

PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA MELALUI PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*

Annisa Delia Putri¹, Yuli Mulyawati², Annisa Nurramadhani³

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

deliaaannisa@gmail.com yuli_mulyawati@unpak.ac.id

annisanurramadhani@unpak.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the differences in student learning outcomes on the topic of Indonesia's cultural heritage through the implementation of the problem-based learning (PBL) model in Grade IV at SDN Gadog 01, Tamansari Subdistrict, Bogor Regency. This research uses a quantitative method with a quasi-experimental design involving two groups selected through simple random sampling. The analysis techniques used include prerequisite tests such as the normality test, variance homogeneity test, and hypothesis testing using the t-test. The results showed that the average N-Gain score in the experimental class using the Problem-Based Learning model fell into the high category, while the control class using the Discovery Learning model had a moderate average N-Gain score. Based on the research findings, it can be concluded that there are significant differences in student learning outcomes on the topic of Indonesia's cultural heritage through the implementation of the problem-based learning model in Grade IV at SDN Gadog 01, Tamansari Subdistrict, Bogor Regency.

Keywords: Learning Outcomes, Problem Based Learning.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada materi kekayaan budaya Indonesia melalui penerapan model problem based learning di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Gadog 01 Kecamatan Tamansari Kabupaten Bogor. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen quasi desain dua grup dengan simple random sampling. Teknik analisis yang digunakan yaitu uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas varians, dan uji hipotesis menggunakan uji t. Penelitian ini terdapat hasil skor rata-rata N-Gain model Problem Based Learning sebagai kelompok kelas eksperimen dengan nilai rata-rata N-Gain dengan kategori tinggi dan penerapan model Discovery Learning sebagai kelompok kelas kontrol dengan nilai rata-rata N-Gain kategori sedang. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada materi kekayaan budaya Indonesia melalui penerapan model problem based learning pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Gadog 01 Kecamatan Tamansari Kabupaten Bogor.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Problem Based Elarning.

A. Pendahuluan

Pendidikan didefinisikan sebagai suatu usaha sadar dan terstruktur untuk membentuk suasana dan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya (Naziev, 2017; Sewell, & Newman, 2014). Pendidikan juga merupakan investasi jangka Panjang yang sangat penting. Salah satu penunjang keberhasilan suatu pembelajaran bisa dilihat dari hasil proses pembelajaran itu sendiri. Didalam pendidikan terdapat proses pembelajaran, proses pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan perilaku baru melalui pengalaman, pengamatan, dan interaksi. Berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran dapat dilihat dari hasil pembelajarannya. Baik itu berupa nilai kognitif, sikap, dan keterampilan siswa itu sendiri. Dengan begitu, untuk meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan beberapa penunjang diantaranya model pembelajaran.

Hasil belajar yang baik merupakan salah satu tolak ukur untuk mengetahui suatu pembelajaran. Pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial hasil belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri Gadog 01 masih belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Sebab KKTP menjadi standar pencapaian belajar yang harus dicapai oleh siswa pada setiap mata pelajarannya, serta dapat memastikan kualitas pembelajaran yang diberikan apakah sudah efektif dan sesuai dengan Tingkat kemampuan peserta didiknya. Dengan memahami konsep KKTP, kita dapat lebih menghargai pentingnya pencapain belajar siswa dan bekerjasama untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi semua.

Peneliti telah melakukan pra-penelitian di Sekolah Dasar Negeri Gadog 01. Dimana pada jenjang kelas IV terdapat dua rombongan belajar yaitu IV A dan IV B dengan masing-masing jumlah peserta didiknya 40 siswa berada di kelas IV A dan 37 siswa di kelas B. Berdasarkan hasil observasi tersebut, standar KKTP

pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial adalah 66-85%, namun berdasarkan informasi yang didapat dari wali kelas IV Sekolah Dasar Negeri Gadog 01 yaitu masih banyak siswa yang belum memenuhi standar KKTP. Dari keseluruhan jumlah siswa terdapat 60% siswa yang telah memenuhi KKTP dan 40% siswa yang belum memenuhi KKTP pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial. Hal ini menunjukkan presentase ketercapaian KKTP pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial masih dibawah atandar KKTP minimum yaitu 66%.

