

## Global Journal Education and Learning

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjel>

Volume 2, Nomor 5 Februari 2025

e-ISSN: 2762-1438

**DOI.10.35458**

---

# PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN DUKUNGAN ANIME DR. STONE

**Sri Fatimah Az-Zahra<sup>1</sup>, Yusminah Hala<sup>2</sup>, Sukmawanty Rahman<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Negeri Makassar /email: [srifatimahazzahra@gmail.com](mailto:srifatimahazzahra@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Negeri Makassar /email: [yushala12@gmail.com](mailto:yushala12@gmail.com)

<sup>3</sup>UPT SPF SMP Negeri 40 Makassar /email: [sukmawantyrahman61@guru.smp.belajar.id](mailto:sukmawantyrahman61@guru.smp.belajar.id)

---

### Artikel info

Received: 02-11-2024

Revised: 03-12-2024

Accepted: 04-01-2025

Published, 15-02-2025

### Abstrak

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Problem based Learning* dengan dukungan anime Dr. Stone. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII.2 UPT SPF SMP Negeri 40 Makassar sebanyak 21 siswa. Objek penelitian ini berupa hasil belajar siswa. Instrumen penelitian menggunakan pretest dan posttest. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dengan dukungan anime Dr. Stone, dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar sebesar 45% dari siklus 1 ke siklus 2.

---

### Keywords:

*Dr. Stone, Hasil belajar, problem based learning.*

artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



---

## PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam pembelajaran karena melibatkan proses pencarian pengetahuan tentang alam secara sistematis. Dengan adanya pembelajaran IPA, diharapkan siswa dapat memahami diri mereka sendiri dan alam sekitar serta menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari untuk menjadi manusia yang bermartabat (Panjaitan, 2017). Meskipun demikian, IPA sering dianggap sulit dipahami oleh siswa karena banyaknya konsep abstrak dan rumus (Citradevi, 2023). Para pendidik dihadapkan pada tantangan untuk menyampaikan materi IPA secara efektif agar siswa dapat memahami konsep-konsep dasar dan persoalan yang kompleks dalam ilmu pengetahuan. Proses pembelajaran IPA di Sekolah Menengah Pertama (SMP) sering membuat siswa merasa bosan karena berhadapan dengan teori-teori dan soal-soal yang bersifat abstrak (Parnayathi, 2020).

Selain itu, minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA masih tergolong sangat rendah, terlihat dari sikap siswa yang tidak fokus dan kurangnya keterlibatan siswa selama

pembelajaran. Faktor minat ini juga dipengaruhi oleh metode mengajar yang konvensional, seperti penyampaian materi secara abstrak dan kurangnya interaksi aktif antara guru dan siswa. Akibatnya siswa kurang aktif dan pembelajaran menjadi kurang efektif (Puspitasari, 2019). Berdasarkan hasil obsevasi yang dilakukan oleh Astutik, dkk., 2021, juga diketahui bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam proses pembelajaran menyebabkan kurangnya keterlibatan siswa secara aktif. Hal ini menyebabkan siswa kehilangan minat dalam pembelajaran, merasa bosan dan akhirnya berdampak negatif pada hasil belajar yang diperoleh.

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, diperlukan alternatif lain dalam penyampaian materi yang dapat menarik minat mereka dan memastikan pemahaman yang baik terhadap materi yang disampaikan, sehingga siswa tidak merasa bosan selama proses pembelajaran (Mardhiah, 2019). Penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam suatu proses pembelajaran dapat berkontribusi pada peningkatan pemahaman peserta didik sehingga hasil belajar dapat meningkat (Febirani, dkk., 2023). Salah satu model pembelajaran yang dianjurkan oleh Kemendikbud untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah model Problem Based Learning (PBL). Model PBL adalah model pembelajaran yang menyajikan berbagai masalah yang terjadi dalam kehidupan peserta didik sehingga dapat merangsang mereka untuk belajar (Sutrisna, dkk., 2022). Dengan menggunakan model tersebut, siswa cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik dan mampu mengaitkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, serta mengembangkan keterampilan belajar yang kuat (Dari dan Taufina, 2020). Selain itu, penggunaan media pendukung yang menarik dan relevan juga penting untuk meningkatkan efektivitas PBL.

