

**Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)
Berbantuan Media *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Kognitif
Siswa kelas 3 di SDN 1 Papasan**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Erika Putri Amanda Reta

34302100119

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG

2025

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)
Berbantuan Media *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Kognitif
Siswa kelas 3 di SDN 1 Papasan

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

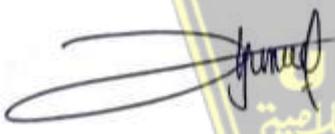
Oleh
Erika Putri Amanda Reta

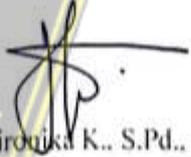
34302100119

Menyetujui untuk diajukan pada ujian skripsi

Pembimbing

Kaprodi PGSD


Dr. Yunita Sari, S.Pd., M.Pd


Dr. Rida Firozi K., S.Pd., M.Pd

NIK 211315025

NIK 211313012

LEMBAR PENGESAHAN

Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa kelas 3 di SDN 1 Papasan

Disusun dan Dipersiapkan Oleh
Erika Putri Amanda Reta
34302100119

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 16 Mei 2025
Dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai
Persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

- | | |
|---------------|---|
| Ketua Penguji | : Nehyal Ulin, S.Pd., M.Pd.
NIK 211315026 |
| Penguji 1 | : Dr. Yulina Jamryanti, S.Pd., M.Pd.
NIK 211314022 |
| Penguji 2 | : Dr. Rida Fironika K, S.Pd., M.Pd.
NIK 211312012 |
| Penguji 3 | : Dr. Yunita Sari, S.Pd., M.Pd.
NIK 211315025 |

Semarang, 20 Mei 2025

Universitas Islam Sultan Agung
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan



Dr. Muhammad Afandi, S. Pd., M.Pd, M.H.

NIK 211313015

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Erika Putri Amanda Reta

NIM : 34302100119

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun Skripsi dengan judul

Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa kelas 3 di SDN 1 Papasan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukannya dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain.

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar kesarjanaan yang sudah saya peroleh.

Semarang, 16 Mei 2025

Yang membuat pernyataan,



Erika Putri Amanda Reta

34302100119

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

*“Allah tidak mengatakan hidup ini mudah.
Tetapi Allah berjanji, bahwa sesungguhnya
bersama kesulitan ada kemudahan”*

(QS. AL-INSYIRAH : 5-6)

*“Perang telah usai, aku bisa pulang
kubaringkan panah dan berteriak MENANG!”*

(NADIN AMIZAH)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim, Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT. Yang telah memberikan nikmat yang sangat luar biasa, membekali saya dengan ilmu pengetahuan. Atas karunia serta kemudahan yang telah engkau berikan, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan tepat waktu. Shalawat serta salam selalu tercurah limpahkan kepada baginda Rasulullah SAW.

Segala tangisan dan perjuangan saya hingga titik ini saya persembahkan terutuk orang-orang tersayang saya yang selalu menjadi penguat, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

1. Cinta pertama dan panutanku, Bapak saya tercinta Ashadi dan pintu surgaku ibu saya tersayang Imprialismiyati. Terimakasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang diberikan. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan bangku perkuliahan, namun mereka senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendo'akan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis dan kedua kakaknya mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar sarjana. Semoga bapak dan ibuk sehat, bahagia, dan diberikan panjang umur yang barakah oleh Allah.

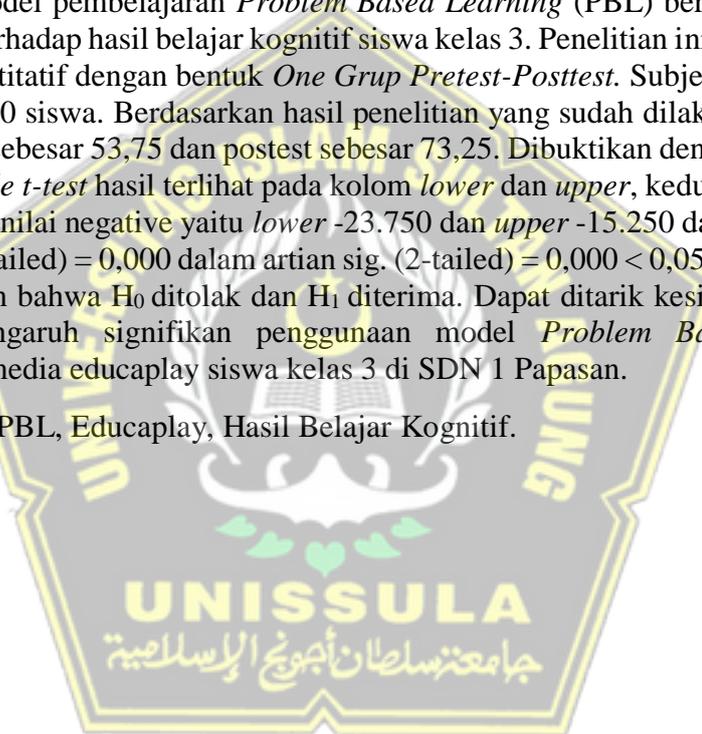
2. Nenek tercinta, Almh. Darsini meskipun beliau tidak menemani penulis tumbuh dewasa. Terimakasih sudah menemani langkah-langkah kecil penulis, merawat penulis hingga akhirnya beliau menghembuskan nafas terakhirnya dan kembali kepangkuan Yang Maha Esa.
3. Saudara kandung penulis, Muhimmatun Nisa', S.Pd dan Rinda Umi Nasriyah, S.Pd, . Terimakasih sudah memberikan dukungan, semangat dan selalu mengingatkan penulis untuk mengerjakan skripsi, hingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikannya.
4. Ibu Dr. Yunita Sari, S.Pd.,M.Pd. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan, saran dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Dan yang terakhir, kepada diri saya sendiri. Erika Putri Amanda Reta. Terimakasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai dititik ini, walau sering kali merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan belum berhasil, namun terimakasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Terimakasih karena memutuskan untuk tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah dimnapun berada, Amanda. Apapun kurang dan lebihmu mari merayakan diri sendiri.

ABSTRAK

Erika Putri Amanda Reta, 2025. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa kelas 3 di SDN 1 Papasan. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing, Dr. Yunita Sari, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *educalay* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas 3 SDN 1 Papasan. Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *educaplay* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas 3. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan bentuk *One Grup Pretest-Posttest*. Subjek penelitian ini melibatkan 20 siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, rata-rata nilai pretest sebesar 53,75 dan posttest sebesar 73,25. Dibuktikan dengan melalui uji *paired sample t-test* hasil terlihat pada kolom *lower* dan *upper*, kedua nilai tersebut memperoleh nilai *negative* yaitu *lower* -23.750 dan *upper* -15.250 dan memperoleh nilai sig. (2-tailed) = 0,000 dalam artian sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *educaplay* siswa kelas 3 di SDN 1 Papasan.

Kata Kunci: PBL, *Educaplay*, Hasil Belajar Kognitif.

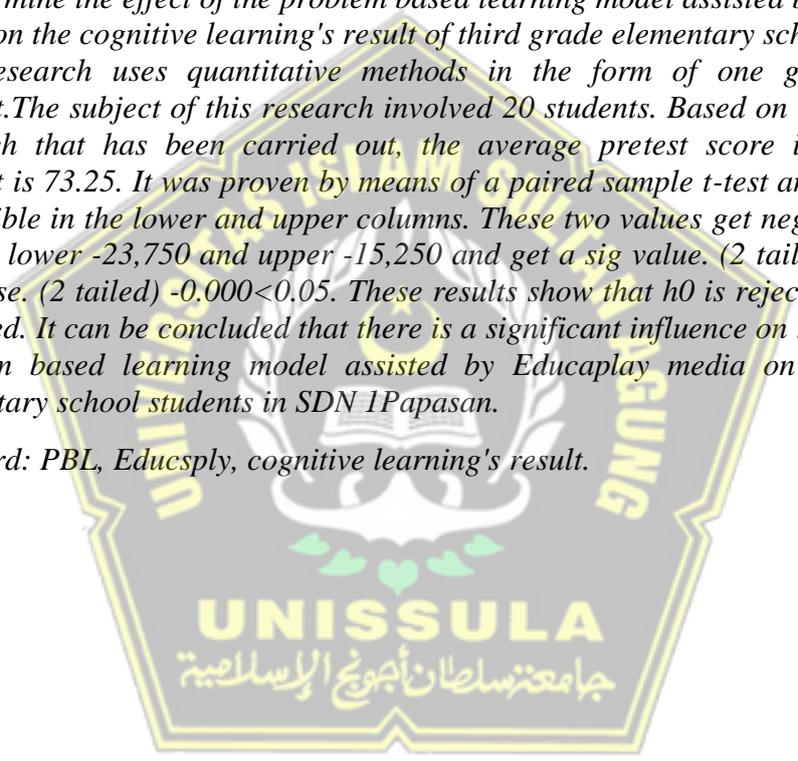


ABSTRACT

Erika Putri Amanda Reta, 2025. *This influence of problem based learning assisted by educaplay media on the cognitive learning's result of third grade elementary school students in SDN 1 Papasan. Thesis. Departement of Primary School Theacer Education. Faculty of Theacer and Education. Sultan Agung Islamic University. Supervisor, Dr. Yunita Sari, S.Pd., M.Pd.*

This research focuses on the influence of the use of the problem based learning model assisted by the Educaplay model on the cognitive learning's result of third grade Elementary School students in Papasan. The aim of this research is to determine the effect of the problem based learning model assisted by Educaplay media on the cognitive learning's result of third grade elementary school students. This research uses quantitative methods in the form of one group pretest posttest. The subject of this research involved 20 students. Based on the results of research that has been carried out, the average pretest score is 53.75 and posttest is 73.25. It was proven by means of a paired sample t-test and the results are visible in the lower and upper columns. These two values get negative values, namely lower -23,750 and upper -15,250 and get a sig value. (2 tailed) -0.000 in sig sense. (2 tailed) $-0.000 < 0.05$. These results show that h_0 is rejected and h_1 is accepted. It can be concluded that there is a significant influence on the use of the problem based learning model assisted by Educaplay media on third grade elementary school students in SDN 1 Papasan.

Keyword: PBL, Educaply, cognitive learning's result.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil ‘alamin, Puji syukur kehadiran Allah SWT. karena berkat rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Educaplay* terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa kelas 3 di SDN 1 Papasan” dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada.

1. Prof. Dr. H. Gunarto, SH., M.Hum., selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Dr. Muhammad Afandi, S.Pd., M.Pd., M.H, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
3. Dr. Rida Fironika K, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
4. Dr. Yunita Sari, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar selama proses penulisan skripsi.
5. Segenap Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan dukungan dan ilmu selama menempuh pendidikan di Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
6. Abdul Manan, S.Pd., SD selaku Kepala Sekolah SDN 1 Papasan yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian penyusunan skripsi.
7. Mastiah, S.Pd., SD selaku wali kelas III SDN 1 Papasan yang telah memberikan bantuan, arahan, izin, informasi, serta dukungan bagi peneliti.
8. Siswa Siswi kelas III SDN 1 Papasan yang telah membantu untuk pengambilan data penelitian pada penyusunan skripsi ini.