Hal tersebut disebabkan karena kurang inovatif dalam pelaksanaan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang inovatif namun belum pernah diterapkan yaitu model problem based learning. Model ini belum diterapkan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Kemudian siswa kurang diberikan kesempatan dalam menyelesaikan masalahnya sendiri ataupun secara berkelompok. Salah satu yang dapat melatih kemampuan berpikir adalah model Problem Based Learning, yang memungkinkan siswa aktif dalam membangun pengetahuannya.

Pendekatan yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar pada materi kekayaan budaya Indonesia yaitu menggunakan pendekatan CRT (Culturally Responsive Teaching) pendekatan pembelajaran yang menghargai keberagaman budaya didalam kelas tentunya pendekatan ini sangat cocok pada materi ini, serta berbantuan media pembelajaran berupa aplikasi prezi yaitu aplikasi presentasi berbasis website yang memiliki sisi visual, interaktif dan mampu membangun sinkronisasi antara siswa dan guru.

Penggunaan media prezi telah terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Melalui penggunaan prezi, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Media ini hadir dengan tampilan dinamis dan kemampuan visualnya mampu memotivasi dan mempertahankan fokus siswa selama pembelajaran (Rizkia & Simorangkir, 2018; Susanto et al., 2025; Chou et al., 2015). Dengan begitu, media ini akan lebih memudahkan siswa dalam memahami konsep materi yang diberikan. Penerapan model problem based learning menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan hasil

belajar siswa, hal ini dikarenakan problem based learning memunculkan masalah diawal pembelajaran supaya siswa dapat mengintegrasikan pengetahuan baru. Melalui model pembelajaran ini juga siswa diberikan kesempatan bekerjasama, bertukar pengetahuan, dan melakukan evaluasi. Guru dalam hal ini berperan sebagai fasilitator karena pembelajaran berpusat pada siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Novalina Indriyani, Yeni Erita, Mayrisa Undari dan Miranda (2023) Universitas Negeri Padang. Menyatakan bahwa Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe problem based learning dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 28 Padang Sarai tahun pelajaran 2022/2023. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar IPS siswa juga mengalami peningkatan. Serta penelitian yang dilakukan oleh Nurhasanah et al (2023) dengan judul Pengaruh Mod Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku di SDN Leuwisadeng. Dengan hasil penelitian terdapat perbedaan hasil belajar subtema keberagaman

budaya bangsaku melalui model Problem Based Learning dengan model Discovery Learning

Dari kedua penelitian tersebut dapat menjadi referensi bagi penulis, maka penulis akan mencoba melakukan percobaan perbaikan mengenai hasil belajar dengan cara menerapkan model Problem Based Learning dimana dalam kegiatan belajar akan dibuat lebih menarik siswa untuk belajar, karena mereka diminta untuk mencari permasalahan dalam pembelajaran dan menyelesaikan masalahnya sendiri, sehingga pembelajaran ini juga dapat melatih siswa untuk berpikir kritis dengan begitu hasil belajar siswa bisa lebih meningkat. Ketika siswa memiliki kemampuan berpikir yang baik, mereka dapat menganalisis informasi, membuat hubungan antar konsep, dan memecahkan masalah dengan lebih efektif. Hal ini memungkinkan siswa untuk memahami materi pelajaran secara lebih mendalam dan menyeluruh.

Keterbaharuan penelitian ini akan dilaksanakan dengan keterbaruan LKPD. Lembar Kerja Siswa (LKPD) merupakan perangkat pembelajaran yang berisi materi, ringkasan, dan tugas-tugas mandiri.