Media memiliki kemampuan untuk mengaktifkan pikiran, menarik perhatian, memengaruhi perasaan, dan memperkembangkan keterampilan peserta didik, yang pada akhirnya dapat berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar (Febirani, dkk., 2023). Salah satu media yang potensial untuk mendukung pembelajaran adalah anime, yang memiliki daya tarik visual dan naratif yang kuat bagi remaja. Anime Dr. Stone, dapat menjadi alat yang efektif untuk mengilustrasikan konsep-konsep ilmiah yang kompleks dalam pembelajaran IPA.

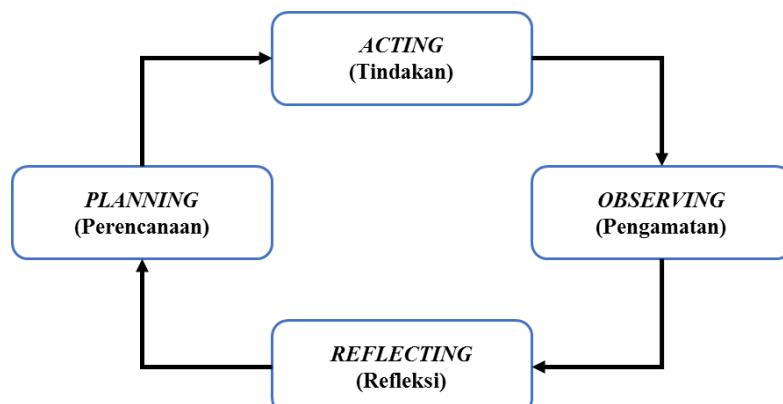
Beberapa penelitian terkait penerapan model pembelajaran PBL telah menyoroti penggunaan media animasi dan media audio visual dalam pembelajaran IPA. Khoirunnisa, dkk. (2023) menemukan bahwa media animasi dapat memengaruhi hasil belajar siswa dalam materi IPA, sementara Febirani dan Tarmuji (2023) menunjukkan peningkatan hasil belajar IPA dengan menggunakan PBL yang didukung oleh media audio visual. Anam, dkk. (2023) menyoroti efektivitas PBL dengan bantuan anime sebagai sumber belajar, menunjukkan bahwa konten yang relevan dan menarik dapat meningkatkan antusiasme siswa terhadap pembelajaran.

Oleh karena itu, peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran PBL dengan dukungan media anime Dr. Stone untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII.2 UPT SPF SMP Negeri 40 Makassar. Dalam penelitian ini, menggunakan media anime Dr. Stone sebagai pengenalan atau rangsangan awal yang relevan dengan topik yang akan dipelajari. Dengan dukungan media berupa anime, akan menjadikan pembelajaran lebih bermakna, membuat pembelajaran lebih menarik, mendorong rasa ingin tahu peserta didik serta memunculkan rasa nyaman sebelum belajar, karena kenyamanan dan kesiapan belajar berkorelasi positif terhadap hasil belajar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yakni suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas (Jacub, dkk., 2020). Penelitian ini merupakan jenis penelitian berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena penelitian ini untuk memecahkan permasalahan pada peserta didik ketika pembelajaran di kelas. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 8.2 UPT SPF SMP Negeri 40 Makassar tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 32 orang. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik.

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh peneliti ini menggunakan model penelitian Kurt Lewin. Penelitian Tindakan Kelas yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin merupakan model paling awal. Model ini menjadi acuan pokok dalam berbagai model penelitian Tindakan kelas. Menurut Kurt Lewin, dalam setiap siklus PTK terdiri dari empat langkah, yaitu: (1) *Planning* (perencanaan), (2) *Acting* (tindakan), (3) *Observing* (observasi), dan (4) *Reflecting* (refleksi) (Machali, 2022). Siklus PTK model Kurt Lewin dapat di visualkan sebagai berikut:



Gambar 1. Siklus Teori Kurt Lewin

Alur kegiatan yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas dengan model PBL dengan tahapan/sintaks terdiri dari 5 langkah, yaitu : (1) Orientasi peserta didik pada masalah; (2) Mengorganisir peserta didik untuk belajar; (3) Membantu penyelidikan mandiri dan kelompok; (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya; (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Nirwana, dkk., 2024). Media yang digunakan sebagai dukungan adalah anime Dr. Stone. Pada siklus 1 metode yang digunakan Metode Penugasan (Resitasi), melibatkan pemberian tugas kepada siswa untuk menyelesaikan atau mencari informasi tentang topik tertentu. Pada siklus kedua, dilakukan hal yang sama, dengan evaluasi, metode yang digunakan adalah metode eksperimen. Siswa melakukan eksperimen langsung untuk menguji atau mengamati fenomena tertentu.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan tes hasil belajar sebagai instrumen. Instrumen berupa pretest dan posttest; pretest diberikan pada awal pertemuan untuk melihat kemampuan kognitif awal peserta didik dan posttest diberikan pada akhir pertemuan setiap siklus. Data hasil belajar yang diperoleh selanjutnya diolah dan dianalisis, kemudian dikategorikan secara kuantitatif berdasarkan teknik kategorisasi yang ditetapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional sebagai berikut (Istiqomah dan Widodo, 2021).