9. Bapak Ashadi selaku bapak dari penulis yang telah mengisi hidup penulis dengan do'a, kebahagiaan dan cinta tanpa henti serta pengorbanan dan dukungannya selama ini sehingga menjadikan penulis kuat sampai di titik ini.
10. Ibu Imprialismiyati selaku ibu dari penulis yang selalu menjadi sumber kekuatan dan inspirasi dalam setiap langkah hidup penulis. Terimakasih atas segala do'a dan kasih sayang tiada henti.
11. Muhimmatun Nisa', S. Pd, Rinda Umi Nasriyah, S.Pd, Muhammad Bahrul Ulum, S.Pd, dan Amin Faesol selaku kakak dari penulis yang senantiasa memberikan dukungan dan do'a sehingga membuat setiap tantangan menjadi lebih ringan.
12. Zida, Rayyan, Mayel, Leya, Meyca selaku keponakan dari penulis yang senantiasa menjadi semangat dan penghibur.
13. Teman- teman PGSD angkatan 21 khususnya kelas B dan sahabat-sahabat penulis, Elisa, Farida, Risa, Uyyun, Rafika, Angel, Erika, Elsa, Yeni yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan bantuan selama penulisan skripsi.
14. Diri saya sendiri Erika Putri Amanda Reta yang telah berjuang keras, semoga pencapaian ini membuka pintu kesempatan baru dan menjadi bekal penulis untuk mengabdikan di masyarakat.

Peneliti menyadari akan segala kekurangan dan jauh dari kata sempurna dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan rasa hormat dan permohonan maaf peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat memperbaiki kesempurnaan penelitian skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat menjadi inspirasi dan mendorong pembaca untuk terus belajar.

Semarang, 5 Desember 2024

Penulis,

Erika Putri Amanda Reta
NIM. 34302100119

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Pembatasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	10
1.6 Manfaat Praktis.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
2.1 Kajian Teori.....	12
2.2 Penelitian yang Relevan	35
2.3 Kerangka Berpikir	37
2.4 Hipotesis Penelitian.....	39
BAB III METODE PENELITIAN.....	40
3.1 Desain Penelitian.....	40
3.2 Populasi dan Sampel.....	41
3.3 Teknik Pengumpulan Data	42
3.4 Instrumen Tes	43
3.5 Teknik Analisis Data	45
3.6 Jadwal Penelitian.....	55
BAB IV	56
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Deskripsi Data Penelitian	56
4.2 Hasil Analisis Data Penelitian.....	58
4.3 Pembahasan	63

BAB V.....	71
PENUTUP.....	71
5.1 Kesimpulan.....	71
5.2 Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	72



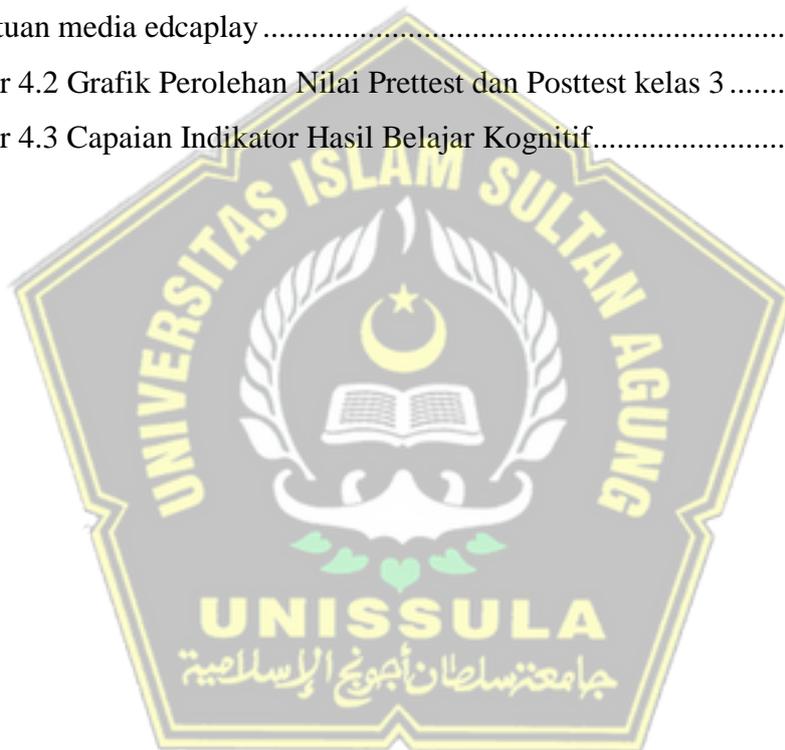
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Data Sampel Penelitian	41
Tabel 3.2 Kisi-kisi Soal Pretest dan Pos test.....	43
Tabel 3.3 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas.....	47
Tabel 3.4 Klasifikasi Daya Pembeda	48
Tabel 3.5 Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	49
Tabel 3.6 Hasil Rekapitulasi Uji Instrumen.....	50
Tabel 3.7 Jadwal Penelitian.....	55
Tabel 4.1 Hasil Rerata Prettest.....	57
Tabel 4.2 Hasil Rerata Posttest	58
Tabel 4.3 Hasil Reliabilitas Soal.....	59
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Prettest	61
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Posttest.....	62
Tabel 4.6 Hasil Uji Pired Sample t-test.....	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Hierarki Pyramidal Jenis Perilaku dan Kemampuan menurut Taksonomi Bloom.....	29
Gambar 2.2 Perubahan Struktural Taksomi Bloom	31
Gambar 2.3 Diagram Kerangka Berpikir	38
Gambar 4.1 Pembelajaran menggunakan model problem based learning (PBL) berbantuan media edcaplay	65
Gambar 4.2 Grafik Perolehan Nilai Prettest dan Posttest kelas 3	66
Gambar 4.3 Capaian Indikator Hasil Belajar Kognitif.....	67



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara.....	78
Lampiran 2 Kisi-kisi Uji instrumen	80
Lampiran 3 Soal Uji Instrumen.....	84
Lampiran 4 Kunci Jawaban dan Rubrik Penilaian Uji Instrumen.....	88
Lampiran 5 Modul Ajar	96
Lampiran 6 Kisi-kisi Soal Pretest dan Postest	115
Lampiran 7 Soal Pretest dan Postest.....	118
Lampiran 8 Kunci Jawaban dan Rubrik Penilaian Soal Pretest dan Postest.....	123
Lampiran 9 Uji Validitas.....	128
Lampiran 10 Uji Reliabilitas.....	131
Lampiran 11 Uji Daya Beda dan Tingkat Kesukaran	133
Lampiran 12 Surat Permohonan Izin Riset Penelitian	135
Lampiran 13 Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian	136
Lampiran 14 Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba Instrumen	137
Lampiran 15 Hasil Nilai Uji Coba Instrumen	138
Lampiran 16 Hasil Jawaban Soal Uji Coba Instrumen	139
Lampiran 17 Daftar Nilai Prettest dan Posttest.....	141
Lampiran 18 Hasil Jawaban Soal Prettest.....	142
Lampiran 19 Hasil Jawaban Soal Posttest	143
Lampiran 20 Lembar Kerja Peserta Ddik	144
Lampiran 21 Hasil Uji Normalitas Nilai Prettest.....	145
Lampiran 22 Hasil Uji Normalitas Nilai Posttest	146
Lampiran 23 Hasil Uji Paired Sample t-test	147
Lampiran 24 Gambar Media Pembelajaran Educaplay (Edu Pancasila)	148
Lampiran 25 Lembar Kartu Bimbingan.....	149
Lampiran 26 Dokumentasi	151

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu aspek penting bagi kehidupan manusia, karena melalui pendidikan, seseorang dapat mengembangkan potensi dirinya secara optimal, memahami nilai-nilai kemasyarakatan, dan lebih percaya diri dalam menghadapi tantangan masa depan. Oleh karena itu, pendidikan bukan sekedar hak, namun juga kewajiban yang harus diutamakan dalam setiap manusia. Pendidikan juga merupakan sarana strategis untuk menghasilkan generasi penerus bangsa yang memiliki kualifikasi dan kemampuan untuk menjawab tantangan zaman. Karakter dan kepribadian seseorang dibentuk melalui pengalaman pendidikannya, selain informasi yang diperolehnya. Kapasitas individu dan masyarakat untuk pertumbuhan pribadi dan kolektif sangat dipengaruhi oleh kualitas pengalaman pendidikannya. Tidak mungkin pendidikan dapat berkelanjutan jika model proses pendidikan tidak melibatkan siswa dan guru sebagai peserta aktif dalam proses pembelajaran (Wirabumi, 2020).

Salah satu pondasi pendidikan yang paling penting adalah kurikulum. Kurikulum merupakan sebuah persencanaan yang di buat untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu, perencanaan tersebut di susun secara terkonsep dan terstruktur yang berisi tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta metode yang di gunakan sebagai pedoman penyelenggaraan pembelajaran (Maros & Juniar, 2021). Nadiem

Makarim mengubah dan meresmikan Kurikulum Mandiri sebagai pelengkap kurikulum 2013 pada 10 Desember 2019.

Kurikulum merdeka didesain agar siswa lebih aktif pada saat pembelajaran tidak hanya guru yang menjadi center dalam sebuah pembelajaran, dengan adanya kurikulum merdeka yang memuat konsep student center guru hanya lebih banyak bertugas sebagai perantara materi saja kemudian beralih fungsi sebagai pengamat siswa pada saat siswa mempraktikkan, sehingga dapat dilihat bahwasannya pada kurikulum ini tidak hanya menjadikan guru sebatas pembawa materi yang berceramah menyampaikan materi kepada siswanya saja (Belajar et al., 2024). Proyek Pengembangan Profil Mahasiswa Pancasila (P5) memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk merenungkan makna profil mereka sambil mengamalkan prinsip-prinsip Pancasila; ini adalah salah satu bidang di mana kurikulum telah berkembang secara mandiri. Kebijakan” Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tentang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi mencakup Profil Mahasiswa Pancasila, yang berupaya untuk menumbuhkan siswa dengan sifat-sifat yang digariskan oleh Diah Ayu Saraswati (2022).

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata kuliah yang menonjolkan Pancasila. Karena menekankan prinsip-prinsip demokrasi, mata kuliah Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata kuliah terpenting dalam kehidupan sehari-hari, nilai-nilai demokrasi saat ini dapat membina generasi muda dan masyarakat

sehingga membentuk warganegara yang sadar untuk melaksanakan hak-hak dan kewajibannya agar dapat terlaksana dengan baik (Laros Tuhuteru, 2023). Pendidikan Pancasila tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan gagasan, pendidikan ini juga membantu siswa membangun keterampilan yang akan menjadikan mereka warga negara yang lebih baik di masa depan, itulah sebabnya pendidikan Pancasila sangat penting bagi kehidupan mereka. Berbagai kelompok etnis, suku, warna kulit, dan aspek-aspek lain dari keberagaman Indonesia dimaksudkan untuk diperkuat dan dipersatukan melalui penerapan pendidikan Pancasila. Kedua, menurut Wika Alzana dkk. (2021), mengamalkan Pancasila sesuai dengan prinsip-prinsipnya juga dapat membantu negara bertahan dan memajukan supremasi hukum. Kesimpulan sebelumnya menunjukkan bahwa mempelajari Pancasila membutuhkan banyak minat dan motivasi dari pihak siswa, karena mata pelajaran tersebut biasanya membosankan. Demi manfaat kemampuan kognitif siswa dan kemampuan mereka untuk memahami konten, adalah tugas kita sebagai pendidik untuk menggunakan strategi pembelajaran yang menarik dan tidak monoton.