LKPD berfungsi sebagai media interaksi antara guru dan siswa serta terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa dalam berbagai aspek (Ariani, 2020). LKPD keterbaharuan ini berbasis Problem Based Learning sehingga siswa dapat mempelajari materi kekayaan budaya Indonesia dengan lebih aktif, menarik, dan menciptakan pembelajaran yang mudah diingat, sehingga mereka dapat memecahkan masalah dengan sendirinya dibantu oleh guru. Signifikansi penelitian ini ditunjukkan dengan kontribusinya dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara bermakna melalui pelibatan aktif, pemecahan masalah kontekstual, serta internalisasi nilai-nilai budaya bangsa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar pengembangan strategi pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada hasil akademik, tetapi juga pada pembentukan kesadaran budaya dan keterampilan berpikir kritis siswa

B. Metode Penelitian

Tujuan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen quasi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang termasuk kedalam jenis

penelitian kuantitatif. Kemudian desain dari penelitian ini termasuk jenis penelitian kausal komparatif yaitu suatu penelitian untuk meneliti atau menguji perbedaan hasil pembelajaran dari beberapa variabel perlakuan (*treatment variable*) atau penerapan model pembelajaran berbeda dan memiliki variabel kontrol. Sesuai dengan penjelasan pada bab sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan dari model *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning* terhadap hasil belajar materi Kekayaan Budaya Indonesia pada siswa kelas IV A dan IV B Sekolah Dasar Negeri Gadog 01 Kecamatan Tamansari Kabupaten Bogor. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana model *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan model *discovery learning*. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pemilihan model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan apresiasi siswa terhadap kekayaan budaya Indonesia, serta menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam merancang proses

pembelajaran yang lebih inovatif dan bermakna.

Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Gadog 01 Kecamatan Tamansari Kabupaten Bogor dan dilakukan pada siswa kelas IV (empat) semester genap Tahun Pelajaran 2024/2025.

Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian ini dimulai dengan melakukan Uji coba Instrumen yang dilakukan pada kelas jenjang lebih tinggi dari kelas penelitian yaitu kelas V. Kemudian melakukan penelitian di kelas eksperimen dan di kelas kontrol. Penelitian ini dimulai pada bulan Mei 2025.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan Uji liliefors. Pengujian normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah distribusi data berasal dari populasi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan pada kedua kelompok data yang terdiri dari kelas IVA sebagai kelas ekspeimen dan kelas IVB sebagai kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penghitungan uji normalitas data hasil belaja pada materi kekayaan budaya indonesia kelompok eksperimen *Lhitung* sebesar 0,123 dari jumlah 40 peserta didik sehingga taraf signifikan sebesar $\alpha = 0,05$ diperoleh *Ltabel* sebesar 0,140 dan kelompok kontrol *Lhitung* sebesar 0,072 dari jumlah 37 peserta didik sehingga taraf signifikan sebesar $\alpha = 0,05$ diperoleh *Ltabel* sebesar 0,145.

Dimana jika :

H_0 ditolak jika $L_{hitung} > L_{tabel}$

H_a diterima jika $L_{hitung} < L_{tabel}$

Tabel H_a diterima berarti data yang digunakan berdistribusi normal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. 1 Hasil Uji Normalitas

N o	Distribusi kelompok perlakuan	<i>Lhitung</i>	<i>Ltabel</i>	Kesimpulan
1	Hasil belajar materi kekayaan budaya indonesia melalui penerapan model <i>problem based learning</i>	0,123	0.140	Distribusi Normal
2	Hasil belajar	0.072		

	materi kekayaan budaya indonesia melalui penerapan model <i>discovery learning</i>		0,145	Distribusi Normal
--	--	--	-------	-------------------

Berdasarkan tabel 4.5 dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil uji normalitas pada materi kekayaan budaya indonesia melalui penerapan model *problem based learning* (kelas eksperimen) dan melalui penerapan model *discovery learning* (kelas kontrol) dinyatakan berdistribusi normal. Kemudian dapat di uji dengan homogenitas.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini dilakukan dengan uji fisher menggunakan varian terbesar dibandingkan dengan varian terkecil. Pengujian homogenitas ini dilakukan untuk menganalisa apakah hasil belajar pada materi kekayaan budaya indonesia kedua data populasi sampel mempunyai varians yang homogen atau tidak. Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas data hasil belajar materi kekayaan budaya indonesia diperoleh *Fhitung* sebesar 1,54 dan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ diperoleh *Ftabel* sebesar 1,73.

Dimana jika :

Fhitung > *Ftabel* berarti tidak homogen

Fhitung < *Ftabel* berarti data yang digunakan homogen

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.6 dibawah ini.