**Tabel 1.** Kategori nilai hasil belajar

Nilai Hasil Belajar	Kategori
90-100	Sangat Tinggi
80-89	Tinggi
65-79	Sedang
55-64	Rendah
N<55	Sangat Rendah

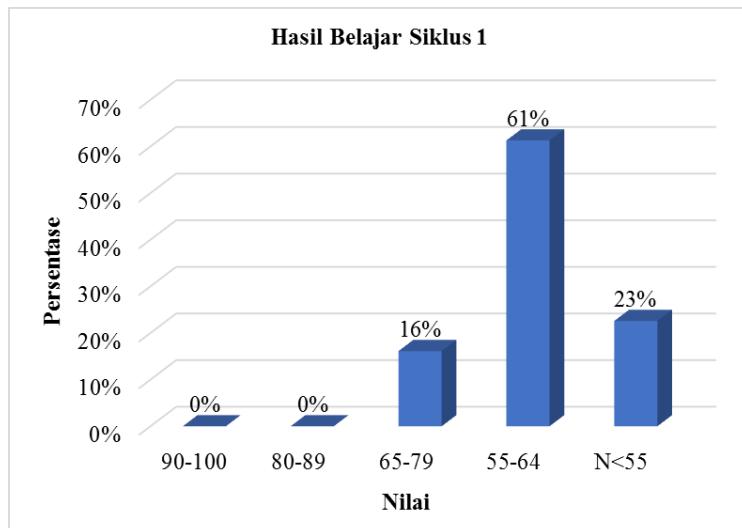
Kategori ketuntasan minimal menggunakan kategori ketuntasan minimal yang digunakan oleh sekolah peneliti. Model pembelajaran yang terapkan dikatakan berhasil ketika 50% hasil dari rata-rata persentase nilai hasil belajar siswa berada pada memenuhi kriteria sedang, tinggi dan sangat tinggi.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian yang dilakukan pada siklus 1 dan 2 di kelas VIII UPT SPF SMP Negeri 40 Makassar menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan mengimplementasikan model *Problem Based Learning* (PBL). Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2.

Pada siklus 1, peneliti menerapkan model pembelajaran PBL, dengan menggunakan metode penugasan. Hasil yang diperoleh pada siklus pertama adalah sebagai berikut:

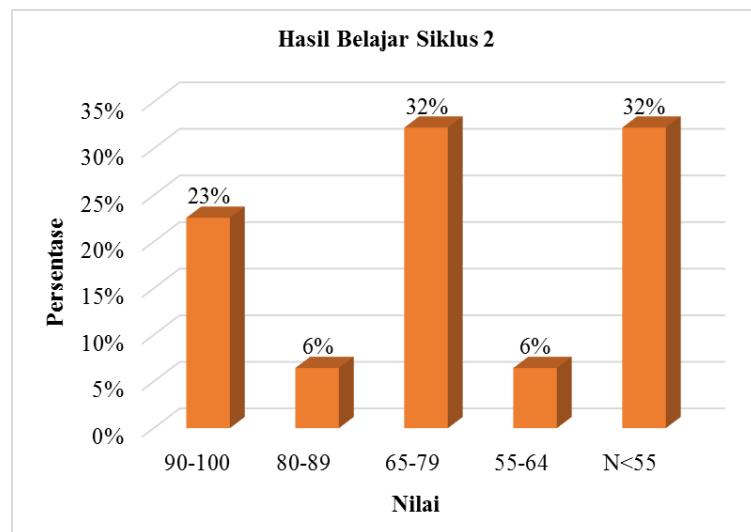


Gambar 2. Hasil belajar siklus 1

Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA pada siklus 1 belum memuaskan. Siswa yang berada dalam kategori nilai rendah (55-64) adalah yang terbanyak, dengan persentase sebesar 61%. Selain itu, ada 23% siswa yang berada dalam kategori nilai sangat rendah (di bawah 55), yang menunjukkan bahwa hampir seperempat dari total siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sebanyak 16% siswa berada dalam kategori nilai sedang (65-79), namun tidak ada siswa yang mencapai kategori nilai tinggi (80-89) atau sangat tinggi (90-100). Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih kesulitan memahami materi yang diajarkan dengan baik.

