

## **Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Multimedia Animaker Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII MTs Negeri 2 Lombok Barat**

**Sirni Hadriwani<sup>1\*</sup>, Jamaluddin<sup>1</sup>, Karnan<sup>1</sup>, M. Yamin<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Biologi, Jurusan Pendidikan MIPA, FKIP, Universitas Mataram, Jl. Majapahit no.62, Mataram, NTB, 83125. Indonesia

\*Corresponding Author: [sirnihadriwani@gmail.com](mailto:sirnihadriwani@gmail.com)

### **Article History**

Received : September 12<sup>th</sup>, 2022

Revised : Oktober 15<sup>th</sup>, 2022

Accepted : Oktober 25<sup>th</sup>, 2022

**Abstract:** Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks bagi siswa untuk belajar menyelesaikan masalah dan berpikir kritis. Multimedia Animaker merupakan aplikasi software yang menawarkan berbagai kemudahan dalam membuat persentasi video pembelajaran berbasis online atau web. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia animaker terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VIII. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experimental* atau *Eksperimen Semu*. Populasi penelitian ini adalah kelas VIII MTsN 2 Lombok Barat, sampel penelitian terdiri dari kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan VIII B sebagai kelas kontrol dengan teknik *purposive sampling*. Desain penelitian menggunakan *pre test post test control grup design*. Jenis instrument pengumpulan data yang digunakan berupa bentuk tes dan wawancara. Data hasil belajar IPA kelas VIII diperoleh dari hasil *pre test* dan *post test*. Analisis data uji hipotesis dengan menggunakan uji one way anova (anova satu jalur) dengan taraf signifikansi 0,05 dengan bantuan aplikasi SPSS Ver 21.0. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata *pre test* untuk kelas eksperimen sebesar 48,20 dan untuk kelas kontrol sebesar 44,60 sedangkan nilai akhir atau *post test* untuk kelas eksperimen sebesar 77,20 dan untuk kelas kontrol sebesar 70,40. Uji normalitas menggunakan rumus *Kolmogrov-Smirnov*, uji homogenitas menggunakan rumus *Levene's* dan uji anova. Berdasarkan hasil uji one way anova diperoleh nilai rerata kuadrat : 5202,400 dengan drajd bebas : 3 dan nilai f hitung 61,70 > F Tabel 4,10 dengan Sig. (p) : 0,000 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima maka penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia Animaker berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VIII. Kesimpulannya bahwa pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia berpengaruh secara signifikansi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Lombok Barat tahun ajaran 2022/2023.

**Keywords:** Model *Problem Based Learning*, Multimedia Animaker, Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Alam.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Menurut UU No.20 Th. 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Widyanto, 2017). Tujuan pendidikan nasional menurut UU No.20 Th. 2003 yang intinya didalam pendidikan memiliki kemampuan untuk

mengembangkan kemampuan dan potensi pada peserta didik (Priandana & Asto, 2014). Untuk pencapaian tujuan pendidikan nasional tersebut maka pentingnya Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) harus dimiliki oleh setiap siswa (Karina et al, 2017).

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu dasar yang digunakan secara luas dalam berbagai bidang kehidupan. pembelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa, karena siswa beranggapan bahwa mata pelajaran IPA bersifat abstrak sedangkan pikiran siswa bersifat kongkrit, penggunaan bahasa ilmiah dan istilah latin membuat siswa kesulitan untuk menghafal dan memahaminya.

Alokasi waktu yang terbatas dengan materi pembelajaran yang banyak menjadi pemicu rendahnya hasil belajar siswa paa mata pelajaran tersebut.

Hasil belajar merupakan penilaian untuk melihat kemajuan siswa dalam penguasaan materi pembelajaran yang telah dipelajari sesuai tujuan yang telah ditetapkan. Factor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah minat , yaitu keinginan yang dapat menimbulkan perhatian akibat adanya suatu hal yang menarik (Karina et al, 2017). Hasil belajar yang dimaksud dari penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif (pengetahuan). Menurut bloom hasil belajar ranag kognitif meliputi penguasaan konsep, ide, pengetahuan factual, dan keterampilan intelektual (Jufri, 2017).

Bedasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan pada guru mata pelajaran IPA disekolah MTs Negeri 2 Lombok Barat diketahui bahwa proses pembelajaran IPA berlangsung secara konvensional dimana guru cenderung menggunakan metode konvensional yaitu ceramah, dan diskusi dalam pembelajarannya dan menempatkan posisi guru sebagai pelaku utama dalam pembelajaran. Kondisi tersebut membuat siswa kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga hal ini berdampak terhadap rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran IPA pada elas VIII MTs Negeri 2 Lombok Barat. Hal ini terlihat dari data hasil belajar siswa kelas VIII yang berada dibawah nilai KKM yang telah ditetapkan disekolah tersebut, diketahui nilai rata-rata kelas VIII A : 69,7 dengan jumlah siswa 20 orang, VIII B : 67,8 dengan jumlah siswa 20 orang, dan kelas VIII C : 69,7 dengan jumlah siswa 20 orang. Dari data hasil belajar siswa kelas VIII tersebut terlihat bahwa hasil belajar IPA kelas VIII berada dibawah KKM yaitu 70. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran membuat siswa merasa bosan, sehingga berdampak terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran. Sehubungan dengan permasalahan tersebut dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VIII perlu digunakan suatu model pembelajaran yang menggunakan metode pemecahan masalah yang menggunakan masalah dalam kehidupan nyata yang sesuai dengan mata pelajaran IPA yang kongkrit dengan memperhatikan penyajian materi pembelajaran

yang menarik dan mudah dipahami. Model pembelajaran merupakan bentuk suatu rancangan pembelajaran yang tertata secara sistematis untuk mempermudah proses belajar siswa, guna mencapai tujuan pembelajaran (Nurdiansyah, 2018).

Dalam kegiatan pembelajaran dimasa kemajuan IPTEK, salah satu model pembelajaran yang menekankan siswa untuk memecahkan masalah dan meingkatkan berpikir kritis siswa dalam memecahkan suatu permasalahan adalah model problem based learning. Menurut Duch, Allen & white dalam Robiyanto (2021) model problem based learning merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam memecahkan masalah kompleks dikehidupan nyata. Menurut Noordin dalam Susilawati et al., 2018 pembelajaran berbasis masalah merupakan strategi pengajaran yang inovatif dimana guru mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan dalam pemecahan masalah , kreativitas dan keterampilan berpikir kritis. Model pembelajaran problem based learning dipadukan dengan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan factor eksternal yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru ke siswanya yang dapat memberikan kesan yang berbeda (Astari et al., 2016). Media pembelajaran yang digunakan salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang mudah diakses sesuai dengan kemajuan IPTEK dengan menggunakan bantuan sebuah Multimedia Animaker sebagai aplikasi pembantu untuk menyajikan materi pembelajaran supaya lebih menarik dan mudah dipahami. multimedia animaker merupakan sebuah aplikasi program platform yang berbasis online atau web yang digunakan untuk membuat animasi persentasi pembelajaran berbasis computer ataupun android (Firdaus, 2021). Sejalan dengan pendapat Munawar yang mengatakan bahwa animaker merupakan suatu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan sebagai alternative dalam proses pembelajaran yang menawarkan berbagai kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran untuk mendapatkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik (Munawar, 2020).

Bedasarkan uraian diatas perlu dilakukan penelitian tentang pengaruh model problem based learning berbantuan multimedia animaker

terhadap hasil belajar ipa siswa kelas VIII Mts negri 2 lombok barat. Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu alternative bagi guru mata pelajaran IPA untuk menggunakan model problem based learning dengan bantuan multimedia animaker dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA akan meningkat.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian metode *quasi experimental* atau eksperimen semu merupakan pengembangan dari true experimental design . desain ini memiliki kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variable-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2017).

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Negri 2 Lombok Barat semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 yang terdiri dari tiga kelas yaitu kelas VIII A , VIII B dan VIII C dengan tiap kelas berjumlah 20 orang jadi total keseluruhan siswa kelas VIII adalah 60 orang, design penelitian ini menggunakan *pre test post test control grup design*. Pengambilan sampel dengan menggunakan tehnik purposive sampling, sehingga didapat dua kelas penelitian yaitu kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol. Kelas VIII A diberikan perlakuan dengan menggunakan model problem based learning berbantuan multimedia animaker pada proses pembelajarannya.