Tabel 4. 2 Hasil Uji Homogenitas

Distribusi kelompok perlakuan	<i>Fhitung</i>	<i>Ftabel</i>	Kesimpulan
Gabungan kedua perlakuan : melalui penerapan <i>problem based learning</i> dan <i>discovery learning</i> .	1,54	1,73	Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel 4.6 diatas maka *Fhitung* (1,54) < *Ftabel* (1,73) jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil pembelajaran materi kekayaan budaya indonesia bersifat homogen.

Pengujian Hipotesis Penelitian

Setelah uji prasyarat dilakukan dan data hasil belajar materi kekayaan budaya indonesia dinyatakan berdistribusi normal dan bersifat homogen, langkah selanjutnya yaitu pengujian hipotesis Pengajuan hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis nol (H_0) yang diajukan diterima dan ditolak. Dalam melakukan uji hipotesis nol (H_0)

dilakukan dengan menggunakan uji t.
 Pengajuan hipotesis sebagai berikut.

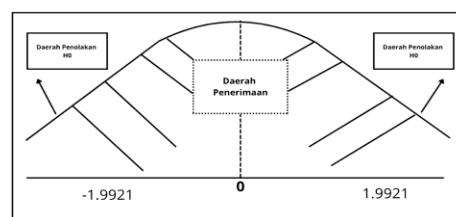
$H_0 : \mu_0 = \mu_1 :$	Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada materi kekayaan bangsa Indonesia baik di kelas <i>treatment</i> 1 dengan menggunakan model <i>Problem Based Learning</i> maupun di kelas <i>treatment</i> 2 dengan menggunakan model <i>discovery learning</i>
$H_a : \mu_1 \neq \mu_0 :$	Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada materi kekayaan bangsa Indonesia baik di kelas <i>treatment</i> 1 dengan menggunakan model <i>Problem Based Learning</i> maupun di kelas <i>treatment</i> 2 dengan menggunakan model <i>discovery learning</i>

Uji Hipotesis (H_0) dilakukan dengan menggunakan teknik-teknik statistik Uji-t perhitungan H_0 (Hipotesis nol) dilakukan dengan perhitungan skor rata-rata N-Gain hasil belajar materi kekayaan budaya Indonesia di kelas IVA sebagai kelompok kelas eksperimen dan IVB sebagai kelompok kelas kontrol. Pada tahap berikutnya dilakukan dengan Uji t pada taraf signifikan sebesar 5% atau 0,05. Maka pada pengujian dua arah $\alpha/2=0,05/2 = 0,025$. Hasil pengujian uji t berdasarkan nilai rata-rata N-Gain kelompok kelas eksperimen melalui penerapan model *problem based learning* dan kelompok kelas kontrol melalui penerapan model *discovery learning*.

Tabel 4. 3 Hasil Uji t

Kelompok kelas	N	Dk	N-Gain	thitung	Ttabel
PBL (Eksperimen)	40	75	0,77	8,72198	1,9921
DL (Kontrol)	37		0,55		

Dari hasil hitungan diperoleh *thitung* sebesar 8,72198 dengan dk (derajat kebebasan) sebesar 75 ($40 + 37 - 2$) maka diperoleh *ttabel* pada taraf signifikan $\alpha/2 = 0,05/2 = 0,025$ sebesar 1,9921. Adapun pengujian hipotesis menggunakan pengujian dua arah maka kriteria pengujian adalah H_0 ditolak apabila $<-1,9921$ atau $>1,9921$. Berikut ini kurva untuk penolakan dan penerimaan H_a pada kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol.



Gambar 4. 1 Kurva Penolakan dan penerimaan H_0

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak karena *thitung* ($8,72198$) $\leq t_{\alpha/2}$ ($-1,9921$), maka H_a diterima. Sehingga dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang

signifikan antara hasil belajar materi kekayaan budaya Indonesia pada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *problem based learning* dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *discovery learning*. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model *problem based learning* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Pembahasan

Penelitian ini diawali dengan melakukan Pra-penelitian ke SDN Gadog 01. Kemudian setelah melaksanakan kegiatan pra penelitian, dilakukan tes uji coba instrumen yang dilaksanakan pada kelas yang jenjangnya lebih tinggi dari kelas penelitian yaitu pada kelas V. Hasil dari uji instrumen tersebut diperoleh 21 butir soal yang valid dari 40 soal yang diberikan. Kemudian 21 soal yang valid tersebut digunakan untuk soal pretest dan posttest dalam penelitian.