Hasil ini menunjukkan bahwa implementasi metode penugasan dalam siklus pertama belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagian besar siswa masih berada dalam kategori nilai yang rendah (55-64 dan <55). Hal ini menandakan bahwa perlu adanya perbaikan dalam metode pembelajaran untuk siklus berikutnya guna meningkatkan hasil belajar siswa lebih signifikan. Peneliti melakukan evaluasi dan perencanaan pembelajaran kembali yang lebih efektif untuk diterapkan pada siklus 2.

Pada siklus kedua, peneliti tetap menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL), namun mengubah metode yang digunakan menjadi metode eksperimen. Hasil yang diperoleh pada siklus kedua adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Hasil belajar siklus 2

Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa siswa yang berada dalam kategori nilai sangat tinggi (90-100) meningkat menjadi 23%, menunjukkan bahwa hampir seperempat dari total siswa berhasil mencapai nilai tertinggi. Selain itu, terdapat 6% siswa yang mencapai kategori nilai tinggi (80-89), yang sebelumnya tidak ada pada siklus pertama. Persentase siswa dalam kategori nilai sedang (65-79) juga meningkat menjadi 32%. Namun, masih terdapat 32% siswa yang berada dalam kategori nilai sangat rendah (N<55), dan 6% siswa dalam kategori nilai rendah (55-64). Meskipun demikian, perbaikan dalam metode pembelajaran dari penugasan menjadi eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan.



Gambar 4. Perbandingan hasil belajar siklus 1 dan 2

Dari data tersebut, diketahui bahwa hasil belajar siswa telah mencapai lebih dari 50% yang tuntas pembelajaran berdasarkan standar KKM sekolah yaitu sebesar 61%. Maka dari itu, peneliti memutuskan untuk tidak melanjutkan penelitian ini karena sudah mencapai hasil yang diharapkan. Dari hasil perbandingan antara siklus 1 dan siklus 2, terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan. Persentase siswa yang mencapai nilai tuntas pada siklus 1 hanya 16%, sedangkan pada siklus 2 meningkat menjadi 61%. Ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 45% dalam hasil belajar siswa. Peningkatan yang signifikan ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran PBL dengan metode eksperimen dan dukungan anime Dr. Stone efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA.

### **Pembahasan**

Kondisi awal hasil belajar siswa kelas VIII.2 UPT SPF SMP Negeri 40 Makassar, menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Hanya 13% siswa yang mencapai nilai tuntas. Kondisi ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan belum efektif dalam membantu siswa memahami materi IPA dengan baik. Berdasarkan pada hal tersebut, peneliti melakukan tindakan penyelesaian masalah, yaitu dengan menggunakan model PBL dan penggunaan anime Dr. Stone sebagai dukungan visual untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Pada siklus 1, tahap penyelidikan, peneliti menerapkan metode penugasan, dimana siswa diberi tugas untuk mencari informasi terkait permasalahan yang disajikan pada tahap orientasi masalah. Pada siklus 2, metode yang digunakan adalah metode eksperimen, dimana siswa melakukan eksperimen langsung untuk mendapatkan penjelasan dari permasalahan yang diberikan. Peneliti juga menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk setiap kegiatan pada tiap pertemuan dan menyusun tes hasil belajar pada setiap akhir kegiatan berupa soal pilihan ganda.

Pada pelaksanaan siklus 1, diperoleh hasil yang belum memuaskan untuk hasil belajar siswa, hanya 16% siswa yang mencapai nilai tuntas. Hal ini belum memenuhi target minimal, yaitu 50%. Pada pemberian tugas kelompok, dengan kemudahan akses informasi, siswa hanya menyalin dari sumber yang ditemukan di internet tanpa benar-benar memahami materi. Setelah memperoleh hasil belajar pada pelaksanaan siklus 1 yang belum memenuhi standar minimal, maka pada perencanaan siklus 2, peneliti mengubah metode dalam kegiatan pembelajarannya.