Berdasarkan dari hasil wawancara yang di lakukan dengan guru kelas 3, pada hari Jum'at, 6 September 2024 SDN 1 Papasan, diperoleh informasi bahwa model pembelajaran yang digunakan cenderung monoton, sehingga memungkinkan siswa kurang semangat dalam pembelajaran pendidikan pancasila di kelas, sehingga proses

pembelajaran yang dilakukan masih terbilang kurang efektif. pembelajaran yang dilakukan juga hanya berpacu pada satu referensi yaitu buku modul yang dimana proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah sehingga ketertarikan belajar siswa masih kurang. Maka dari itu model pembelajaran konvensional harus diperbarui atau diganti dengan model pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, serta efektif pada saat digunakan untuk proses pembelajaran. Terdapat juga permasalahan pada nilai pendidikan pancasila siswa kelas 3 yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Diketahui hasil belajar pendidikan pancasila di kelas 3 SDN 1 Papasan dari 20 siswa, 12 atau 60% lainnya masih dibawah KKM, maka dapat disimpulkan bahwasannya terdapat kekurangan dalam efektivitas pembelajaran jika menggunakan model atau metode yang diterapkan saat ini.

Kemampuan guru adalah salah satu faktor pendukung untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah, dimana guru adalah objek yang secara langsung berinteraksi dengan siswa. Peningkatan kualitas pembelajaran tergantung dengan perancangan serta peran guru saat menciptakan proses pembelajaran yang dinamis dan interaktif. Dalam pernyataan ini kemampuan yang dimaksud yaitu kemampuan mengajar dengan menerapkan model pembelajaran yang efektif dan efisien (Ramadhan et al., 2023). Model pembelajaran konvensional dianggap model pembelajaran yang biasa karena hanya berfokus pada

penyampaian materi, Pembelajaran konvensional yang monoton dan tidak mendorong keaktifan belajar siswa juga dapat menyebabkan siswa kehilangan minat belajar dan menyulitkan pencapaian tujuan pendidikan nasional secara optimal (Arif, 2019).

Salah satu model pembelajaran yang menarik dan dapat memotivasi siswa untuk belajar yang bisa di gunakan di masa sekarang yaitu model pembelajaran *problem based learning* (PBL). Karena model pembelajaran ini merupakan model yang mengedepankan aktivitas siswa untuk mencari solusi atas sebuah masalah dalam kehidupan yang membutuhkan upaya penanganan (Meilasari et al., 2020). Pembelajaran *problem based learning* (PBL) ini sebetulnya meniru proses kehidupan asli manusia yang dimana pembelajaran diawali dengan mencari solusi atas masalah yang sedang dihadapi, siswa mencari ketrampilan dan pengetahuan yang berhubungan disekitar suatu masalah dan lingkungannya atau dimana tempat masalah itu terjadi, disini juga di tekankan bahwa melalui masalah autentik siswa dapat belajar memahami konteks masalah, memahami isi masalah, dan melatih ketrampilan yang meningkatkan pemikiran solusi atas masalah tersebut (Baena-Luna et al., 2024).

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model PBL ini dilakukan dengan diawali pemberian masalah kepada siswa, lalu siswa berkelompok untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan pembelajaran yang aktif. Sehingga pada pembelajaran menggunakan

model ini siswa yang akan selalu aktif dan guru hanya sebagai fasilitator. Salah satu manfaat pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu menumbuhkan sifat percaya diri bagi siswa dalam menghadapi suatu masalah, meningkatkan cara berfikir siswa agar lebih kritis. Model pembelajaran ini juga dapat membantu siswa untuk mengasah pengetahuan yang dimiliki dan dapat digunakan sebagai evaluasi diri terhadap hasil maupun pada saat proses pembelajaran (Ningrum et al., 2023).

Tidak hanya model pembelajaran yang menjembatani tercapainya tujuan pembelajaran dengan hasil yang baik tetapi juga di dukung dengan media pembelajaran interaktif yang menarik, pada masa sekarang ini dunia digital semakin maju bukan hanya di kalangan dewasa saja tetapi juga remaja dan anak-anak, maka dari itu model pembelajaran yang hanya mengandalkan buku dan model pembelajaran ceramah mungkin kurang efektif dalam memfasilitasi siswa. Sebagai seorang guru juga dituntut kesiapan untuk harus mengikuti perkembangan zaman dengan mengandalkan teknologi sebagai salah satu media pembelajaran yang diminati.

Bagi para pendidik, media digital adalah jalan keluarnya. Salah satu bentuk perubahan yang dikenal sebagai "digitalisasi" adalah gerakan menuju pencapaian tujuan pendidikan melalui digitalisasi proses dan materi yang sebelumnya bersifat analog. Strategi manajemen, pengajaran, dan pembelajaran merupakan faktor penting yang perlu

dipikirkan saat merencanakan program pendidikan. (Amaluddin & Machali, 2022).

Informasi serta komunikasi merupakan sesuatu yang terlibat dari bagian teknologi, hal itu memiliki pengaruh bagi kehidupan dan memberikan perubahan dalam kehidupan sehari-hari termasuk pada dunia pendidikan (Anam et al., 2021). Pada era sekarang banyak platform yang dapat diakses dengan mudah sehingga dapat dijadikan bahan media pembelajaran interaktif di kelas, salah satunya yaitu game edukasi. Media interaktif berbasis permainan juga dapat memberikan pengaruh pada pemahaman, keterlibatan siswa, kemandirian siswa, serta kemampuan membaca siswa sehingga nantinya terdapat peningkatan pada hasil belajar kognitif siswa.

Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran digital di dalam kelas, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila 3 SDN 1 Papasan, hal ini membuka peluang untuk pemanfaatan *educaplay*, media pembelajaran berbasis digital, yang akan membangkitkan minat belajar siswa dan berujung pada capaian kognitif yang positif. Peneliti dalam penelitian ini akan menguji berbagai aplikasi materi pembelajaran digital di dalam kelas. Anda dapat membuat permainan edukatif berbasis pembelajaran yang menarik di *Eeducaplay*, sebuah platform daring. Menurut Utami dkk. (2023), platform ini memungkinkan berbagai permainan dan aktivitas interaktif yang dapat meningkatkan dan menopang pembelajaran sekaligus membuatnya lebih

menyenangkan. Dengan demikian, media pembelajaran tersebut diyakini akan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Dari permasalahan di atas maka perlu dilakukan penelitian dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas 3 di SDN 1 Papasan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan “pernyataan dari latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Penggunaan model pembelajaran yang kurang efektif dan masih menggunakan metode penyampaian materi secara tradisional, seperti ceramah. Melihat hal tersebut, mungkin timbul pertanyaan apakah pendekatan *Problem Based Learning* dapat membantu pendidik dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam mempelajari Pancasila.
2. Masih banyaknya siswa yang mengandalkan buku sebagai sumber informasi sehingga pemanfaatan media pembelajaran yang beragam masih kurang maksimal. Terkait dengan pernyataan tersebut, muncul pertanyaan apakah pemahaman siswa terhadap prinsip kognitif Pancasila dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran digital.

3. Rendahnya keberhasilan siswa dalam mata pelajaran muatan lokal di SDN 3 Papasan disebabkan oleh masih jarangya pemanfaatan model dan media pembelajaran.”

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti mebatasi masalah

1. Permasalahan dibatasi pada siswa kelas 3 SD Negeri 1 Papasan Kabupaten Jepara.
2. Pembelajaran dilaksanakan dengan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) di kelas 3 SD Negeri 1 Papasan Kabupaten Jepara.
3. Proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran digital *educaplay* untuk menguji apakah ada peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas 3 di SDN 1 Papasan pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi “Hak dan Kewajibanku di Rumah dan di Sekolah”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka terdapat rumusan masalah yang dapat peneliti simpulkan yaitu “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media pembelajaran digital *educaplay* terhadap *hasil belajar kognitif siswa* pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas 3 di SDN 1 Papasan?”

1.5 Tujuan Penelitian

Disesuaikan dengan rumusan masalah yang sudah di rancang, maka tujuan dari penelitian ini secara umum yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media pembelajaran digital *educaplay* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas 3 di SDN 1 Papasan.

1.6 Manfaat Praktis

Manfaat yang di harapkan dari penelitian yang dilakukan antara lain:

1. Manfaat Teoritis

- a) Dapat dijadikan sebagai bahan informasi dan dapat di ambil manfaat mengenai model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media pembelajaran digital *Educaplay*.
- b) Dapat dijadikan tujuan informasi atau bahan acuan pertimbangan untuk peneliti selanjutnya.

2 Manfaat Praktis

- a) Guru

Diharapkan mampu menjadikan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sesuai dengan model PBL berbantuan media pembelajaran digital *educaplay*.

- b) Siswa

Dapat mengetahui tingkat hasil belajar kognitif siswa pada saat

menggunakan model PBL berbantuan media pembelajaran digital *educaplay*.

c) Sekolah

Diharapkan dapat dijadikan motivasi oleh para guru agar melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media digital *educaplay*.

d) Peneliti

Dapat dijadikan pengalaman langsung oleh peneliti tentang berbagai permasalahan yang ada pada saat berlangsungnya proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Problem Based Learning (PBL)

a. Pengertian *Problem Based Learning* (PBL)

Pendekatan baru dalam pendidikan, *problem based learning* (PBL) mendorong siswa untuk bertindak dan berpikir kritis dengan meminta mereka bekerja sama untuk memecahkan masalah di dunia nyata. *Problem based learning* (PBL) merupakan pendekatan dalam pendidikan yang dihadapkan dengan suatu masalah dan didorong untuk menemukan solusinya. Untuk mencapai tujuan pendidikan, masalah yang digunakan biasanya adalah masalah yang diambil dari kehidupan sehari-hari (Puspitasari et al., 2022). Siswa berperan aktif dalam memecahkan masalah di dunia nyata dalam pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) (Handayani, 2022).

Pembelajaran menggunakan model pbl ini dapat dimulai dari” pembentukan kelompok kecil, kemudian dipandu oleh tutor sebagai pengarah untuk mencari solusi pada masalah nyata yang relevan (Rafie Papkiadeh et al., 2024). Model pembelajaran PBL juga sejalan dengan teori konstruktivisme, teori ini merupakan pembelajaran yang merujuk pada peran aktif siswa dalam memahami materi pembelajaran ini bertujuan untuk memaksimalkan pemahaman siswa (Masgumelar & Mustafa, 2021).

Selain hasil akhir, “model pembelajaran ini didasarkan pada beberapa rangkaian proses penyelesaian yang ada. Fakta bahwa siswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek membuat metode pengajaran ini lebih menarik dan sulit daripada ceramah dan persiapan ujian tradisional (Rizkasari et al., 2022).

Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah cara mengajar dan belajar yang mengambil masalah dunia nyata sebagai titik awalnya dan membangun pelajarannya di sekitar masalah tersebut. Siswa didorong untuk berpartisipasi secara aktif, membangun kepercayaan diri mereka, dan bekerja sama melalui metode pendidikan baru yang dikenal sebagai *Problem Based Learning* (PBL). Metode ini didasarkan pada penyelesaian masalah dunia nyata dengan hasil kognitif yang baik yang diantisipasi.

b. Karakteristik *Problem Based Learning* (PBL)

Adapun karakteristik model *Problem Based Learning* (PBL) menurut (Pramudita et al., 2023) adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran diawali dengan memahami masalah yang sudah diberikan (*Understanding the Problem*).
2. Dilanjut dengan perencanaan penyelesaian dari masalah tersebut (*Devising a Plan*).
3. Kemudian melaksanakan perhitungan (*Devising a Plan*), dalam artian bekerja sama atau berdiskusi antar anggota kelompok atas penyelesaian yang sedang di susun.

4. Dan yang terakhir memeriksa kembali (*looking back*), yang dimaksud memeriksa kembali dalam hal ini adalah memeriksa kembali solusi yang sudah didiskusikan bersama kelompok.

Sedangkan menurut (Ramangsa, 2023) model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memiliki karakter dan ciri-ciri sebagai berikut.

1. Siswa menghadapi studi kasus yang berkaitan dengan mata kuliah yang mereka pelajari sebagai bagian dari proses pembelajaran. Hasilnya, keterampilan memecahkan masalah ditekankan di kelas.

Pembelajaran berpusat pada siswa. Karena pembelajaran ini mengutamakan seberapa aktif peserta didik dalam berfikir saat mencari solusi dan saat sedang dihadapkan pada suatu permasalahan

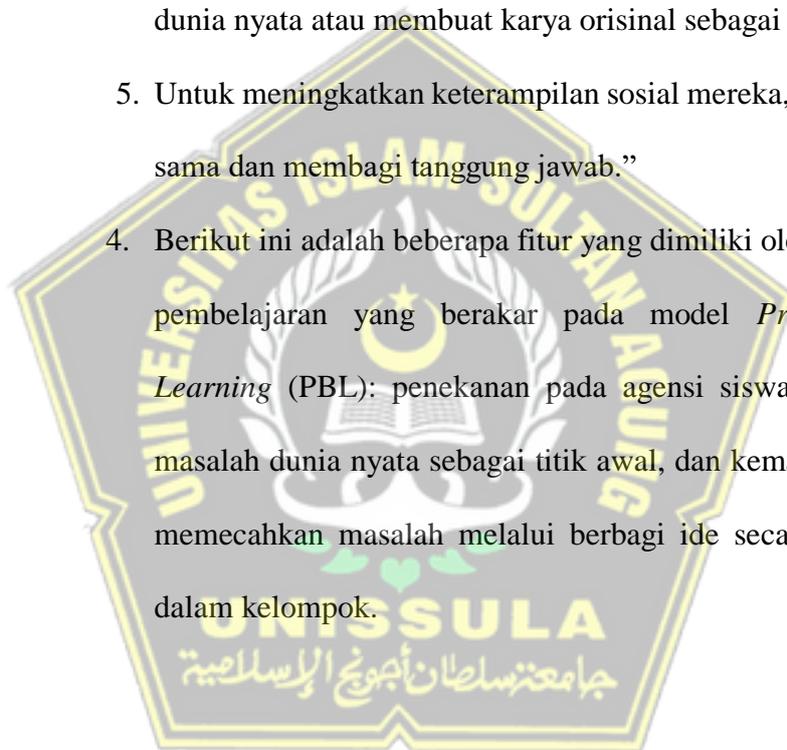
2. Menggabungkan tantangan dunia nyata yang cukup menantang untuk dikuasai siswa.
3. Siswa belajar dengan bekerja dalam kelompok kecil, dengan harapan bahwa setiap anggota akan menyumbangkan semacam ide, rencana, atau refleksi pada materi yang ditugaskan.

Menurut (Ardianti et al., 2021) karakteristik model *Problem Based Learning* diantaranya sebagai berikut.

1. Soal-soal didasarkan pada situasi kehidupan nyata yang dihadapi siswa, yang memungkinkan pertanyaan diajukan dari

berbagai sudut pandang.

2. Karena merupakan proses pembelajaran interdisipliner, siswa dapat mengatasi masalah dari berbagai bidang.
 3. Menerapkan metode ilmiah dan melakukan penyelidikan orisinal menghasilkan pembelajaran.
 4. Siswa dapat menunjukkan solusi mereka terhadap masalah dunia nyata atau membuat karya orisinal sebagai produk akhir.
 5. Untuk meningkatkan keterampilan sosial mereka, siswa bekerja sama dan membagi tanggung jawab.”
4. Berikut ini adalah beberapa fitur yang dimiliki oleh pendekatan pembelajaran yang berakar pada model *Problem Based Learning* (PBL): penekanan pada agensi siswa, penggunaan masalah dunia nyata sebagai titik awal, dan kemampuan untuk memecahkan masalah melalui berbagi ide secara kolaboratif dalam kelompok.



c. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning* (PBL)

Adapun langkah-langkah model *Problem Based Learning* (PBL) menurut Hosnan (2014; 302) dalam (Afni, 2020) adalah sebagai berikut.

1. Siswa di ajak “menyesuaikan sikap dan tingkah laku sesuai dengan cara berfikir terhadap masalah.
2. Membagi tugas sesuai dengan kemampuan siswa.
3. Guru memandu siswa dalam kegiatan belajar baik individual maupun kelompok.
4. Menyajikan hasil karya atau solusi yang sudah di dapatkan.

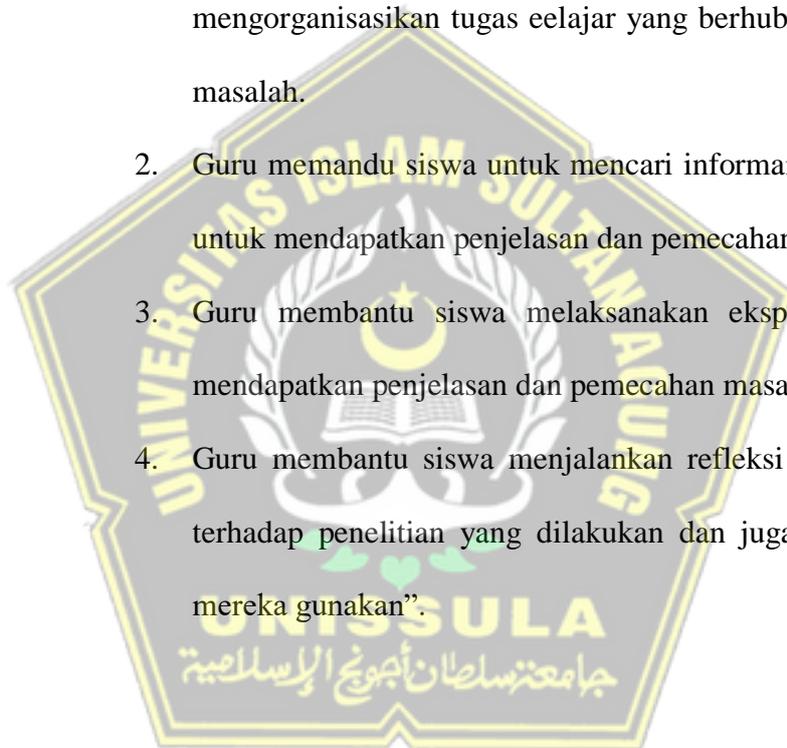
Sedangkan langkah-langkah model pembelajaran *problem based learning* menurut (Farhana et al., 2023) adalah sebagai berikut.

1. Melakukan **peninjauan** kepada siswa terhadap masalah.
2. Mengorganisir siswa untuk belajar
3. Membimbing penelitian individu maupun kelompok, pada langkah ini guru mengarahkan siswa mencari informasi untuk memecahkan masalah.
4. Penyajian hasil diskusi yang sudah dilakukan, pada langkah ini siswa mempresentasikan hasil pemecahan masalah yang telah dikerjakan untuk menenrukan kesimpulan bersama.
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses penyelesaian masalah, pada langkah ini guru dan siswa mencari kebenaran atas

penyelidikan masalah yang sudah dilakukan untuk menaruh kesimpulan.

Kemudian langkah-langkah pembelajaran menggunakan model *problem based learning* menurut (Tabun et al., 2020) adalah sebagai berikut.

1. Guru memandu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah.
2. Guru memandu siswa untuk mencari informasi yang relevan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
3. Guru membantu siswa melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
4. Guru membantu siswa menjalankan refleksi atau evaluasi terhadap penelitian yang dilakukan dan juga proses yang mereka gunakan”.



Berdasarkan sintaks pembelajaran diatas, maka susunan proses model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah sebagai berikut.

Tabel 2. 1 susunan proses model pembelajaran *Problem Based Learning*

Fase pada PBL	Kegiatan Guru dan Siswa
Fase 1 Mengorientasikan mengenai permasalahan kepada siswa	Guru memberikan pengertian mengenai tujuan pembelajaran dan apa saja sarana yang dibutuhkan, kemudian guru memberikan motivasi kepada siswa agar aktif terlibat dalam kegiatan mencari cara pemecahan masalah.
Fase 2 Mengorganisasikan siswa untuk meneliti	Guru membantu siswa dalam mengenali dan mengatur tugas pembelajaran yang terkait dengan orientasi masalah pada tahap sebelumnya.
Fase 3 Memandu penelitian permasalahan yang siswa lakukan individu maupun kelompok	Guru mendorong siswa untuk mencari informasi yang relevan dan melakukan eksperimen untuk memperoleh pemahaman yang jelas dalam menyelesaikan suatu masalah.
Fase 4 Mengembangkan dan memaparkan hasil penelitian	Guru membantu siswa untuk berbagi tugas dan mempersiapkan karya yang sesuai dengan hasil akhir pelaksanaan kegiatan dalam bentuk laporan, rekaman video atau model-model yang memungkinkan untuk membantu mereka menyampaikan kepada orang lain.
Fase 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses penelitian dalam memecahkan suatu masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi terhadap proses penelitian pemecahan masalah yang telah dilakukan.

Sumber: (Masdar & Lestari, 2021)

d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning*

Untuk mencapai hasil belajar kognitif yang sukses, gaya belajar ini juga mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah dan pengembangan keterampilan. Di antara sekian banyak keuntungan paradigma Pembelajaran Berbasis Masalah adalah yang tercantum di bawah ini (Cahyanti et al., 2024).

1. Menerapkan apa yang dipelajari melalui strategi pemecahan masalah, karena masalah yang dibahas adalah masalah yang terjadi di dunia nyata.
2. Meningkatkan minat belajar siswa karena cenderung lebih menarik dan tidak membosankan.
3. Meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Mempelajari sikap kerjasama dengan antar anggota kelompok.
5. Memahami pentingnya musyawarah terhadap suatu keputusan.