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah disajikan pada perhitungan N-Gain terdapat perbedaan nilai antara kelompok kelas eksperimen menggunakan model *problem based learning* dan

kelompok kelas kontrol menggunakan model *discovery learning*. Pada kelas eksperimen dengan model *problem based learning* memperoleh nilai sebesar 0,77 dan pada kelas kontrol dengan model *discovery learning* memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,55. Oleh karena itu kelas dengan model *problem based learning* memiliki nilai rata-rata N-Gain terbesar daripada kelas dengan model *discovery learning*. Setelah dilakukan uji t nilai rata-rata N-Gain kedua kelompok tersebut diperoleh $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $t_{hitung} (8,72198) \geq t_{tabel} (1,99210)$ maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan Hipotesis alternatif (H_a) diterima. Berdasarkan hasil dari uji t dua arah, didapatkan $t_{hitung} = 8,72198$ dengan dk (derajat kebebasan) sebesar 75 ($40 + 37 - 2$) sehingga diperoleh t_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha/2 = 0,05/2$ diperoleh t_{tabel} sebesar (1,99210). Jika dibandingkan dengan t_{hitung} dengan t_{tabel} maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan kriteria pengujian hipotesis dua arah H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel} (1,99210)$ atau $t_{hitung} < t_{tabel} (-1,99210)$, maka dari data tersebut dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima.

Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik dengan

model problem based learning berpengaruh lebih tinggi terhadap hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan hasil belajar menggunakan model discovery learning. Hal ini disebabkan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan model problem based learning merupakan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik, namun tetap mendapat bimbingan dari guru dari tahap awal pembelajaran sampai akhir tahap pembelajaran berlangsung. Berbeda dengan model discovery learning peran guru menstimulus peserta didik untuk sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang harus dilakukan. Pada proses ini membutuhkan waktu yang cukup banyak agar peserta didik dapat menangkap stimulus yang guru berikan.

Dengan begitu guru dituntut untuk bersikap kreatif dalam memilih model pembelajaran yang tepat, yakni yang selaras dengan materi, tujuan pembelajaran, serta kemampuan intelektual siswa. Model tersebut juga harus menyenangkan dan mampu mendorong keaktifan siswa dalam proses belajar agar hasil belajar mereka dapat meningkat (Putri dan Zainil, 2021). Penggunaan model

problem based learning terlihat lebih baik daripada model discovery learning terlihat dari peserta didik yang merasa senang dan tidak bosan selama pembelajaran berlangsung. Diperkuat oleh pendapat Sari dkk, (2024) menyatakan bahwa model pembelajaran Problem Based Learning merupakan model yang berfokus pada pengalaman belajar, di mana siswa didorong untuk membangun pemahaman mereka sendiri melalui penyajian masalah nyata, sehingga mendorong kemandirian dalam belajar (Intan Sari, dan Nurmaryitah, 2024).

Hal ini dikarenakan peserta didik disajikan permasalahan yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan, selanjutnya peserta didik berdiskusi bersama dengan kelompoknya untuk memecahkan suatu permasalahan dan menuliskan hasilnya dengan di bimbing oleh guru. Model problem based learning diterapkan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa, di mana siswa diharapkan lebih aktif dibandingkan guru dalam menyelesaikan masalah. Pembelajaran difokuskan pada kegiatan penyelidikan, diskusi, dan aktivitas lainnya yang mendorong

