

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN
MEDIA *EDUCAPLAY* TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN
PEMAHAMAN KONSEP IPAS KELAS IV MURID SD**

Riza Setiawan

225060074

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan rendahnya kemampuan pemahaman konsep IPAS murid sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran kemampuan pemahaman konsep IPAS murid, mengetahui perbedaan, menganalisis besarnya pengaruh, mengukur peningkatan *Problem Based Learning* berbantuan media *Educaplay* terhadap kemampuan pemahaman konsep IPAS murid sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan metode *Quasi Eksperimen* (Kuasi Eksperimen) dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh murid kelas IV SDN 025 Cikutra Kota Bandung yang berjumlah 150 murid dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* yang terbagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen 30 murid dan kelompok kontrol 30 murid. Berdasarkan hasil penelitian dapat diperoleh bahwa (1) gambaran kemampuan pemahaman konsep IPAS murid kelas eksperimen mengalami peningkatan yang baik. (2) terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep IPAS yang signifikan. (3) terdapat pengaruh yang besar kemampuan pemahaman konsep IPAS murid sekolah dasar dengan nilai 0,889 dengan nilai dalam uji *Effect Size* dengan kategori tinggi, dan (4) terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep kelas eksperimen dengan kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori sedang. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Educaplay* berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS murid sekolah dasar.

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, *Educaplay*, Pemahaman Konsep, IPAS, Sekolah Dasar.

**THE EFFECT OF THE PROBLEM-BASED LEARNING MODEL
ASSISTED BY EDUCAPLAYMEDIA ON IMPROVING IPAS CONCEPT
UNDERSTANDING SKILLS AMONG FOURTH – GRADE ELEMENTARY
SCHOOL STUDEENTS**

Riza Setiawan

225060074

ABSTRACT

This research was motivated by the issue of low IPAS (Natural and Social Sciences) concept understanding skills among elementary school students. The study aimed to describe students' IPAS concept understanding skills, identify differences, analyze the magnitude of the effect, and measure the improvement resulting from the use of the Problem-Based Learning model assisted by Educaplaymedia. A quasi-experimental method was employed, utilizing a non-equivalent control group design. The sample consisted of 60 students divided into two groups: an experimental group of 30 students and a control group of 30 students. The research results indicate that: (1) the IPAS concept understanding skills of students in the experimental group showed significant improvement; (2) there was a significant difference in IPAS concept understanding skills; (3) the Problem-Based Learning model assisted by Educaplaymedia had a substantial effect on students' IPAS concept understanding skills, with an Effect Size value of 0.889 (categorized as high); and (4) the improvement in concept understanding skills in the experimental group fell into the high category, whereas the control group fell into the medium category. Based on these findings, it can be concluded that the implementation of the Problem-Based Learning model assisted by Educaplaymedia is effective in improving IPAS concept understanding among elementary school students.

Keywords: *Problem-Based Learning, Educaplay, Concept Understanding, IPAS, Elementary School.*

**PANGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH YANG
DIBANTU KU MEDIA *EDUCAPLAY* KANA NGARONJATKEUN
KAMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP IPA DI KELAS IV MURID SD**

Riza Setiawan

225060074

ABSTRAK

Panalungtikan ieu dilatarbelakangi ku permasalahan rendahnya kemampuan pemahaman konsep IPAS murid sekolah dasar. Tujuan tina ieu panalungtikan nyaéta pikeun mikanyaho gambaran ngeunaan kamampuan maham élmu jeung konsép-konsép sains. murid, mikanyaho bédana, nganalisis gedéna pangaruhna, ngukur kanaékan Pangajaran Berbasis Masalah dibantuan ku média *Educaplay* dina kamampuh maham élmu pangaweruh jeung konsép élmu pangaweruh murid SD. Méthode panalungtikan anu digunakeun nya éta méthode Kuasi Ékspérimén kalawan desain panalungtikan *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel panalungtikan diwangun ku 60 murid anu dibagi jadi dua kelompok, nya éta 30 kelompok ékspérimén jeung kelompok kontrol, nya éta 30 siswa kelompok ékspérimén. Hasilna, bisa katitén yén (1) déskripsi kamampuh maham élmu pangaweruh jeung konsép murid kelas ékspérimén geus ngaronjat. (2) aya paningkatan anu hadé. Aya béda anu signifikan dina kamampuh maham élmu pangaweruh jeung konsép sains (3) aya pangaruh anu gedé kana kamampuh maham konsep sains siswa SD kalawan peunteun 0,889 kalawan peunteun dina uji éfék ukuran dina katégori luhur, jeung (4) ngaronjatna kamampuh maham konsép di kelas ékspérimén dina katégori luhur, sedengkeun kelas kontrol aya dina katégori média anu bisa dicindekkeun yén modél Pangajaran sarta Palatihan Atikan dina kategori sedeng. Média *Educaplay* pangaruhna kana ngaronjatna pamahaman konsep sains siswa SD.

Kecap Pamageuh: *Problem Based Learning, Educaplay, Pamahaman Konsep, IPAS, Sakola Dasar.*