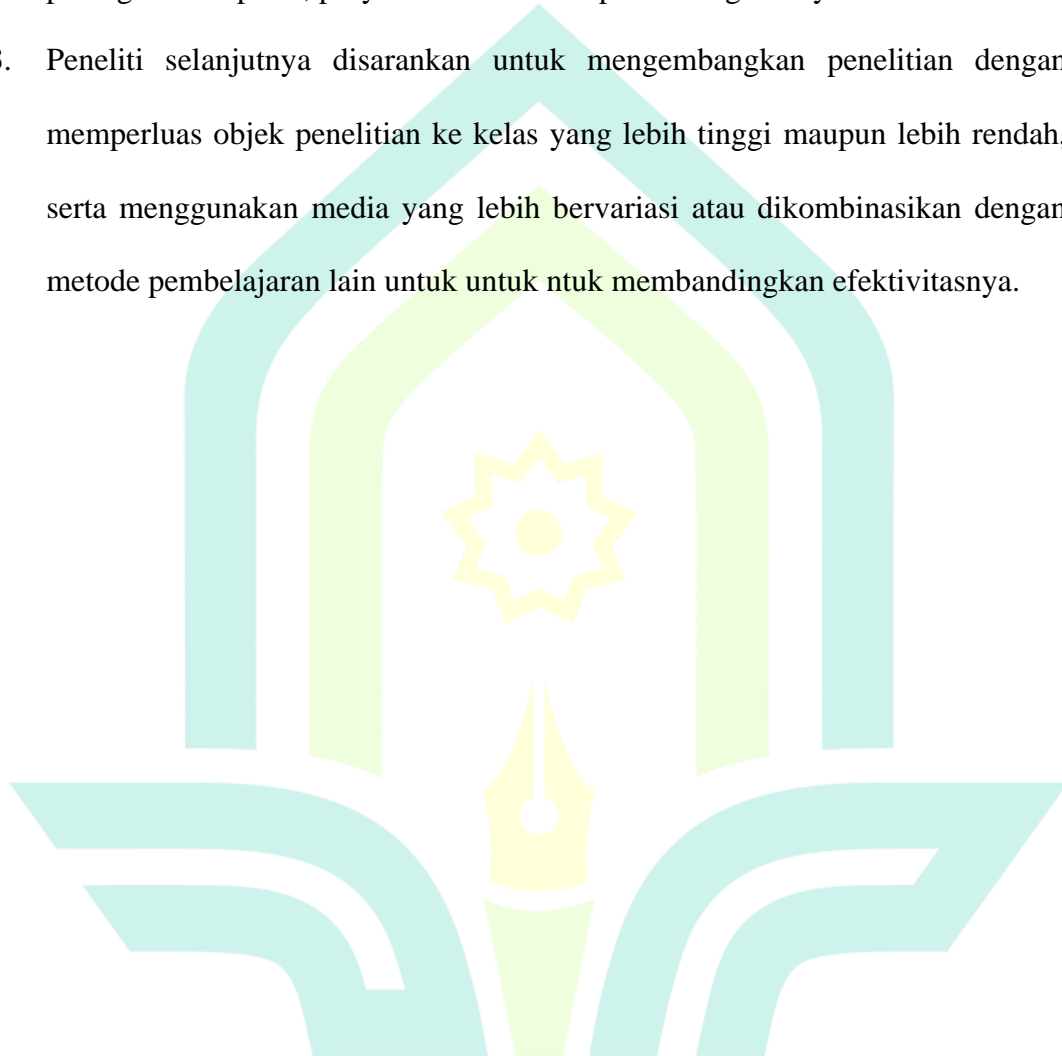
#### 5.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian, penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru disarankan untuk menerapkan model dan media pembelajaran yang efektif, seperti model *Problem Based Learning* berbantuan media video animasi, khususnya pada materi yang bersifat abstrak dan membutuhkan pemahaman

konsep serta visualisasi, agar siswa lebih aktif, kritis, dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

