

PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SUBTEMA BENDA DALAM KEGIATAN EKONOMI

Savega Sucitra¹, Rais Hidayat², Tustiyana Windiyani³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Pakuan

¹Savegasucitra11@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the application of the Problem Based Learning model on the learning outcomes of the object sub-theme in economic activities and to determine differences in the learning outcomes of the object sub-theme in economic activities through the Problem Based Learning and Discovery Learning models in class V SDN Cipayung 4 Depok City. The N-Gain calculation for the Problem Based Learning model is 70 with high criteria, the N-Gain value for the Discovery Learning model is 51 with medium criteria. So that the N-Gain in the experimental class with the Problem Based Learning model is greater than the control class with the Discovery Learning model. The researcher also conducted a normality test with the Fisher test for both samples with normal distribution because the values of the three samples were smaller than L_{table} . In the Problem Based Learning class group, the value of $L_{count} \leq L_{table}$ was obtained, namely $0.03 \leq 0.150$ and in the Discovery Learning class group, the value of $L_{count} \leq L_{table}$ was obtained, namely $0.08 \leq 0.150$. Then in the homogeneity test the data is homogeneous because it is smaller than F_{table} , the value is $1.018 \leq 1.98$. Furthermore, in the hypothesis test, the t_{count} is 2.4987 which is greater than the t_{table} of 1.9954, indicating that H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus there is an influence of the Problem Based Learning model on mathematics learning outcomes in data presentation material in class V SDN Cipayung 4.

Keywords: Problem Based Learning, Learning Outcomes, Class V Students.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar subtema benda dalam kegiatan ekonomi serta untuk mengetahui perbedaan hasil belajar subtema benda dalam kegiatan ekonomi melalui model *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning* pada kelas V SDN Cipayung 4 Kota Depok. Perhitungan N-Gain model *Problem Based Learning* sebesar 70 dengan kriteria tinggi, nilai N-Gain model *Discovery Learning* sebesar 51 dengan kriteria sedang. Sehingga N-Gain pada kelas eksperimen dengan model *Problem Based Learning* lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol dengan model *Discovery Learning*. Peneliti juga melakukan uji normalitas dengan uji fisher kedua sampel berdistribusi normal karena nilai ketiga sampel lebih kecil dari L_{tabel} . Pada kelompok kelas *Problem Based Learning* didapat nilai $L_{hitung} \leq L_{tabel}$ yaitu $0,03 \leq 0,150$ dan pada kelompok kelas *Discovery Learning* di dapat nilai $L_{hitung} \leq L_{tabel}$ yaitu $0,08 \leq 0,150$. Kemudian pada uji homogenitas data tersebut bersifat homogen karena lebih kecil dari F_{tabel} , didapatkan nilai $1,018 \leq 1,98$. Selanjutnya pada uji hipotesis didapatkan t_{hitung} sebesar 2,4987 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 1,9954, menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan

demikian terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar matematika materi penyajian data pada kelas V SDN Cipayung 4.

Kata Kunci: Problem Based Learning, Hasil Belajar, Peserta Didik Kelas V.

A. Pendahuluan

Titik lemah dalam proses pembelajaran merupakan tantangan yang sering dihadapi oleh komunitas pendidikan. Peserta didik lebih banyak mengambil teori selama kegiatan belajar mengajar. Instruksi kelas lebih terfokus pada kapasitas peserta didik untuk pemahaman materi pelajaran. Sementara teori yang dipelajari peserta didik sedikit memiliki relevansi praktis. Peserta didik kurang mungkin untuk sepenuhnya memahami materi pelajaran sebagai hasilnya. Keterlibatan guru dalam kegiatan belajar mengajar dimaksudkan untuk membantu peserta didik mencapai potensi penuh dan mengekspresikan kreativitasnya. Sehingga peserta didik dapat belajar lebih dari sekedar teori dan mempraktekannya untuk masa-masa yang akan datang.

Belajar adalah perubahan tingkah laku yang dilakukan seseorang sebagai bagian dari urutan kegiatan yang diarahkan pada pertumbuhan total manusia. Ini melibatkan penambahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hasil belajar merupakan

dokumen hasil serangkaian proses belajar peserta didik yang telah berlangsung dalam periode waktu tertentu (Astuti et al., 2021).

Berdasarkan pendapat (Andriani & Rasto, 2019) mengemukakan bahwa ranah kognitif meliputi enam ranah yang terkait dengan hasil belajar intelektual yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan penilaian. Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai. Meliputi 5 jenjang kemampuan yaitu menerima, menanggapi, menilai, mengorganisasikan dan mengkarakterisasi dengan nilai atau kompleks nilai. Ranah psikomotorik meliputi pola gerak manipulasi objek, dan koordinasi neuromuskuler (menhubungkan, mengamati).