keaktifan siswa selama proses belajar berlangsung (Husnidar, 68:2022). Sejalan dengan pendapat Hasanah, (2021) Dalam penerapan model pembelajaran Problem Based Learning, siswa diberikan permasalahan yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari untuk diselesaikan melalui diskusi kelompok yang terdiri atas lima hingga enam orang. Selanjutnya, setiap kelompok merangkum hasil diskusinya dan mempresentasikannya di depan kelas sebagai bentuk penyimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar materi kekayaan budaya Indonesia pada kelas IV melalui penerapan model problem based learning yang cenderung lebih baik dibandingkan hasil belajar melalui penerapan model discovery learning. Dengan demikian hasil penelitian ini sekaligus membuktikan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar pada setiap kelas bukan merupakan faktor kebetulan, akan tetapi disebabkan oleh adanya faktor perlakuan yang berbeda pada masing-masing kelas dan tentunya didukung oleh faktor-faktor lain seperti kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang

meliputi penggunaan model pembelajaran, media pembelajaran, kesesuaian dengan materi ajar, dan karakteristik peserta didik, penguasaan kelas seperti menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan sebagainya. Pelaksanaan pembelajaran yang efektif dan efisien dapat dilakukan melalui berbagai metode dan model, salah satunya adalah pembelajaran menyenangkan (fun learning). Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru karena menuntut mereka untuk merancang variasi kegiatan belajar yang menarik di setiap pertemuan (Mulyawati, 2021).

Hasil penelitian ini terbukti dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nurhasanah dkk, (2023) dengan judul “Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Leuwisadeng Tahun ajaran 2022/2023” penelitian ini merupakan penelitian eksperimen quasi dua grup dengan kelompok kelas eksperimen menggunakan model problem based learning dan kelompok kelas kontrol menggunakan model discovery learning. Populasi

dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV-A dan IV-B SDN Leuwiliang dengan jumlah 59 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model Problem Based Learning terhadap hasil belajar siswa pada subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku. Hal ini terlihat dari nilai N-Gain pada kelompok kelas eksperimen yang terdapat nilai rata-rata sebesar 69, sedangkan pada kelompok kelas kontrol rata-rata terdapat sebesar 48. Serta hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan yaitu bahwa menyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima karena $t_{hitung} (4,91) > t_{tabel} (200247)$. Dengan demikian hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan model Problem Based Learning memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku.

Serta penelitian lainnya yang dilakukan oleh Yulianti dkk, (2022) dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Sekolah Dasar Negeri Ciomas 06 Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran 2021/2022” penelitian ini merupakan

penelitian quasi eksperimen design dengan menggunakan rancangan nonequivalent control group design. Populasi yang digunakan adalah Kelas IVA, dan IVB sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berjumlah 58 siswa. Hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dari model problem based learning terhadap hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku peserta didik kelas IV-A dan IV-B Sekolah Dasar Negeri Ciomas 06 Kabupaten Bogor Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023. Hal tersebut dilihat dari nilai rata-rata N-Gain pada kelompok eksperimen (V-A) melalui model problem based learning berbantuan media mentimeter yaitu sebesar 55, sedangkan nilai rata-rata N-Gain pada kelompok kontrol melalui model kelas kontrol yaitu sebesar 33. Selain itu ketuntasan hasil belajar yang diperoleh pada kelompok eksperimen sebesar 96,55%, sedangkan pada kelompok kelas kontrol sebesar 79,31%. Kemudian hasil pengujian hipotesis menyatakan $t_{hitung} (18,71368) > t_{tabel} (2,00324)$ dengan DK 58 dan taraf signifikansi sebesar 5%, maka pada pengujian dua arah $\alpha/2 = 0,05/2 = 0,025$. Maka

hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Dengan adanya penelitian yang telah berhasil sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar melalui model problem based learning. Seperti yang diungkapkan oleh Pratiwi dan Nugraheni, (2024) Model pembelajaran Problem Based Learning merupakan suatu model pembelajaran yang menghadirkan permasalahan yang relevan dengan kehidupan nyata guna mendorong peserta didik untuk aktif dalam proses belajar. Adanya pengaruh hasil belajar pada materi kekayaan budaya Indonesia terjadi karena proses pembelajaran dikelas IVA melalui penerapan model problem based learning yang tentunya memiliki beberapa kelebihan, seperti yang diungkapkan oleh (Walenta, 36:2023) kelebihan PBL yaitu:

- 1) Mendorong peserta didik untuk memahami materi dan konsep baru melalui pemecahan masalah.
- 2) Mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi agar mampu bekerja secara kolaboratif dalam tim.
- 3) Melatih kemampuan berpikir kritis dan ilmiah tingkat tinggi.