Kelebihan penggunaan model *problem based learning* menurut (Aini et al., 2020) antara lain yaitu:

1. Siswa diharapkan “mampu memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata.
2. Siswa memiliki kemampuan mengembangkan pengetahuan sendiri melalui aktivitas belajar.
3. Pembelajaran terfokus pada masalah sehingga tidak

mempelajari materi yang tidak diperlukan.

4. Terjadi aktivitas ilmiah pada siswa pada saat menggunakan pembelajaran berkelompok.
5. Siswa mempunyai kebiasaan menggunakan sumber-sumber pengetahuan.
6. Siswa mampu menilai kemajuan belajar dirinya sendiri.
7. Siswa mampu berkomunikasi dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil penyelidikan.

Kemudian kelebihan model pbl menurut (Gani et al., 2021) yaitu sebagai berikut.

1. Siswa mampu berpikir kritis dan memiliki ketrampilan kreatif.
2. Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah.
3. Meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.
4. Mendorong siswa mempunyai inisiatif belajar mandiri.
5. Mengembangkan kreativitas siswa dalam penyelidikan masalah.
6. Terdapat pembelajaran yang bermakna

Sedangkan kekurangan dari model *Problem Based Learning* antara lain sebagai berikut.”

1. Penggunaan model ini tidak bisa di terapkan pada semua materi pembelajaran.
2. Permasalahan yang digunakan seringkali

sulit disesuaikan dengan kemampuan berpikir siswa.

3. Apabila siswa kurang percaya diri dan gagal memecahkan masalah yang ada maka siswa malas mengulang kembali.
4. Perlu penggunaan waktu yang lebih lama di bandingkan dengan penggunaan pembelajaran yang konvensional.

Kemudian model pembelajaran problem based learning ini juga memiliki kendala menurut tyas (2017) dalam (Farhana et al., 2023) mengapa model ini sulit untuk diterapkan pada saat proses pembelajaran yaitu karena, model ini menggunakan system belajar kelompok yang seharusnya siswa dengan kemampuan tinggi dapat membantu temannya tetapi justru menjadi egois dan siswa dengan kemampuan rendah justru tidak peduli, kendala ini disebabkan karena guru kurang untuk menstimulus suasana pada saat pembelajaran seta sulitn untuk menentukan solusi yang koheren dalam pemecahan masalah.

Selanjutnya kendala proses pembelajaran menggunakan model ini juga di kemukakan oleh friani et al (2017) dalam (Farhana et al., 2023) yaitu mengenai bagaimana memberikan pengertian pada siswa untuk menciptakan laporan mengenai masalah yang telah dipecahkan sebelumnya dan mengenai bagaimana mengarahkan siswa untuk dapat menyelesaikan masalah yang telah diberikan.

2.1.2. Media Digital Educaplay

a. Pengertian Media digital Educaplay

Media pembelajaran dibagi menjadi beberapa jenis, salah satunya yaitu media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital dianggap lebih praktis dan fleksibel karena tidak ada pembatasan ruang dan waktu sehingga dapat dianggap berpengaruh pada hasil belajar siswa. Media pembelajaran digital merupakan media yang penerapannya menggunakan suatu platform atau aplikasi yang digunakan untuk membuat media yang bersifat audiovisual, media pembelajaran berbasis digital ini dapat membantu siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran (Ika Andani Wijayanti, 2021).

Salah satu media pembelajaran yang diminati yaitu media yang penerapannya menggunakan permainan, karena bersifat interaktif yang melibatkan kerjasama, dan menimbulkan interaksi antar peserta didik.

Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan untuk membuat soal dengan tampilan permainan yang menarik yaitu *Educaplay*, *educaplay* merupakan salah satu platform yang menyediakan berbagai media pembelajaran menarik dan interaktif karena di sediakan berbagai macam fitur di antaranya yaitu, *yes or no*, *froggy jumps*, *video quis*, *matching pairs*, *dialogue game*, dan masih banyak fitur lainnya.

Dari berbagai fitur diatas dapat di manfaat seorang guru untuk memantik pemahaman siswa pada materi yang sedang di pelajari (Batitusta & Hardinata, 2024). Sedangkan menurut (Nurita et al., 2024) Jika siswa lebih terlibat aktif dalam pembelajaran mereka sendiri di platform educaplay mereka akan lebih termotivasi untuk belajar, dan nilai akhir mereka akan mencerminkan hal itu.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Digital *Educaplay*

Setiap bentuk media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri yang harus diketahui siswa sebelum menggunakannya. Di antara hal-hal lain, pendidikan media digital telah ditemukan bermanfaat (Putri et al., 2024).

1. Media digital "*educaplay* merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.
2. Media digital *educaplay* dapat di jadikan sebagai rujukan guru untuk mendorong interaksi belajar dan mengajar.
3. Media digital *educaplay* dapat mengatasi rasa bosan, jenuh, dan mengantuk siswa pada saat proses pembelajaran.

Sedangkan menurut (Dianita et al., 2024) media digital educaplay memiliki kelebihan yaitu memberikan kemudahan bagi guru untuk merancang sebuah pembelajaran berbasis permainan. Tidak hanya memiliki kelebihan media digital *educaplay* juga memiliki beberapa kekurangan diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Impelementasi terbatas, meskipun memiliki potensi yang besar,

penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *educaplay* masih terbatas, terutama di tingkat sekolah dasar. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk persepsi siswa dan respons guru terhadap efektivitas media digital tersebut.

2. Perlu menggunakan akun premium, untuk menggunakan platform ini tanpa batasan maka perlu mendaftar sebagai akun premium.
3. Potensi penyalahgunaan gadget, dalam artian pembelajaran yang menggunakan gadget diperlukan pengawasan yang ketat oleh guru.

Sedangkan kekurangan *educaplay* menurut (Pipit Muliyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, 2020) diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Belum tersedia bahasa Indonesia dalam platform tersebut.
2. Beberapa fitur yang digunakan berbayar.

2.1.3. Pendidikan Pancasila

a. Pengertian Pendidikan Pancasila

Kehidupan sehari-hari bergantung pada pengajaran Pancasila. Prinsip-prinsip yang digariskan dalam pendidikan Pancasila memainkan peran penting dalam memfasilitasi praktik nilai-nilai ini, yang pada gilirannya memotivasi dan memengaruhi individu untuk mengubah proses berpikir dan tindakan mereka (Lestari dan Kurnia, 2022). Partisipasi guru dalam pelajaran Pancasila

dikaitkan dengan peningkatan prestasi siswa di bidang tersebut karena mendorong pertumbuhan penalaran analitis dan deduktif (Gawise et al., 2022). Pada dasarnya, pengajaran tentang Pancasila di sekolah dasar dapat membantu membentuk sifat-sifat karakter positif yang penting untuk interaksi sosial di kemudian hari. Undang-Undang Dasar Republik Indonesia tahun 1945 (N. A. Fitriani et al., 2021).

b. Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Adapun capaian pembelajaran pada buku pegangan guru pendidikan pancasila kelas 3 (Ressi Kartika Dewi, Kamala Rahayu Candra Sary, 2023) adalah sebagai berikut. Kelas III seekolah dasar merupakan fase B yang memiliki capaian pembelajaran, siswa mampu mengidentifikasi dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah.

c. Ruang Lingkup Pendidikan Pancasila

Ada beberapa aspek dalam ruang lingkup muatan pendidikan pancasila. Menurut (A. Fitriani et al., 2023) ruang lingkup pendidikan pancasila adalah sebagai berikut.

1. Persatuan dan Kesatuan Negara

Menghargai alam, bangga menjadi anak muda, menjaga kedaulatan Republik Indonesia, dan melakukan bagian saya untuk menjaga keamanan negara.

2. Norma, Hukum, dan Peraturan

Membahas kegiatan sehari-hari anggota masyarakat, siswa, dan keluarga.

3. Hak Asasi Manusia

Meliputi perlindungan hak asasi manusia, tanggung jawab anggota masyarakat, dan hak anak.

4. Kebutuhan Warga Negara

Meliputi pola pikir saling membantu, menghormati penilaian kelompok, dan otonomi dalam pembentukan kelompok.

5. Konstitusi Negara

Meliputi deklarasi kemerdekaan Indonesia dan konstitusi pendahulunya, serta konstitusi saat ini dan hubungannya dengan prinsip-prinsip dasar negara.

6. Kekuasaan dan Politik

Meliputi pemerintahan kota, pemerintahan bawahan, daerah, otonomi daerah, pemerintah federal, demokrasi, dan bentuk pemerintahan lainnya.

7. Pancasila

Menghargai Pancasila sebagaimana adanya: ideologi dan prinsip dasar negara; langkah-langkah untuk memperkuat Pancasila; dan aplikasi praktis Pancasila.

d. Materi pembelajaran pancasila pada penelitian

Pada materi pancasila Bab 2 “Aku patuh aturan”, topic A dan B “Hak dan Kewajibanku di Rumah dan di Sekolah” mempelajari tentang apa pengertian Hak dan kewajiban, manfaat menjalankan kewajiban, kemudian apa saja contoh hak dan kewajiban di rumah dan di sekolah.

1. Pengertian Hak dan Kewajiban

Hak merupakan segala sesuatu yang seharusnya didapatkan oleh seseorang. Sedangkan kewajiban merupakan hal-hal yang harus dilakukan oleh seseorang.

2. Manfaat Menjalankan Kewajiban

Dapat menciptakan lingkungan yang harmonis, menumbuhkan rasa tanggung jawab, mengajarkan disiplin, mempererat hubungan antar anggota keluarga dan warga sekolah, memberikan rasa aman, serta mendapatkan hak.

3 Contoh Hak dan Kewajiban di Sekolah dan di Rumah

Hak di sekolah : Mendapatkan suasana belajar yang nyaman, menggunakan fasilitas sekolah, mendapatkan keamanan dan perlindungan selama belajar.

Kewajiban di sekolah: Mengormati semua warga sekolah, menjaga dan merawat fasilitas sekolah, dan mengikuti kegiatan upacara.

Hak di rumah: Mendapatkan kasih sayang orang tua,

mendapatkan jaminan kesehatan dari orang tua, dan mendapatkan hak bermain.

Contoh kewajiban di rumah: Membantu orang tua, mengerjakan PR, dan Menghormati anggota keluarga.

2.1.4. Hasil Belajar Kognitif

a. Pengertian Hasil Belajar Kognitif

Pengetahuan dikaitkan dengan memori dalam proses ini, yang mengarah pada hasil pembelajaran kognitif. Ranah kognitif mencakup bagian-bagian otak yang terlibat dalam penalaran, kemampuan berpikir, kapasitas intelektual, dan perkembangannya dari tingkat paling dasar hingga tingkat paling kompleks, yang berpuncak pada penilaian. Lebih jauh, hasil pembelajaran kognitif dapat dilihat sebagai tindakan yang dimulai dengan masukan sensorik, dilanjutkan dengan penyimpanan dan pemrosesan informasi di otak, dan berpuncak pada penerapan pengetahuan tersebut pada masalah di masa mendatang (Pranyoto & Geli, 2020). Ranah kognitif merupakan yang terpenting di antara asosiasi unit pembelajaran. Tujuan utama sekolah adalah untuk membantu siswa mengembangkan kapasitas kognitif mereka (Pranyoto & Geli, 2020).