Sementara itu (Handayani & Subakti, 2020) mengungkapkan bahwa tujuan hasil belajar untuk menghasilkan peserta didik yang memiliki sikap disiplin dalam belajar sadar bahwa belajar bukanlah suatu paksaan, melainkan suatu bentuk usaha dirinya dalam mencapai tujuan belajar.

Sedangkan (Nurrita, 2018) menambahkan bahwa hasil belajar merupakan suatu bentuk penilaian yang diberikan kepada peserta didik sebagai hasil akhir dari proses pembelajaran dengan menilai berdasarkan segi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan pada diri peserta didik tersebut melalui adanya perubahan tingkah laku.

Pendapat tersebut diperkuat oleh (Susanti, 2018) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan ataupun kompetensi yang diperoleh peserta didik setelah melewati kegiatan pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Model Problem Based Learning merupakan salah satu model pembelajaran yang diawali dengan penemuan masalah dan proses analisis dalam memperoleh hasil solusi dari masalah tersebut yang dirancang dan dikembangkan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik memecahkan masalah.

Model Problem Based Learning membuat peserta didik lebih terlibat karena proses pembelajaran memberi mereka kesempatan untuk meningkatkan kemampuan berpikir,

mempersiapkan peserta didik untuk dapat memecahkan masalah dalam topik studi yang mereka pelajari. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Hasanah et al., 2021) bahwa, “PBL adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah”.

Sejalan dengan pendapat (Susanto, 2020) bahwa Problem Based Learning merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menerapkan masalah dalam dunia nyata sebagai konteks untuk peserta didik berlatih dalam berfikir kritis dan memiliki keterampilan pemecahan masalah juga mengembangkan pengetahuannya terkait materi ajar.

Pendapat tersebut diperkuat oleh (Amir et al., 2020) model Problem Based Learning merupakan suatu model pembelajaran yang mendorong peserta didik bekerjasama dalam menyelesaikan masalah dunia nyata. Berbeda dengan (Hasanah et al., 2021) bahwa model Problem Based Learning merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang

membangun kegiatan belajar peserta didik aktif sehingga dapat mempengaruhi hasil maupun prestasi belajar meningkat.

Sedangkan menurut (Sriwahyuni, 2019), bahwa kelebihan model Problem Based Learning ini, yakni : dapat meningkatkan kecakapan peserta didik dalam memecahkan masalah, lebih mudah mengingat materi pembelajaran yang telah dipelajari, meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, meningkatkan kemampuannya yang relevan dengan dunia praktek, membangun kemampuan jiwa kepemimpinan dan kerjasama.

Disamping memiliki beberapa kelebihan, model Problem Based Learning juga mempunyai beberapa kelemahan atau kekurangan. Seperti yang dikatakan oleh (Yulianti & Gunawan, 2019) terdapat kekurangan dari problem based learning, sebagai berikut: 1) Peserta didik yang mengalami kegagalan atau kurang percaya diri dengan minat yang rendah maka peserta didik enggan untuk mencoba lagi, 2) Membutuhkan waktu yang cukup untuk persiapan, 3) Pemahaman yang kurang tentang masalah-masalah yang di pecahkan

maka peserta didik kurang termotivasi untuk belajar.

Interaksi antara guru dan peserta didik sangat diperlukan karena interaksi merupakan tindakan yang terjadi saat keduanya saling mempengaruhi dan memiliki efek. Dengan adanya interaksi maka bisa tercipta kegiatan belajar yang baik. Salah satunya media bisa memudahkan interaksi dan bersifat interaktif.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk merangsang pola pembelajaran dalam agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar dapat efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Selain menggunakan buku dan metode ceramah, guru pun diharapkan mempunyai media pembelajaran yang berbeda dan menyesuaikan materi serta kondisi pada peserta didiknya masing-masing. Perkembangan teknologi semakin pesat dan maju, setiap orang diharapkan dapat mengerti teknologi sebagai penunjang segala aktivitas yang ada, begitu pun dalam ranah pendidikan. Guru dan peserta didik dapat memanfaatkan media

pembelajaran berbasis teknologi salah satunya ialah aplikasi Canva.

Menurut Arifin dalam (Rizanta & Arsanti, 2022) Canva adalah jalan terbaik bagi yang ingin membuat desain tanpa harus mengeluarkan banyak usaha. Canva adalah salah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran.

Canva sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana menurut (Triningsih, 2021), bahwa Canva mempermudah guru serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan Canva mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada guru kelas V di SDN Cipayung 4 Kota Depok terdapat permasalahan yang masih terjadi didalam kelas diantaranya, hasil belajar peserta didik masih dibawah kriteria ketuntasan maksimal, media yang kurang bervariasi dalam proses

pembelajaran, interaksi yang kurang antara guru dan peserta didik, peserta didik kurang terlibat untuk aktif dalam proses pemecahan masalah, guru kurang memanfaatkan IT, serta guru kurang memanfaatkan model.