Pada pelaksanaan siklus 2, peneliti melakukan perbaikan pada metode yang digunakan, yakni metode eksperimen agar lebih menarik perhatian siswa dan mudah dipahami. Menurut Warsiki (2018), proses pembelajaran dengan menggunakan model eksperimen sangat cocok digunakan dalam pembelajaran IPA, hal ini dikarenakan dalam pembelajaran IPA peserta didik diarahkan untuk memahami lingkungan sekitar dan dirinya sendiri melalui proses percobaan dan pengamatan langsung. Dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan metode eksperimen, siswa dibimbing secara terstruktur dengan bantuan LKPD. Hasil kerja siswa dalam kelompok kemudian dituliskan pada LKPD. Kemudian siswa mempresentasikan hasil eksperimennya di depan kelas. Pada siklus 2 ini, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dari data diperoleh hasil belajar siswa telah mencapai lebih dari 50% yang tuntas, yaitu sebesar 61%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode eksperimen mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Khalida dan Astawan (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode eksperimen dapat membuat siswa lebih aktif dan proses pembelajaran akan lebih menyenangkan sehingga berimplikasi pada peningkatan hasil belajar siswa.

Selain itu, kegiatan pembelajaran yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif, didukung oleh media yang relevan dan menarik seperti anime Dr. Stone, dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Beberapa penelitian terkait penerapan model pembelajaran PBL telah menyoroti penggunaan media animasi dan media audio visual dalam pembelajaran IPA. Sagita Khoirunnisa, dkk. (2023) menemukan bahwa media animasi dapat memengaruhi hasil belajar siswa dalam materi IPA, sementara Eka Amanda Febirani dan Tarmuji (2023) menunjukkan peningkatan hasil belajar IPA dengan menggunakan PBL yang didukung oleh media audio visual. Irfan Choerul Anam, dkk. (2023) menyoroti efektivitas PBL dengan bantuan anime sebagai sumber belajar, menunjukkan bahwa konten yang relevan dan menarik dapat meningkatkan antusiasme siswa terhadap pembelajaran.

Penggunaan metode eksperimen dalam model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan dukungan anime Dr. Stone terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas yang diteliti. Siswa terlihat lebih antusias dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model Problem Based Learning dengan dukungan anime Dr. Stone, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hasil belajar siswa telah mencapai lebih dari 50% yang tuntas pembelajaran berdasarkan standar KKM sekolah, yakni 61%. Peningkatan hasil belajar sebesar 45% dari siklus 1 ke siklus 2 menunjukkan bahwa strategi pembelajaran ini efektif dalam membantu siswa memahami materi IPA dengan lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anam, I. C., Zuhdi, A., & Fatiatun, F. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Bantuan Anime Dr Stone untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMK Karya Mandiri NU Garung. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6(4).
- Astutik, E. W., Jusniar, & Masniaturofikoh. (2021). Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Profesi Kependidikan*, 2(1).
- Citradevi, C. P. (2023). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2).
- Dari, O. W., & P. T. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar (Studi Literatur). *JIPPSD*, 4(1).
- Febirani, E. A., & Tarmuji. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual. *DEWANTECH: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1).
- Istiqomah, N., Widodo, S. A. 2021. Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sultan Agung 2 (Sendiksa 2)*.
- Jacub, T. A., Marto, H., dan Darwis S. (2020). Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Ips (Studi Penelitian Tindakan Kelas Di Smp Negeri 2 Tolitoli, *TOLIS ILMIAH: JURNAL PENELITIAN*. 2(2).

- Khalida, B.R. dan Astawan, I. G. (2021). Penerapan Metode Eksperimen untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SD. *JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN PROFESI GURU*, 4(2).
- Khoirunnisa, S., Martini, A., & Dahlani, A. (2023). Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar IPA pada Materi Suhu dan Kalor. *Sebelas April Elementary Education (SAEE)*, 2(3).
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru?. *Indonesian Journal of Action Research*, 01(2).
- Mardhiah. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Media Animasi dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Virus di Kelas X IPA-1 Madrasah Aliyah Negeri 4 Bireuen Kabupaten Bireuen. *JESBIO*, 8(2).
- Nirwana, S., Azizah, M., dan Hartati. (2024). Analisis Penerapan Problem Based Learning berbantu Quizizz pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1).
- Panjaitan, S. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Media Gambar pada Siswa Kelas IIA SDN 78 Pekanbaru. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 6(1).
- Parnayathi, I. G. A. S. (2020). Penggunaan Metode Pembelajaran Team Quiz sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPA. *Journal of Education Action Research*, 4(4).
- Puspitasari, S. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Model Pembelajaran Think Pair Share. *Jurnal Global Edukasi*, 3(1).
- Sutrisna, N., & Sasmita, P. R. (2022). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VIII SMP. *SPEJ (Science and Physics Education Journal)*, 5(2).
- Warsiki, N. M. (2018). Implementasi Metode Eksperimen dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 2(1).