- 4) Menghubungkan teori dengan praktik, sehingga peserta didik dapat mengintegrasikan pengetahuan lama dan baru.
- 5) Meningkatkan semangat belajar mandiri pada diri siswa.
- 6) Melatih keterampilan manajemen waktu yang efektif.
- 7) Membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan pengendalian diri.
- 8) Mendukung pembentukan pola belajar sepanjang hayat.

Terlepas dari kelebihan dan kekurangan model problem based learning, dalam pembelajaran di sekolah model tersebut dapat berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, oleh karena itu, berdasarkan penjelasan diatas telah menunjukkan bahwa model problem based learning cenderung lebih baik karena menyajikan permasalahan dengan stimulus dari guru sehingga mampu meningkatkan hasil belajar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model Problem Based Learning memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi kekayaan budaya Indonesia di

kelas VI SDN Gadog 01 semester genap tahun ajaran 2024/2025, ditunjukkan dengan keaktifan siswa dalam pembelajaran, peningkatan kemampuan berpikir kritis, serta pemahaman materi yang lebih mendalam, di mana kelas eksperimen mencapai rata-rata N-Gain tinggi (0,77) dibandingkan kelas kontrol dengan model Discovery Learning yang hanya mencapai N-Gain sedang (0,55).

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, D. (2020). pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis discovery learning pada materi kalor di SMP.
- Chou, P. N., Chang, C. C., & Lu, P. F. (2015). Prezi versus PowerPoint: The effects of varied digital presentation tools on students' learning performance. *Computers & Education*, 91, 73-82.
- Husnidar, R. H. (2022). Asimetris: jurnal pendidikan matematika dan sains. 67–72.
- Intan Sari, Nurmasyitah, M. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keberagaman Kebudayaan Indonesia Kelas Iv Sdn 1 Pagar Air Aceh Besar Pendahuluan Pendidikan merupakan sarana untuk membentuk setiap individu . Pendidikan tidak hanya di. 9(4), 113–129.
- Naziev, A. (2017). What is an education. In *Conference Proceedings. The Future of Education* (pp. 1-4). libreriauniversitaria. it Edizioni.
- Education Journal Pgsd Fip, Unimed, 10(2, 168–173.
- Novalina Indriyani, Yeni Erita, Mayrisa Undari dan Miranda (2022). Peningkatan Hasil Belajar Ppkn Melalui Model Problem Based Learning Berbasis Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar 09 (6) 393-400.
- Novi Yulianti, Lina Novita, L. H. S. (2022). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsa. 08.
- Nurhasanah, Suhendra, R. S. indriani. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Subtema Keberagaman Budaya Bangsa. 09(200247), 607–616.
- Pratiwi, T. A., & Nugraheni, N. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Mempelajari Keberagaman Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd. 2(1), 13–29.
- Putri, J. E., & Zainil, M. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV SDN 09 Pasaman Kabupaten Pasaman Barat. 4(1).
- Rizkia, N., & Simorangkir, M. (2018). Development of learning media Prezi integrated problem based learning model (PBL) to improve student results high school. In *3rd*

- Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2018)* (pp. 85-90). Atlantis Press.
- Sari, adinda juwita. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 423–428.
- Sewell, K., & Newman, S. (2014). What is education. *Education studies: An issue based approach*, 3-11.
- Susanto, T. T. D., Jamilah, N., Marini, A., Sekaringtyas, T., & Soraya, E. (2025). Does Prezi Boost Learning Outcomes? Evidence from Elementary School Students In Indonesia. *Journal of Lifestyle and SDGs Review*, 5(3), e05237-e05237.
- Walenta, R. (2023). *Jurnal Multi Disiplin Ilmu Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based*. 1(1), 33–39.
- Yuli Mulyawati, H. P. (2021). Pentingnya Keterampilan Guru Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Menyenangkan Yuli. 25–32.
<https://doi.org/10.33654/pgsd>