2. Sekolah diharapkan dapat mendukung pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana prasarana yang memadai, seperti perangkat komputer, proyektor atau media pendukung lainnya.
3. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan memperluas objek penelitian ke kelas yang lebih tinggi maupun lebih rendah, serta menggunakan media yang lebih bervariasi atau dikombinasikan dengan metode pembelajaran lain untuk untuk ntuk membandingkan efektivitasnya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Aghel, D. P. (2024). *Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPAS Berbantuan Video Animasi Pada Peserta Didik Kelas V* [Undergraduate, Universitas Buana Perjuangan Karawang]. <http://repository.ubpkarawang.ac.id/id/eprint/4571>
- Alfina, Irmadurisa, A., Zannah, A. R., Ivansyah, A. R., Istiningsih, S., & Widodo, A. (2022). Pentingnya Penggunaan Media Animasi dalam Meningkatkan Kemampuan Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Madako Elementary School*, 1(2), 78–87. <https://doi.org/10.56630/mes.v1i2.49>
- Andini, F. S., Sa'adah, S., & Yusup, I. R. (2023). Analisis Respon Siswa Terhadap Model Pembelajaran Level Of Inquiry Berbantuan Media Liveworksheet. *Gunung Djati Conference Series*, 30, 132–141. <https://conferences.uinsgd.ac.id/>
- Anita, Y., Nur, M., & Nasir, M. (2020). Problem Based Learning Terintegrasi Pembelajaran Science, Technology, Engineering, And Mathematics (STEM) Terhadap Literasi Lingkungan Mahasiswa. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 11(2), 105–111. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v11i2.3278>
- Anwar, R., Firman, & Desyandri. (2024). Pendekatan Model Realistic Mathematic Education (RME) Berbantuan Video Animasi terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(6), 794–809. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Arbiatin, E., & Mulabbiyah, M. (2020). Analisis kelayakan butir soal tes penilaian akhir semester mata pelajaran matematika kelas VI di SDN 19 Ampenan tahun pelajaran 2019/2020. *El Midad*, 12(2), 146-171.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Bumi aksara.
- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353–361. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.36230>
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. fatwa publishing.
- Darma, B. (2021). *Statistika penelitian menggunakan SPSS (Uji validitas, uji reliabilitas, regresi linier sederhana, regresi linier berganda, uji t, uji F, R2)*. Guepedia.

- Dewi, N. R., & Ardiansyah, A. S. (2022). *Dasar Dan Proses Pembelajaran Matematika*. Penerbit Lakeisha.
- Edison, A. (2023). Model Problem Based Learning Solusi Meningkatkan Prestasi Belajar. *Lombok: Pusat pengembangan pendidikan dan penelitian Indonesia*.
- Fathurrahman, A., Sumardi, S., Yusuf, A. E., & Harijanto, S. (2019). Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Peningkatan Kompetensi Pedagogik dan Teamwork. *JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN*, 7(2), 843–850. <https://doi.org/10.33751/jmp.v7i2.1334>
- Fatirani, H. (2022). *Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada sistem ekskresi manusia*. Penerbit P4i.
- Fithriyani, I., Rostikawati, T., & Mulyawati, Y. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPAS. 5(2), 545–551.
- Fitriyani, F. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pembagian Kelas IV Di SDN 01 Lambur Kecamatan Kandangserang Kabupaten Pekalongan [Undergraduate, UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan].
- Handika, H. H., Zubaidah, T., & Witarsa, R. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 22(2), 124–140. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v22i2.11685>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Hasnunidah, N. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Media Akademi.
- Helyandari, B. H., Hikmawati, H., & Sahidu, H. (2020). Pengaruh Problem Based Learning Terhadap Hasil belajar Fisika Peserta Didik MA Daruh Hikmah Darek Tahun Pelajaran 2019/2020. *KONSTAN - JURNAL FISIKA DAN PENDIDIKAN FISIKA*, 5(1), 10–17. <https://doi.org/10.20414/konstan.v5i1.46>
- Iba, Z., & Wardhana, A. (2023). *Metode Penelitian*. Eureka Media Aksara.
- Idris, I., Hasjaya, A., M., S., Maryam, A., & Ahmad, R. E. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Zoom Meeting Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Madako Elementary School*, 1(2), 151–162. <https://doi.org/10.56630/mes.v1i2.55>