Menurut taksonomi bloom aspek kognitif dibagi menjadi enam jenjang yang sudah diurutkan secara hierarki piramidal. 6

aspek ini terdiri dari dua bagian, dapat di gambarkan sebagai berikut: (Mahmudi et al., 2022).



Sumber: <https://shorturl.at/W3uU0> (diakses pada tanggal: 11 Oktober 2024 pukul 15.02).

Gambar 2.1 Hierarki Pyramidal Jenis Perilaku dan Kemampuan menurut Taksonomi Bloom.

Penjelasan singkat mengenai 6 aspek yang dibagi menjadi 2 bagian, bagian pertama “berupa pengetahuan (kategori 1) dan bagian kedua berupa kemampuan dan ketrampilan intelektual (kategori 2-6) menurut taksonomi bloom adalah sebagai berikut (Silimakuta et al., 2024).

1. Pengetahuan (*Knowledge*)

Dikenali melalui kemampuannya dalam membaca dan memahami berbagai bentuk informasi, serta pengetahuan yang menekankan pada mengingat.

2. Pemahaman (*Comprehension*)

Pada tingkat ini merupakan pemahaman untuk mengubah

informasi yang sudah didapatkan sebelumnya menjadi informasi yang lebih mudah untuk di pahami.

3. Aplikasi (*Application*)

Pada tingkat ini merupakan tahapan untuk menyederhanakan informasi pada situasi tertentu dan nyata.

4. Analisis (*Analysis*)

Selanjutnya pada tingkatan ini merupakan tahapan untuk membuat informasi yang lebih rinci.

5. Sintesis (*Syntesis*)

Pada tingkat ini merupakan tahapan-tahapan untuk mnyatukan bagian-bagian kedalam bentuk yang baru dan lebih menarik.

6. Evaluasi (*Evaluation*)

Mempertimbangkan atau menilai hasil yang diperoleh dari tahapan-tahapan sebelumnya.

Namun tahapan hasil belajar menurut taksonomi blom kemudian direvisi oleh Anderson dan Krathwohl sehingga terjadi beberapa perubahan dalam tahapan tahapan hasil belajar sebagai berikut (Mahmudi et al., 2022).

1. Mengingat

Dapat memanggil pengetahuan jangka panjang atau mengingat kembali.

2. Memahami

Menciptakan makna dari pesan pembelajaran.

3. Menerapkan

Menjalani dan menerapkan prosedur dalam situasi tertentu.

4. Menganalisa

Memilih materi untuk dijadikan sebagai bagian-bagian penyusunan dan saling mengenali hubungan antar bagian dengan struktur atau tujuan secara keseluruhan.

5. Mengevaluasi

Diadakan penilaian berdasarkan kriteria dan standar.

6. Menciptakan

Mengkolaborasikan unsur-unsur menjadi sesuatu yang baru dan utuh.

Berikut adalah gambar perubahan struktural taksonomi blom.



Gambar 2.2 Perubahan Struktural Taksomi Bloom

Sumber: <https://shorturl.asia/sf2cj> (diakses pada tanggal: 5

November 2024 pukul 13.20).

Penilaian hasil dari sebuah pembelajaran ini perlu dilakukan guna melihat sejauh mana kemajuan siswa dalam menguasai materi yang telah di berikan pada saat proses pembelajaran. Tujuan dari menilai hasil dari suatu proses pembelajaran ini yaitu untuk memperoleh data pembuktian yang berguna untuk menunjukkan sampai dimana tingkat pemahaman siswa dan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan belajar, selain itu juga sebagai evaluasi untuk guru mengenai keefektivan pengalaman mengajar, model pembelajaran serta media pembelajaran yang digunakan. Hasil belajar yang ddiukur oleh peneliti ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Kognitif

Menurut (Nabillah & Abadi, 2019) faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dibagi menjadi 2, diantaranya sebagai berikut.

1. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang ada pada dalam diri seorang siswa.

a. Faktor Kesehatan

Kesehatan siswa akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

b. Minat

Minat siswa saat belajar juga merupakan faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar.

c. Bakat

Bakat adalah sebuah kemampuan yang dimiliki oleh siswa, Jadi bakat itu mempengaruhi belajar, jika bahan yang diberikan saat proses pembelajaran sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena siswa lebih tertarik untuk belajar dan pastinya selanjutnya lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

d. Motivasi

Motivasi merupakan faktor utama yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran, sedangkan untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran perlu adanya perbuatan dan yang menjadi perbuatan itu dapat terlaksana adalah motivasi yang berperan sebagai daya pendorongnya.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor dari luar diri siswa.

a. Faktor Keluarga

Faktor keluarga merupakan faktor yang paling mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa seperti, cara mendidik orang tua, keterbukaan antar anak dan orang tua, suasana rumah serta ekonomi keluarga.

b. Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa diantaranya adalah, model pembelajaran yang diterapkan, media pembelajaran yang digunakan, kurikulum, keadaan gedung, dan tugas rumah.

c. Faktor Masyarakat

Faktor masyarakat ini juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa seperti pergaulan siswa dalam berteman dan bermasyarakat.



2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian sebelumnya yang dapat diterapkan dan berguna untuk mengarahkan penelitian saat ini dan masa mendatang disebut penelitian yang relevan. Anda juga dapat membandingkan hasil penelitian lama dengan hasil penelitian baru dengan menggunakan penelitian yang relevan. Untuk meningkatkan dan menyempurnakan penelitian ini secara efektif, penulis harus berkonsentrasi pada karya sebelumnya yang membahas topik yang serupa dengan penelitian saat ini.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Asrifah, 2019) tentang Penggunaan Model *Problem Based Learning* Memberikan Pengaruh Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan model pembelajaran diskusi pada kelas VII SMP Islam Karangpulo. Setelah dilaksanakan penelitian ternyata hasil belajar pada kelas yang menggunakan model belajar *Problem Based Learning* yaitu 80,00 yang artinya lebih tinggi di bandingkan dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran diskusi yaitu 69,39. Sesuai dengan hasil penelitian berdasarkan uji-t independent sample test di peroleh nilai signifikan $0,000 < 0,05$ pada taraf signifikan 5% dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima bearti terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar PKN kelas VIII SMP Islam Karangpulo.

Berikutnya penelitian yang di lakukan oleh (Marwah et al., 2021) tentang Penggunaan Model *Problem Based Learning* Memberikan Pengaruh Terhadap

Hasil Belajar Subtema Manusia “dan Benda di Lingkungannya dapat di simpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan model *problem based learning* terhadap hasil belajar. Disesuaikan dengan hasil penelitian bahwasannya di peroleh nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 82,00 dan kelas kontrol 73,00 , selain itu ketuntasan hasil belajar yang diperoleh pada kelompok eksperimen sebesar 94% sedangkan pada kelompok kelas kontrol sebesar 77% . Diperoleh hasil hipotesis menyatakan t hitung (2,64697) $>$ t tabel (2,00030) dengan dk 60 dan taraf signifikan sebesar 5% maka pada pengujian data dua arah $\alpha/2= 0,05/2= 0,025$. Maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

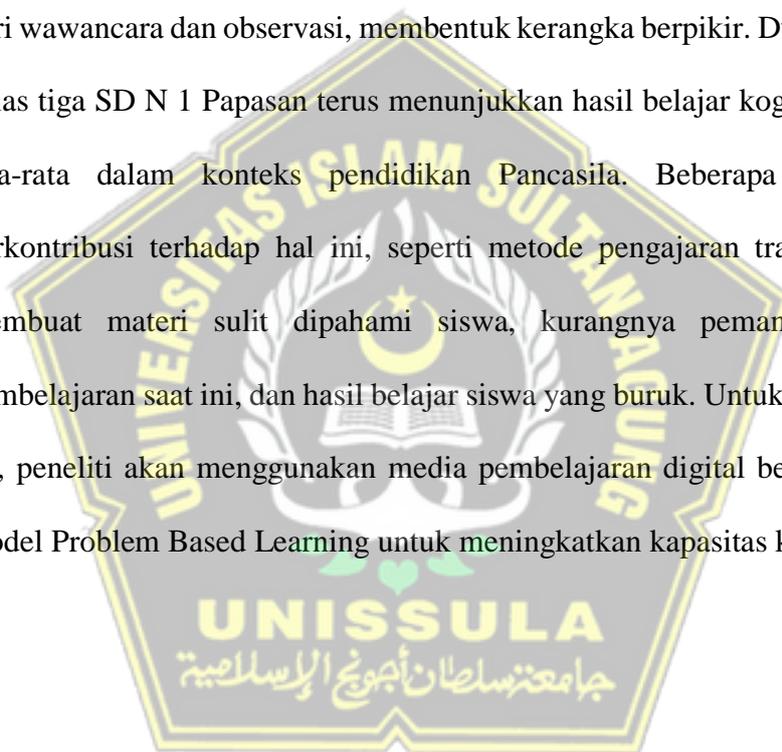
Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Anis Khoirunnisa et al., 2023) tentang penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar IPA siswa materi siklus air kelas V SDN 1 Setia Aceh Barat Daya dapat diambil kesimpulan bahwa nilai rata-rata pretest atau sebelum diberi perlakuan sebesar 41,40 sedangkan nilai rata-rata posttest atau setelah dilakukan pembelajaran menggunakan model *problem based learning* sebesar 87,80. Berdasarkan hasil pengolahan data nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Di mana kriteria pengambilan keputusan yaitu H_a diterima atau H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwasannya terdapat pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar IPA siswa materi siklus air kelas V SDN 1 Setia Aceh Barat Daya.

Penelitian-penelitian yang relevan diatas memiliki persamaan yaitu sama-sama menerapkan pembelajaran menggunakan *Problem Based Learning* (PBL).