Tehnik pengumpulan data menggunakan wawancara dan tes berupa pilihan ganda. Tehnik wawancara dilakukan untuk melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus ditelit (Sugiyono, 2013). Tehnik tes ini didasarkan pada *pre test* dan *post test*, tehnik tes digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan prestasi siswa pada mata pelajaran IPA (Arikunto, 2010). Instrumen penelitian dilakukan uji validitas dan uji realibilitas. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikai ANATES V.4 diperoleh hasil **validitas keseluruhan item soal 0,83 dengan** menggunakan taraf  $\alpha = 0,05$  sehingga nilai validat untuk keseluruhan item soal  $0,83 > 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa keseluruhan item soal dikatakan valid. Sedangkan uji realibilitas dilakukan dengan bantuan aplikasi ANATES V.4 diperoleh hasil perhitungan uji realibilitas sebesar 0,91 dengan taraf signifikansi 0,05

sehingga  $r$  hitung  $0,91 > r$  Tabel 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa soal tersebut reliable dan dapat digunakan untuk penelitian.

Tehnik analisis data untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji hipotesis one way anova atau anova satu jalur dengan taraf signifikansi 0,05 dengan SPSS 21,0 sebelum uji hipotesis dilakukan uji prasyarat analisi yaitu uji Normalitas dengan menggunakan rumus *Kolmogrov-Smirnov* dan uji homogenitas dengan menggunakan rumus *Livene's*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli – Agustus 2022 secara offline. Digunakan siswa kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 20 orang dan kelas VIII B sebagai kelas kotrol dengan jumlah siswa 20 orang. Pemberian pretest dan materi awal dilaksanakan pada tanggal 28 Juli 2022 pada kelas VIIIA dan VIII B MTsN 2 Lombok Barat. Kemudian dilaksanakan *post test* hasil belajar IPA pada tanggal 11 Agustus 2022 kepada siswa kelas VIII MTsN 2 Lombok Barat.

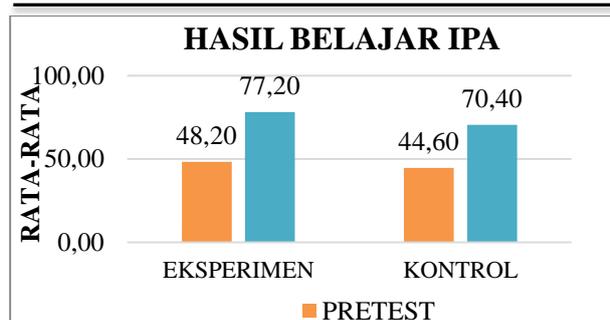
### Data Hasil Belajar Kognitif

#### Hasil *pre-test*

Hasil *pre test* siswa kelas eksperimen diperoleh nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 60 dengan nilai rata-rata 48,20. Pada kelas kontrol nilai terendah 24 dan nilai tertinggi 68 dengan nilai rata-rata 44,60. Dari data hasil *pre test* menunjukkan nilai hasil *pre test* kelas kontrol lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen

#### Hasil *post-test*

Data hasil *post test* kelas eksperimen diperoleh nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 96 dengan nilai rata-rata 77,20. Pada kelas kontrol nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 92 dengan nilai rata-rata 70,40. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *post test* kelas kontrol lebih rendah dibandingkan dengan hasil *post test* kelas eksperimen. Perbandingan nilai rata-rata hasil *pretest – posttest* kelas eksperimen dan kontrol disajikan pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. grafik hasil belajar IPA siswa kelas VIII

### Hasil Analisis Data

Uji prasyarat akan dilaksanakan terlebih dahulu sebelum dilakukan uji hipotesis, adapun

uji prasyarat yang akan di lakukan meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

### Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data keadaan awal populasi terdistribusi normal atau tidak. Data hasil belajar ipa siswa didapatkan dari hasil *pre test* dan *post test* yang di berikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. uji normalitas yang digunakan adalah rumus *Kolmogorof-Smirnov* atau uji *Lilifors* dengan bantuan aplikasi *SPSS 21.0. for windows* dengan taraf signifikansi ( $\alpha = 0,05$ ).

**Tabel 1.** Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar IPA

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Sig.	Alpha	Keterangan
Pre Test Kelas Eksperimen	0,39	0,05	Normal
Posttest Kelas Eksperimen	0,40	0,05	Normal
Pre Test Kelas Kontrol	0,95	0,05	Normal
Posttest Kelas Kontrol	0,38	0,05	Normal

Bedasarkan Tabel diatas diketahui bahwa nilai Sig. > 0,05 artinya bahwa data pre test dan post test untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi normal.

homogen atau heterogen, adapun uji homogenitas yang digunakan peneliti untuk menguji homogenitas pada penelitian ini dengan menggunakan metode *Levene statistic (Levene's)* dengan bantuan aplikasi *SPSS 21.0. for windows* dengan taraf signifikansi ( $\alpha = 0,05$ ).

### Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui varians yang diperoleh bersifat

**Tabel 2.** Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar IPA

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene's	df1	df2	Sig
Hasil belajar IPA	Based on mean	0,665	1	38	0,420

Bedasarkan Tabel diatas diketahui bahwa nilai Sig hasil belajar ipa 0,420 lebih besar dari nilai taraf signifikasnsi 0,05 maka dapat disimpulkn bahwa varians data hasil belajar IPA siswa kelas VIII homogen.

Uji hipotesis anova (analysis of covarians) merupakan tehnik analisis yang berguna untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang dihasilkan melalui model pembelajaran Problem Based learning berbantuan multimedia animaker dan pengaruh model pembelajaran problem Based Learning berbantuan multimedia animaker terhadap hasil belajar IPA siswa.

### Uji One Way Anova

**Tabel 3.** Hasil Uji One Way Anova Hasil Belajar IPA

	Hasil Belajar IPA				
	Sumof squares	df	Mean square	F	Sig
Model pembelajaran	15607.200	3	5202.400	61.701	.000

Bedasarkan Tabel diatas diperoleh nilai F: 61,701, dengan nilai rerata kuadrat : 5202,400 dan nilai derajad bebas (db) : 3. Dengan nilai signifikansi 0,000 (Lampiran.16). Jadi nilai hasil uji hasil belajar IPA menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi 0,00 lebih kecil dari alpha, dimana nilai F Tabel adalah 4,10 jadi nilai F hitung,  $61,701 > F$  Tabel 4,10, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan Multimedia Animaker berpengaruh secara simultan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VIII MTs N 2 lombok Barat.

### Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar IPA dengan proses pembelajaran yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan Multimedia Animaker pada materi sistem gerak kelas VIII yang di laksanakan di MTs N 2 Lombok Barat. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli-Agustus semester gasal tahun ajaran 2022/2023.

Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami peningkatan, dengan rata-rata peningkatan hasil belajar sebesar 30 % pada kelas eksperimen yang dilihat dari hasil nilai tes kemampuan awal siswa dan nilai tes akhir siswa dimana rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, hal ini terlihat dari nilai rata-rata *pre test* dan *post test* dari kelas eksperimen yang mengalami peningkatan dari nilai rata-rata 48,20 (*pre test*) menjadi 78,20 (*post test*) sedangkan nilai rata-rata *pre test* kelas kontrol 44,60 meningkat menjadi 70,40 nilai rata-rata *post test*. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Multimedia Animaker mampu membantu sisiwa dalam memahami materi yang diajarkan dan mengembangkan potensi mereka sehingga hasil belajar siswa meningkat. Penelitian Fajrianti & Meilana (2022) menyatakah bahwa penerapan dan implementasi model *Problem Based Learning* dengan media Animaker memberikan peningkatan dalam hasil belajar. Hal ini sejalan

dengan penelitian yang dilakukan oleh Robiyanto (2021) menyatakan bahwa pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini didukung oleh Kusumawardani (2022) bahwa dalam menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan di padukan menggunakan media pembelajaran berupa video animasi berbasis Animaker dapat membantu meningkatkan hsil belajar siswa.

Hasil Uji analisis hipotesis one way anova diperoleh nilai Sig. sebesar  $0,000 < 0,05$ , dengan nilai F hitung sebesar 61,701 dan F Tabel sebesar 4,10, disimpulkan dari nilai tersebut bahwa  $H_0$  ditolak yang menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan Multimedia Animaker tidak berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VIII MTsN 2 Lombok Barat dan mengarah kepada penerimaan  $H_a$  artinya model *Problem Based Learning* berbantuan Multimedia Animaker berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VIII MTs N 2 Lombok Barat. Penggunaan model pembelajaran dengan adanya bantuan Multimedia Animaker sangat mempengaruhi hasil belajar IPA siswa terutama pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan. Pengaruh *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar IPA sesuai dengan hasil penelitian Ramlawati (2017) yakni, model *Problem Based Learning* berpengaruh terhadap rata-rata hasil belajar IPA peserta didik. Proses pembelajaran dengan menggunakan *Model Problem Based Learning* berbantuan Multimedia Animaker memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami materi yang diajarkan.