- Ilham, & Yunita, D. I. (2022). *Efektivitas Kebijakan “Belajar Daring” Masa Pandemi Covid-19 Di Papua*. wawasan Ilmu.
- Intan, D. N., Kuntarto, E., & Sholeh, M. (2022). Strategi Guru untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3302–3313. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2287>
- Irwan, V. P., & Mansurdin, M. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2097–2107. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.686>
- Isrokatun, I., Hanifah, N., Maulana, M., & Suhaebar, I. (2020). *Pembelajaran Matematika dan Sains secara Integratif melalui Situation-Based Learning*. UPI Sumedang Press.
- Jihan, T. J., Erwinto Imran, M., & Amal, A. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Powtoon Terhadap Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Pada Pembelajaran IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sang Surya*, 10(2), 432–442. <https://doi.org/10.56959/jpss.v10i2.346>
- juhrodin, udin. (2023). *Revisi Taksonomi Bloom oleh Anderson*. Jim-Zam.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Ristek. (2023, 5 Desember). PISA 2022 dan Pemulihan Pembelajaran Di Indonesia. [https://balaibahasaprovincintb.kemdikbud.go.id/uploads/PPID\\_KvjKvBe20231206001241.pdf](https://balaibahasaprovincintb.kemdikbud.go.id/uploads/PPID_KvjKvBe20231206001241.pdf)
- Khakima, L. N. (2024). *Implementasi Metode Game Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III MIS Ma'arif NU Kebonsari Pekalongan* [Undergraduate, UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan].
- Khoirunnisa, S., Martini, A., & Dahlani, A. (2023). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Materi Suhu Dan Kalor. *Sebelas April Elementary Education*, 2(3), 274–284. <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/saee/article/view/1065>
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Bintang Surabaya
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. YAYASAN KITA MENULIS. <https://kitamenulis.id/2020/02/21/media-dan-multimedia-pembelajaran-teori-praktik/>
- Lubis, M. A. (2020). *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Prenada Media.

- Mahardika, C., & Setyawan, A. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Matematika serta Upaya Menanganinya pada Siswa Kelas I SDN Banyuajuh 9 Bangkalan. *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.35719/akselerasi.v1i1.8>
- Mahmudi, Muh. Zidni Athoillah, Eko Bowo Wicaksono, & Amir Reza Kusuma. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514. <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1132>
- Marwati, I., Amiruddin, & Kaimuddin, L. O. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas SDN 7 Konda. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1). <https://doi.org/10.36709/jobpgsd.v4i1.14397>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://siducat.org/index.php/ghaitsa>
- Mayoza, H., Harahap, T. H., & Manurung, S. A. (2024). Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(3), 1422–1433. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i3.1598>
- Mullis, I.V.S., Martin, M. O., Foy, P., & Hooper, M. (2016). *TIMSS 2015 International Results in Mathematics*. TIMSS & PIRLS International Study Centre. <http://timssandpirls.bc.edu/timss2015/international-results/>
- Muna, S. N., Utaminingsih, S., & Setiawaty, R. (2025). Efektivitas Model Pbl Berbantuan Video Animasi Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Teks Narasi Kelas IV SD. *Journal on Education*, 7(2), 12416–12426. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i2.8368>
- Muthma'innah, M., Amri, F., & Silitonga, F. (2024). Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Strategi Pembelajaran. *TADRIBUNA: Journal of Islamic Education Management*, 4(2), 79–86. <https://doi.org/10.61456/tjiec.v4i2.162>
- Nur, F., & Masita. (2022). *Pengembangan Pembelajaran Matematika*. Nas Media Pustaka.
- Obong, A. S., Sarlin, M., Cuga, C., Husain, R. I., & Isnanto. (2025). Pengembangan Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPAS dengan Metode PBL. *Superior Education Journal*, 3(2), 66–75. <https://jurnal.dosenkolaborasi.org/index.php/SEJ/article/view/51>

- Panggabean, S., Nurjehan, R., Siregar, N., Sari, D. P., Umara, Y., Saija, L. M., ... & Gustian Djuanda, C. P. G. A. (2022). *Pendidikan Matematika di Sekolah Dasar*. Media Sains Indonesia.
- Pasambo, E., & Radia, E. H. (2022). Meta Analisis Pengaruh Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3257–3267. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2533>
- Payadnya, I. P. A. A., Hermawan, I. M. S., Wedasuwari, I. A. M., Rulianto, & Jayantika, I. G. A. N. T. (2022). *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Deepublish.
- Ponidi, Dewi, N. A. K., Trisnawati, Puspita, D., Nagara, E. S., Kristin, M., Puastuti, D., Andewi, W., Anggraeni, L., & Utami. (2021). *MODEL PEMBELAJARAN Inovatif dan Efektif*. Penerbit Adab.
- Putri, I. C., Wirna, M., Tunnur, M. A., Putri, E. F., Rahma, F., & Marda, A. (2023). *Statistik Pendidikan (Teori Dan Praktik Dalam Pendidikan)*. Guepedia.
- Rifai, A. (2020). Problem Based Learning Dalam Pembelajaran IPA. *SHEs: Conference Series*, 3(3), 2139–2144. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Rifkhan. (2023). *Pedoman Metodologi Penelitian Data Panel Dan Kuesioner*. Penerbit Adab.
- Rijal, A. (2022). *Mengembangkan e-Learning Mata Kuliah Pembelajaran Matematika SD Berbasis Aplikasi Moodle Program Studi PGSD*. Syiah Kuala University Press.
- Rindiani, G., Chan, F., & Alirmansyah. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pembelajaran IPAS Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(4), 575–581. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i4.1495>
- Risnita, R., Muhajirin, & Asrulla. (2024). Pendekatan Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Serta Tahapan Penelitian. *Jurnal Genta Mulia*, 15(1), 82–92. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/903>
- Rohmawati, A. (2017). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15–32. <https://doi.org/10.21009/JPUD.091.02>
- Sae, H., & Radia, E. H. (2023). Media Video Animasi Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(2), 65–73. <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i2.474>