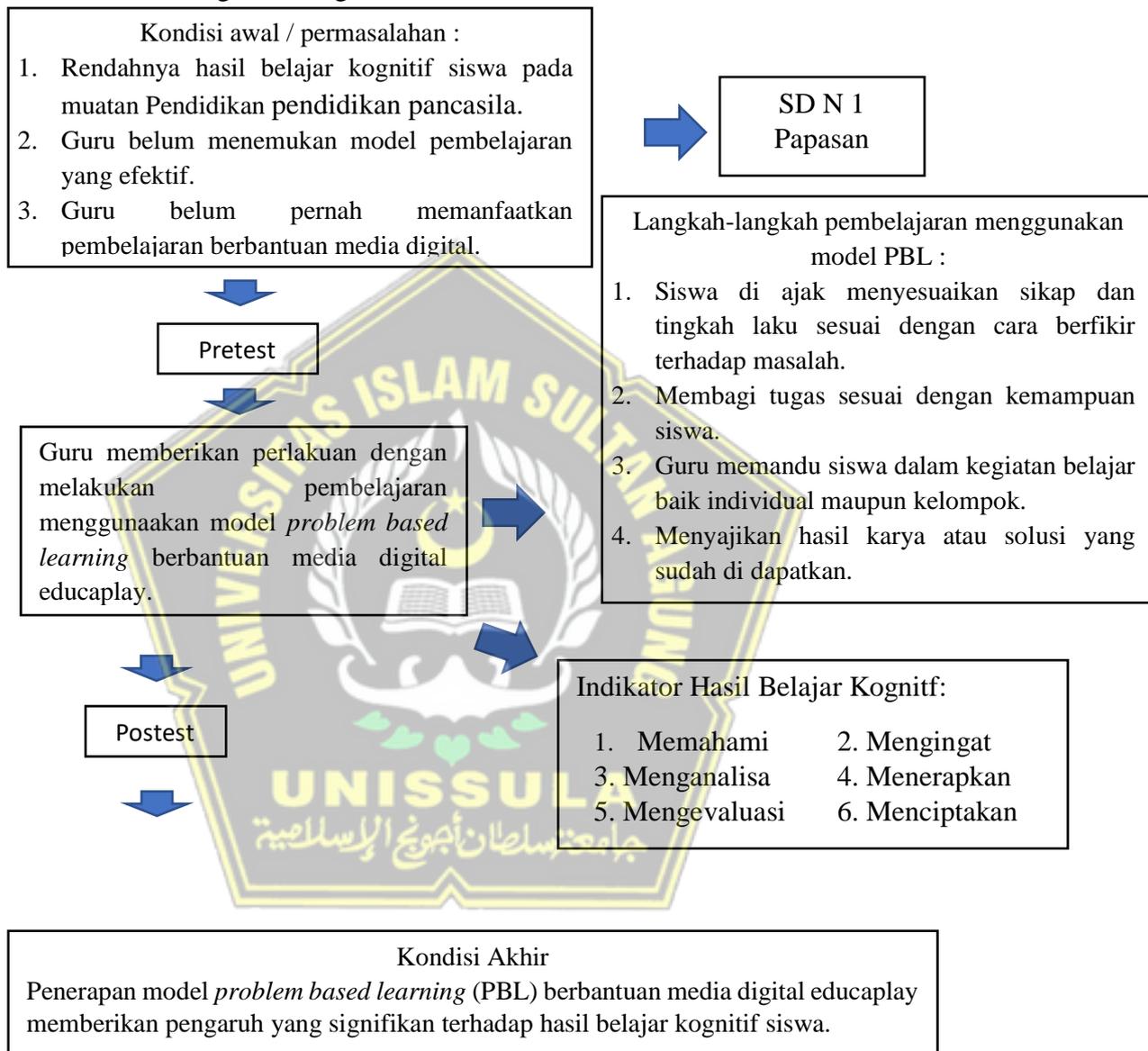
Disimpulkan bahwa hasil penelitian yang di peroleh menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sehingga tepat untuk diterapkan dalam menemani proses pembelajaran pendidikan pancasila di sekolah dasar.

2.3 Kerangka Berpikir

Pemikiran peneliti yang didukung oleh bukti-bukti yang dikumpulkan dari wawancara dan observasi, membentuk kerangka berpikir. Dua puluh siswa kelas tiga SD N 1 Papasan terus menunjukkan hasil belajar kognitif di bawah rata-rata dalam konteks pendidikan Pancasila. Beberapa faktor yang berkontribusi terhadap hal ini, seperti metode pengajaran tradisional yang membuat materi sulit dipahami siswa, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran saat ini, dan hasil belajar siswa yang buruk. Untuk mengatasi hal ini, peneliti akan menggunakan media pembelajaran digital bersama dengan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kapasitas kognitif siswa.



Berdasarkan uraian diatas, skema penelitian ini dapat diilustrasikan kedalam bentuk diagram sebagai berikut.



Gambar 2.3 Diagram Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan dari penjelasan pada kajian pustaka dan kerangka berpikir diatas, maka hipotesis dari penelitian ini yaitu “pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media digital educaplay berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas 3 SD N 1 Papasan.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan pemberian pengalaman kepada siswa dengan berbagai percobaan terhadap sebuah media pada saat proses pembelajaran, dengan melihat dan mengamati hasilnya (Hasibuan & Suryana, 2021).

Desain yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Pre-Experimental Design* bentuk *One Grup Pretest-Posttest* karena hanya melibatkan satu kelas saja. Diadakan test awal kepada siswa sebelum diberikan perlakuan, agar hasil tes setelah diberikan perlakuan lebih akurat karena adanya perbandingan antara sbelum dan sesudah diberi perlakuan. Berikut desain penelitiannya:

O1 X O2

Keterangan:

O₁: Nilai awal (*Pretest*) = Sebelum implementasi pembelajaran menggunakan model *problem based learning*

O₂: Nilai akhir (*Posttest*) = Setelah implementasi pembelajaran menggunakan model *problem based learning*

X: Perlakuan dengan menerapkan model *problem based learning*

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1. Populasi

Menurut (Suriani et al., 2023) Istilah populasi mengacu pada keseluruhan hal atau subjek yang telah dipilih peneliti untuk diteliti guna menarik kesimpulan. Dua puluh siswa kelas tiga dari SDN 1 Papasan merupakan populasi penelitian..

3.2.2. Sampel

Menurut (Firmansyah & Dede, 2022) Untuk menarik kesimpulan tentang ciri-ciri populasi yang lebih besar, peneliti sering mengambil sebagian kecil dari populasi tersebut, yang disebut sampel. Meskipun demikian, seluruh populasi berfungsi sebagai sampel dalam penelitian ini karena teknik yang digunakan adalah teknik jenuh. Sebanyak dua puluh siswa kelas tiga dari SDN 1 Papasan dimasukkan dalam sampel.

Tabel 3.1 Data Sampel Penelitian

Jenis Kelamin	Jumlah
Siswa Laki-laki	10
Siswa Perempuan	10
Jumlah Keseluruhan Siswa	20

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Berikut adalah uraian mengenai teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini:

3.3.1. Teknik Tes

Tes merupakan proses yang dilakukan guru untuk mengukur sejauh mana hasil belajar yang dilakukan. Tes diadakan sebagai alat ukur yang di terapkan oleh guru agar mengetahui kuantitas dan kualitas pembelajarannya (M.Pd, 2022). Tes yang digunakan pada penelitian ini berbentuk uraian. Adapun kegiatan yang perlu dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Pretest

Pretest ini merupakan sebuah tes yang dilakukan diawal sebelum menerapkan pembelajaran dengan *model problem based learning* berbantuan media digital *educaplay* pada mata pelajaran pendidikan pancasila.

b. Posttest

Posttest ini merupakan sebuah tes yang dilakukan diakhir setelah penggunaan model PBL, yang bertujuan untuk melihat keefektifan penerapan model problem based learning berbantuan media digital *educaplay* di kelas III pada mata pelajaran pendidikan pancasila.

3.4 Instrumen Tes

Instrumen penelitian ini merupakan alat bantu yang dilakukan untuk melakukan kegiatan pengumpulan data (Adiyanta, 2019)

Tabel 3.2 Kisi-kisi Soal Pretest dan Posttest

Capaian Pembelajaran	Indikator Hasil Belajar Kognitif	Indikator Soal	Level Kognitif	No. Soal Pre-test	No. Soal Post-test	Bentuk Soal
Mengidentifikasi Hak dan Kewajiban.	1. Mengingat Dapat memanggil pengetahuan jangka panjang atau mengingat kembali.	Disajikan sebuah teks. Siswa mampulkan makna dari hak.	C5	1	4	Uraian
		Disajikan sebuah teks. Siswa mampu menyimpulkan makna dari kewajiban.	C5	2	3	Uraian
	2. Memahami Menciptakan makna dari pesan pembelajaran.	Disajikan sebuah teks percakapan. Siswa mampu menganalisis jenis jenis hak dan kewajiban yang ada di teks dialog tersebut.	C5	3	6	Uraian
		3. Menerapkan Menjalani dan menerapkan prosedur dalam situasi tertentu.	Disajikan sebuah soal cerita. Siswa mampu menganalisis kewajiban	C4	4	1

		yang ada pada teks tersebut.				
Capaian Pembelajaran	Indikator Hasil Belajar Kognitif	Indikator Soal	Level Kognitif	No. Soal Pre-test	No. Soal Post-test	Bentuk Soal
Melaksanakan Hak dan Kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah.	4.Menganalisa Memilih materi untuk dijadikan sebagai bagian-bagian penyusunan dan saling mengenali hubungan antar bagian dengan struktur atau tujuan secara keseluruhan.	Disajikan sebuah soal cerita. Siswa mampu menelaah kesimpulan dari sebuah teks bacaan tersebut.	C4	5	2	Uraian
		Disajikan sebuah masalah. Siswa mampu memecahkan masalah yang diberikan, beserta solusinya.	C4	6	5	Uraian
	5.Mengevaluasi Diadakan penilaian berdasarkan kriteria dan standar.	Siswa mampu memprediksi alasan penyebab ketidakseimbangan antara hak dan kewajiban.	C5	7	8	Uraian
		Siswa mampu menyusun hak dan	C6	8	9	Uraian

	6.Menciptakan	kewajibannya di sekolah.				
	Mengkolaborasi	Siswa mampu menyusun hak dan kewajibannya di rumah.	C6	9	10	Uraian
	unsur-unsur menjadi sesuatu yang baru dan utuh.	Disajikan sebuah bacaan. Siswa mampu menganalisis hak yang ada dalam sebuah bacaan tersebut.	C4	10	7	Uraian

3.5 Teknik Analisis Data

Suatu proses kegiatan pengolahan data yang sudah didapatkan. Sebelum pengambilan data dan menganalisisnya, maka dibutuhkan pengujian instrument terlebih dahulu agar hasil data penelitian valid dan reliabel.

3.5.1. Analisis Instrumen Tes

a. Uji Validitas

Uji ini dilakukan untuk mengukur instrument soal tersebut.

Uji ini sangat penting agar soal yang akan digunakan tidak menghasilkan data yang menyimpang dari variabel tersebut, semakin tinggi hasil validitas maka semakin akurat instrument tersebut untuk mengukur suatu data (Amanda et al., 2019).