Setelah pemaparan tersebut maka rumusan pada penelitian ini “Apakah terdapat perbedaan hasil belajar subtema benda dalam kegiatan ekonomi melalui model *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning* ?”.

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan, peneliti tertarik untuk meneliti tentang “ Pengaruh model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Dalam Kegiatan Ekonomi ”. Pada kelas V di SD Negeri Cipayung 4 Kota Depok.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian eksperimen Kuasi. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, dan digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (treatment/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan, (Sugiyono, 2020).

Eksperimen kuasi desain 2 grup ini dilakuakn menerapkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan model *Problem Based Learning* dan kelas kontrol menggunakan *Discovery Learning*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua, yaitu teknik pretest dan posttest.

Kelompok	Pretest (Treatment)	Perlakuan	Posttest
Eksperimen (KE)	O1	X	O2
Kontrol (KK)	O1	–	O2

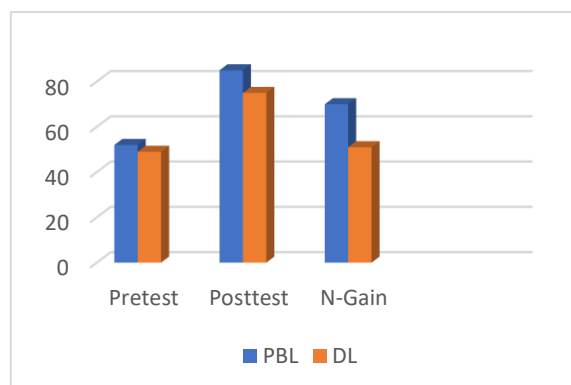
Gambar 1 Desain Penelitian

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan tahapan yang telah dijabarkan diatas, penelitian Pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Dalam Kegiatan Ekonomi, peneliti menggunakan model *Problem Based Learning* yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Mengorientasi peserta didik terhadap masalah, Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Novelni & Sukma, 2021).

Menerapkan model *Problem Based Learning* dan kelas kontrol menerapkan model *Discovery learning*.

Berdasarkan sampel tersebut diperoleh data skor pretest dan posttest peserta didik sebagai berikut :



Gambar 2 Grafik Rekapitulasi Nilai

Berdasarkan perolehan skor pretest, skor rata-rata posttest dan skor N-Gain yang diperoleh kelompok eksperimen melalui model problem based learning dan kelas kontrol melalui model discovery learning, menunjukkan adanya perbedaan hasil atau skor rata-rata pretest dan posttest. Hal ini dspat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1 Rekapitulasi Skor Rata-rata Hasil Belajar Subtema Benda Dalam Kegiatan Ekonomi Kelas Eksperimen (PBL) dan Kelas Kontrol (DL).

Rekapitulasi Nilai		Kelompok Kelas	
		PBL	DL
Nilai Terendah	Pretest	41	31
	Posttest	72	64
	N-Gain	53	29
Nilai Tertinggi	Pretest	68	64
	Posttest	100	91
	N-Gain	100	75
	Pretest	52	49

Nilai Rata-Rata	Posttest	85	75
	N-Gain	70	51
Ketuntasan Hasil Belajar (%)		97%	71%

Ketuntasan hasil belajar dengan menggunakan model *Problem Based Learning* yakni mencapai 97% sedangkan hasil ketuntasan belajar menggunakan model *Discovery Learning* yakni mencapai 71%.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

No	Distribusi Perlakuan	Kelompok	Lhitung	Ltabel	Kesimpulan
1	Hasil belajar subtema benda dalam kegiatan ekonomi pembelajaran satu, kelas eksperimen menggunakan model <i>Problem Based Learning</i> .		0,03	0,150	Distribusi Normal
2	Hasil belajar subtema benda dalam kegiatan ekonomi pembelajaran satu, kelas kontrol menggunakan model <i>Discovery Learning</i> .		0,08	0,150	Distribusi Normal

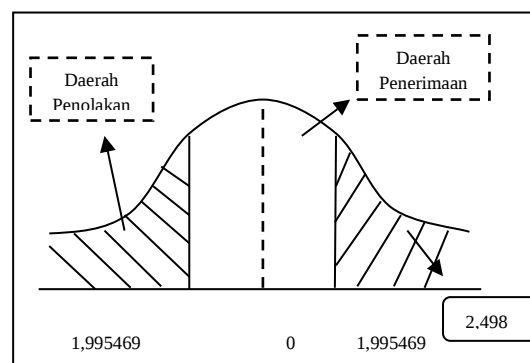
uji normalitas diatas menggunakan Liliefors pada kelas eskperimen dengan perlakuan melalui model problem based learning diperoleh Lhitung sebesar (0,03) dan Ltabel sebesar (0,150), maka data distribusi pada data kelompok eksperimen dinyatakan normal. Lalu, pada kelompok kelas kontrol dengan menggunakan model discovery learning diperoleh Lhitung sebesar (0,08) dan Ltabel sebesar (0,150), maka data distribusi kelompok kontrol dinyatakan normal.