- Saputra, H. (2020). Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning). *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 5(3), 1–9. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/GD8EA>
- Sari, R. M. (2024). *Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Vidio animasi Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Di MIMA IV Sukabumi Bandar Lampung* [Undergraduate, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung]. <https://repository.radenintan.ac.id/34247/>
- Simarmata, J., Romindo, R., Suryani, S., Harlina, S., Prasetyo, A., Saputra, H., Rakhman, A. Z., Akbar, R. M., Munsarif, M., & Warni, E. (2022). *Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Yayasan Kita Menulis. <https://scholar.google.com/scholar?cluster=2807586568663839762&hl=en&oi=scholar>
- Simeru, A., Nasution, T., Takdir, M., Siswati, S., Susanti, W., Karsiwan, W., Suryani, K., Mulya, R., Friadi, J., & Nelmira, W. (2023). *Model-Model Pembelajaran*. Penerbit Lakeisha.
- Sinta, S., Disurya, R., & Ayu, I. R. (2022). Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Journal on Teacher Education*, 4(2), 731–744. <https://doi.org/10.31004/jote.v4i2.8928>
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Subagyo, N. A. (2024). Pengaruh model Problem Based Learning berbantuan media video terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa SD. *Journal on Education*.
- Srifariyati, S., & Susianti, O. M. (2024). Perumusan Variabel Dan Indikator Dalam Penelitian Kuantitatif Kependidikan. *JURNAL PENDIDIKAN ROKANIA*, 9(1), 18–30. <https://doi.org/10.37728/jpr.v9i1.1066>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2013). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Bumi Aksara.
- Tabroni, T., Syukur, M., & Indrayani, I. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Bentuk-Bentuk Mobilitas Sosial Kelas VIII-B SMP Negeri 4 Rokan IV Koto Kab. Rokan Hulu Riau. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran (JP-3)*, 4(2), 261–266. <https://ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/409>
- Tandibua, A. N. (2016). Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Think Pair Share (Tps) Pada Siswa Kelas VII Smp

- Negeri 1 Galesong Selatan Kab. Takalar. *Skripsi*. [Undergraduate, Universitas Muhammadiyah Makassar].
- Tethool, G., Paat, W. R. L., & Wonggo, D. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(3), 268–275. <https://doi.org/10.53682/edutik.v1i3.1546>
- Uno, H. B., & Koni, S. (2024). *Assessment Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- UUN, H. (2022). *Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Tematik Siswa Kelas SD 'Aisyiyah 1 Mataram Tahun 2021/2022* [Undergraduate, Universitas Muhammadiyah Mataram]. <https://repository.ummat.ac.id/5419/>
- Wahab, A., Junaedi, Efendi, D., Prastyo, H., Purnama Sari, D., Syukriani, A., Febriyanni, R., Rosalina Rawa, N., M. Saija, L., & Wicaksono, A. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wahono, R. S., & Rohendi, D. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 45-56.
- Wahyuni, S. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Postulat : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 3(2), 151–165. <https://doi.org/10.30587/postulat.v3i2.5043>
- Widayanti, R., & Dwi Nur'aini, K. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika dan Aktivitas Siswa. *MATHEMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 2(1), 12–23. <https://doi.org/10.33365/jm.v2i1.480>
- Wijaya, A. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Team Teaching Pada Materi Pemanasan Global Peserta Didik Kelas X dan XI di MA DDI ENTROP Kota Jayapura. *honai*, 4(2), 111-117.
- WismawatiSiti, G., Marlina, S. C., & Helminsyah, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Subtema 1 Benda Hidup Dan Tak Hidup di Sekitar Kita untuk Siswa Kelas 1 SD. *UBBG - Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1), 4.
- Wulandari, T., Rohimin, R., Nurlaili, N., & Saputra, G. R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3), 685–710. <https://doi.org/10.14421/njpi.2023.v3i3-17>

Yugianti, A., Purwanto, S. E., & Ninawati, M. (2018). The Influence of Brain Based Learning Model to Mathematical Creative Thinking Skills of Student. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 53–58. <https://doi.org/10.22236/jipd.v3i2.45>