Bedasarkan data hasil belajar kognitif siswa terlihat bahwa dari nilai kemampuan awal siswa (*pre test*) kedua kelas sangat rendah. Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berada dibawah KKM (kriteria ketuntasan minimal) yang telah ditetapkan di sekolah MTsN 2 Lombok Barat yaitu 70, nilai rata-rata *pre test* untuk kelas eksperimen sebesar 48,20 dan untuk kelas kontrol sebesar 44,60. Setelah diberikan perlakuan dengan melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan berbantuan

Multimedia Animaker di lakukan *post test* untuk mengetahui hasil kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan, nilai rata-rata *post test* untuk kelas eksperimen sebesar 78,60 dan untuk kelas kontrol 70,40, dari hasil *post test* menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar IPA siswa kelas VIII MTsN 2 Lombok Barat berada diatas KKM (kriteria ketuntasan minimal). Peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 29% hal ini diperoleh dari hasil *pre test* siswa dan *post test* siswa. Penggunaan model *Problem Based learning* berbantuan Multimedia Animaker sangat berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VIII MTsN 2 Lombok Barat.

## KESIMPULAN

Bedasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian ini dapat di simpulkan bahwa hasil nilai uji normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan SPSS 21.0 diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai signifikansi (Sig) > 0,05 artinya data kedua kelas tersebut terdistribusi normal. Diperoleh nilai uji homogenitas dengan menggunakan rumus *Levene's* dengan bantuan SPSS 21.0 diperoleh nilai 0,420 > 0,05 artinya data *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. Nilai uji hipotesis dengan menggunakan uji one way anova atau anova satu jalur dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  diperoleh nilai Sig. lebih kecil yaitu 0,00 dari 0,05 dengan nilai F hitung : 61,701 > F Tabel : 4,10, hal ini berarti bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan Multimedia Animaker pada materi sistem gerak sangat berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VIII MTsN 2 Lombok Barat.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan kelancaran dalam menyelesaikan penelitian ini. Penulis juga ucapkan kepada dosen pembimbing yang telah mengarahkan, membimbing, dan membantu dalam penyusunan dan penyelesaian penelitian. Terakhir peneliti ucapkan terimakasih kepada kepala sekolah, guru, dan staf tata usaha MTs Negeri 2 lombok Barat yang telah membantu penulis dalam penyelesaian penelitian ini.

## REFERENSI

- Arikunto (2010). *Prosedur Pengantar Suatu pendekatan Praktek*. Rinefa Cipta.
- Fajrianti, Rahma, Meilana, & Septi Fitri (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animaker Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 6(4).
- Karina, R. M., Syafrina, A., & Habibah, S. (2017). Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ipa Pada Kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 61–77. <https://Media.Neliti.Com/Media/Publications/188212-Id-Hubungan-Antara-Minat-Belajar-Dengan-Has.Pdf>
- Astari, P. Y., Tastra, I. D. K., & Sudhita, I. W. R. (2016). Pengembangan Multimedia Presentasi Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Kelas V Semester Genap Di SDN 2 Banjar Bali Singaraja Tahun Pelajaran 2015 / 2016 Jurusan Teknologi Pendidikan. *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesa*, 5(2).
- Jufri, AW. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Sains: Modal Dasar Menjadi Guru Profesional* (A. D. A. Wahab (Ed.); Ii). Pustaka Reka Cipta.
- Kusumahwarani, devi., Pramadi, Ading., & Maspupah, Meti (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Vidio Animasi Audiovisual Berbasis Animaker Pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Jurnal Educatio*, 8(1).
- Munawar, Badri. Hasyim, Ade Farid., & Ma'arif, Minhatul (2020). Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Pada PAUD Di Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Golden Age*. 4(2), 310-321.
- Nurdiansyah & Amalia, F. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran Ipa Materi Komponen Ekosistem. *Pgmi Umsida*, 1, 1–8.
- Priandana, V. F. D., & Asto B, I. G. P. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Software Macromedia Flash Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Macam-Macam Gerbang Dasar Rangkaian Logika Di SMK Negeri 2 Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(1), 177–181.

- Ramlawati., Yunus, Siti Rahma & Insani, Aunillah (2017). Pengaruh Model PBL (*Problem based Learning*) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik. *Jurnal Sainsmat*.
- Robiyanto, Agus (2021). Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1).
- Sugiyono (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Sugiyono (2017). *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Alfabeta, CV.
- Susilawati, Jamaluddin, & Bachtiar, I. (2018). Critical Thinking Skills At The First Class Students Of SMP 2 Mataram In. *Jurnal Pijar Mipa*, Xii(2), 64–70. <https://doi.org/10.29303/jpm.v12i2.343>
- Widyanto, P. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Flanelgraf Untuk. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 3(1), 118–129.