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas

Kelompok Kelas	sampel	Dk Pembilan	Fhitung	Ftabel	kesimpulan
----------------	--------	-------------	---------	--------	------------

		g/DK Penyebut			
PBL	70	35	1,05	1,98	Homogen
DL		35			

Uji homogenitas ini dilakukan untuk menganalisa data hasil belajar subtema benda dalam kegiatan ekonomi guna mengetahui kesesuaian dari data populasi sampel yang mempunyai varians homogen atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan Uji Fisher, kriteria pengujian tersebut yakni Ha diterima jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ pada taraf $\alpha = 0,05$.



Gambar 3 Kurva Penerimaan H0 dan Penolakan H0

Berdasarkan data nilai rata-rata N-Gain pada kelompok kelas eksperimen dengan menggunakan model problem based learning dan kelompok kelas kontrol dengan menggunakan model discovery learning diperoleh thitung (2,4987) dengan df sebesar 70 (35+35-2) = 68 maka didapat ttabel pada taraf signifikan yakni sebesar $\alpha/2=0,05/2=0,025$ diperoleh nilai t pada tabel distribusi normal yakni 1,995469. Jadi daerah H0 berada pada daerah interval -1,995469.

Kriteria pengujian :

H_0 dapat diterima apabila thitung berada pada daerah interval yaitu $-1,995469$ sampai $1,995469$.

H_0 dapat ditolak apabila $-1,995469 > \text{thitung} > 1,995469$.

Maka thitung $(2,4987) > 1,995469$ harga thitung signifikan, H_0 ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar subtema benda dalam kegiatan ekonomi menggunakan model Problem Based Learning dan model Discovery Learning pada peserta didik kelas V A, V B, SDN Cipayung 4 Kota Depok Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023. Kesimpulan di atas sesuai dengan hasil penelitian sebagai berikut:

Terdapat perbedaan hasil belajar subtema benda dalam kegiatan ekonomi melalui model Problem Based Learning dan model Discovery Learning. Hal ini dilihat dari nilai N-Gain pada kelompok eksperimen sebesar 74 sedangkan kelompok kelas kontrol mendapatkan nilai N-Gain sebesar 50. Ketuntasan hasil belajar kognitif yang diperoleh kelompok eksperimen sebesar 100% sedangkan pada kelompok kelas kontrol sebesar 54%. Hal tersebut diperoleh atas dasar pengujian

hipotesis nol dua arah yang menunjukkan bahwa thitung $(2,6075) > \text{ttabel}(1,995469)$ yang berarti hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, N. F., Magfirah, I., Malmia, W., Fakultas, T., Dan, K., Pendidikan, I., Iqra, U., Jl, B., Baslamah, A., Si, M., & Namlea, M. (2020). Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Uniqbu Journal of Social Sciences (UJSS)*, 1(2), 22–34.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 193. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35688>
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2020). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>
- Hasanah, U., Sarjono, S., & Hariyadi, A. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Prestasi Belajar IPS SMP Taruna Kedung Adem. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan*

- Nonformal*, 7(1), 43.
<https://doi.org/10.37905/aksara.7.1.43-52.2021>
- Novelni, D., & Sukma, E. (2021). Analisis Langkah-Langkah model Problem Based Learning dalam Analisis Langkah-Langkah Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3869–3888.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding Seminar Nasional Daring*, 2, 560–568. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1381>
- Sriwahyuni, A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Siswa Smp. *Didactical Mathematics*, 1(2), 1–7. <https://doi.org/10.31949/dmj.v1i2.1291>
- Sugiyono. (2020). Analisis Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis E Learning Di Sekolah Dasar Negeri 3 Rasau Jaya. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 2(2), 10–16.
- <https://doi.org/10.52005/belaindik.a.v2i2.39>
- Susanti, P. D. A. (2018). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Pada Siswa Kelas V SDN Purwasari III Kabupaten Karawang. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*, 495–500.
- Susanto, S. (2020). Efektifitas Small Group Discussion Dengan Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(1), 55–60. <https://doi.org/10.37471/jpm.v6i1.125>
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks. *Cendekia*, 15(1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>.Selama
- Yulianti, E., & Gunawan, I. (2019). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL): Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep dan Berpikir Kritis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 399–408.