Uji ini digunakan untuk menguji validitas instrument tes yang sudah dibuat, diawali dengan mempertimbangkan korelasi setiap butir tes menggunakan rumus *Person/Product Moment*, sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Ket:

R_{xy} = Koef. Korelasi

X = Skor item butir soal

Y = Jumlah skor total tiap soal

n = Banyaknya responden

Berikut adalah rumus uji t:

$$t_{hitung} = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan: 

r = Koef. Korelasi hasil r hitung

n = Jumlah responden

Kemudian mencari $t_{tabel} = t_{\alpha}$ (dk = n-2)

Berikut adalah kriteria pengujian:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka instrument valid, atau

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka instrument tidak valid

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas ini merupakan uji yang mempunyai fungsi sebagai penguji tingkat konsistensi instrument tes. Dengan kata lain instrument tes dapat dikatakan reliabel jika hasil yang didapatkan tetap sama walaupun dilakukan pengukuran berulang kali. Rumus *Cronbach's Alpha* (α) untuk soal uraian:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right)$$

r_{11} = reliabilitas instrumen

n = banyaknya butir pertanyaan

$\sum s_i^2$ = jumlah varians item

s_t^2 = Varians total

Koef. Reliabilitas didapatkan, kemudian melalui klasifikasi dari Guilford, yaitu:

Tabel 3.3 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas (r)	Interpretasi
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r < 0,60$	Sedang/Cukup
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi

$0,80 \leq r < 1,00$	Sangat tinggi
----------------------	---------------

c. Daya Pembeda

Uji ini merupakan uji yang digunakan untuk menguji kemampuan instrumen penelitian dalam siswa dengan pemahaman baik dan siswa dengan pemahaman buruk. Berikut rumus yang digunakan:

$$DP = \frac{SA - SB}{IA}$$

Keterangan:

DP = Daya Pembeda

SA = Jumlah skor kelompok atas

SB = Jumlah skor bawah

IA = Jumlah skor ideal kelompok atas

Klasifikasi daya pembeda adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Klasifikasi Daya Pembeda

Koefisien Daya Pembeda	Interpretasi
$DP \leq 0,00$	Sangat jelek
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup

$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat Baik

b. Tingkat Kesukaran

Uji ini merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui tingkat kesulitan soal, dalam artian soal tersebut tergolong sulit, sedang, atau mudah ketika dikerjakan oleh siswa. Berikut rumus yang akan digunakan dalam uji ini:

$$TK = \frac{SA+SB}{IA+IB}$$

Keterangan:

Tabel 3.5 Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Koefisien Tingkat Kesukaran	Interpretasi
$TK = 0,00$	Terlalu sukar
$0,00 < TK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < TK \leq 0,70$	Sedang/Cukup
$0,70 < TK \leq 0,100$	Mudah
$TK=1,00$	Terlalu Mudah

Pada soal-soal yang sudah peneliti eksperimenkan dengan berbagai uji yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji daya pembeda dan uji tingkat kesukaran sudah mendapatkan hasil yang akurat sehingga peneliti dapat mengetahui soal yang layak digunakan sebagai bahan penelitian. Berikut rekapitulasi hasil uji instrument yang di lakukan:

Tabel 3.6 Hasil Rekapitulasi Uji Instrumen

No. Soal	Validitas	Reliabilitas	Daya Pembeda	Tingkat Kesukaran	Keterangan
1.	Valid	Reliabilitas 0,824 "Sangat Tinggi"	Cukup	Cukup	Dipakai
2.	Valid		Baik	Cukup	Dipakai
3.	Tidak Valid		Jelek	Sukar	Tidak Dipakai
4.	Valid		Cukup	Cukup	Dipakai
5.	Valid		Cukup	Cukup	Dipakai
6.	Valid		Cukup	Mudah	Dipakai
7.	Valid		Jelek	Mudah	Tidak Dipakai
8.	Tidak Valid		Jelek	Mudah	Tidak Dipakai
9.	Valid		Cukup	Cukup	Dipakai
10.	Tidak Valid		Jelek	Sukar	Tidak Dipakai
11.	Tidak Valid		Jelek	Sukar	Tidak Dipakai
12.	Valid		Baik	Cukup	Dipakai
13.	Valid		Cukup	Sukar	Dipakai
14.	Valid		Cukup	Sukar	Dipakai
15.	Valid		Cukup	Mudah	Dipakai

3.5.2. Analisis Data Awal

Analisis data awal yaitu berguna untuk mengetahui kondisi awal dari sampel yang sudah didapatkan oleh peneliti. Data awal yang dianalisis ini diambil dari data nilai *pretest*. Analisis data awal ini meliputi uji normalitas, berikut penjelasannya:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan guna menilai data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena total populasi kurang dari 50 orang, dilakukan dengan menggunakan SPSS.

Berikut adalah kriteria dari uji *Shapiro-Wilk*:

- Jika $\text{Sig} > 0,05$ data berdistribusi normal.
- Jika $\text{Sig} < 0,05$ data tidak berdistribusi normal.

Berikut adalah langkah-langkah yang akan dilakukan pada uji normalitas *Shapiro-Wilk* :

1. Sediakan lembar kerja
2. Klik *analyze, Descriptive Statics, lalu Explore*
3. Kemudian input variabel yang akan diuji normalitas yaitu variabel data ke kotak *Dependent list*, lalu pilih *Plots*

4. Berikan tanda pada kotak *Normality plots with test*, pilih *continue*, kemudian klik OK
5. Uji yang dilakukan memperoleh hasil dalam tabel, kemudian dari hasil tabel akan diperoleh nilai L_{maks}
6. Berikut kriteria kenormalan kurva:
 - a. Bila $L_{maks} \leq L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal.
 - b. Bila nilai $sig > \alpha$ maka berdistribusi normal.
7. Akan diperoleh nilai L_{maks} dari hasil uji normalitas.

3.5.3. Analisis Data Akhir

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan guna menilai data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah data tersebut bertrisdibusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena total populasi kurang dari 50 orang, dilakukan dengan menggunakan SPSS.

Berikut adalah kriteria dari uji *Shapiro-Wilk*:

- Jika $Sig > 0,05$ data berdistribusi normal.
- Jika $Sig < 0,05$ data tidak berdistribusi normal.

Berikut adalah langkah-langkah yang akan dilakukan pada uji normalitas *Shapiro-Wilk* :

8. Sediakan lembar kerja
 9. Klik *analyze, Descriptive Statics, lalu Explore*
 10. Kemudian input variabel yang akan diuji normalitas yaitu variabel data ke kotak *Dependent list*, lalu pilih *Plots*
 11. Berikan tanda pada kotak *Normality plots with test*, pilih *continue*, kemudian klik OK
 12. Uji yang dilakukan memperoleh hasil dalam tabel, kemudian dari hasil tabel akan diperoleh nilai L_{maks}
 13. Berikut kriteria kenormalan kurva:
 - a. Bila $L_{maks} \leq L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal.
 - b. Bila nilai $sig > \alpha$ maka berdistribusi normal.
 14. Akan diperoleh nilai L_{maks} dari hasil uji normalitas.
- b. Uji Paired Sample t-Test**

Dalam uji hipotesis ini, penguji menggunakan uji *paired sample t-test*, uji ini merupakan uji beda sampel, perlakuan yang digunakan berbeda. Uji *paired sample t-test* berguna untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar kognitif yang signifikan antara nilai *pretest* sebelum diberi perlakuan dengan nilai *posttest* sesudah di beri perlakuan.

Hipotesis pada uji ini yaitu:

H_0 : tidak ada pengaruh dari model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media digital educaplay terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas III SD N 1 Papasan.

H_1 : terdapat pengaruh dari model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas III SD N 1 Papasan.

Berikut adalah langkah-langkah uji *paired sample t-test* menggunakan SPSS.

2. Masukkan data ke SPSS.
3. Klik Analyze, Compare Means, Paired Sample t-test.
4. Input variabel metode sebagai current selections, lalu masukkan ke kotak Paired Variables.
5. Kemudian klik option, pilih tingkat kepercayaan, continue, lalu OK.

Kriteria akhir yang akan diambil adalah:

Jika $t_{hitung} > -t_{tabel}$ atau $sig. > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Jika $t_{hitung} \leq -t_{tabel}$ atau $sig. < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan Desember di SD Negeri 1 Papasan, penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dibantu dengan media pembelajaran digital *educaplay* untuk mengukur adanya pengaruh dari penerapan model berbantuan media yang sudah dilakukan tersebut pada hasil belajar kognitif siswa kelas 3 menggunakan muatan Pendidikan pancasila materi Hak dan kewajibanku di Rumah dan di Sekolah. Penelitian ini dimulai dengan dilaksanakannya tes untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada proses pembelajaran sebelum diberikan perlakuan.

Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian eksperimen dengan menggunakan desain *Pre Exsperimen Design*. Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 3 di SDN 1 Papasan yang berjumlah 20 siswa. Pengumpulan data diperoleh dengan menggunakan instrument tes. Kemudian data yang diperoleh akan dianalisis dengan uji *paired Sample t-test*.

Pengolahan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menggunakan SPSS. Untuk data instrument, peneliti melakukan uji validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran sesuai dengan penjelasan pada halaman sebelumnya. Pada data awal peneliti menggunakan uji normalitas dengan uji *Shapiro wilk* karena pada penelitian ini jumlah sample tergolong kecil.

Kemudian untuk data akhir, peneliti melakukan uji normalitas dengan uji *Shapiro wilk*, dan uji *paired sample t-test* menggunakan SPSS.

1. Deskripsi Data Prettest

Tabel 4.1 Hasil Rerata Prettest

Keterangan	Prettest
Jumlah Peserta Didik	20
Nilai rata-rata	53,75
Standar Deviasi	14,76
Varians	217,99
Modus	46
Max	78
Min	26

Berdasarkan tabel diatas, hasil data pretest sebelum dilakukan perlakuan pada kelas tersebut memperoleh rata-rata 53,75, Standar deviasi pada dilai pretest memperoleh 14,76, Kemudian varians diperoleh dengan jumlah 217,99, nilai maksimal 78, nilai minimal 26, dan modus yang dieroleh pada nilai prettes adalah 46.

2. Deskripsi Data Posttest

Tabel 4.2 Hasil Rerata Posttest

Keterangan	Posttest
Jumlah Peserta Didik	20
Nilai rata-rata	73,25
Standar Deviasi	11,80
Varians	139,36
Modus	87
Max	87
Min	44

Berdasarkan tabel diatas, hasil data posttest setelah dilakukan perlakuan pada kelas tersebut memperoleh rata-rata 73,25, Standar deviasi pada dilai posttest memperoleh 11,80, Kemudian varians diperoleh dengan jumlah 139,36, nilai maksimal 87, nilai minimal 44, dan modus yang diperoleh pada nilai posttes adalah 87.

4.2 Hasil Analisis Data Penelitian

1.2.1 Hasil Analisis Instrumen Penelitian

Setelah dilakukan ujicoba instrument, kemudian hasil data akan diolah agar dikerahui validitas dari instrument tersebut.

a. Uji Validitas Instrumen

Pada penelitian ini, intrumen yang di pakai yaitu tes hasil belajar kognitif. Peneliti melakukan uji coba instrument di kelas

3 SDN 2 Tengguli. Peneliti memilih tempat tersebut karena memiliki karakteristik yang kurang lebih sama dengan SD yang akan digunakan untuk tempat penelitian.

Hasil dari uji instrument yang dilakukan di SDN 2 Tengguli, diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,1788$ dengan taraf signifikansi 5% dengan kriteria jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan valid. Hasil dari uji yang dilakukan diperoleh 11 soal valid dari 15 soal maka soal yang dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif berjumlah 11. Hasil perhitungan uji instrument soal uraian yang valid dapat dilihat pada lampiran 11.

b. Uji Reliabilitas

Setelah dilakukan uji validitas, kemudian dilakukan uji reliabilitas butir soal, peneliti menggunakan teknik *Cronbach's Alpha* dan dianalisis menggunakan Microsoft excel. Hasil perhitungan uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Hasil Reliabilitas Soal

Reliabilitas	Kriteria
0,824	Sangat Tinggi

Dari tabel reliabilitas diatas dapat diketahui bahwa reliabilitas mencapai 0,824 yang menunjukkan bahwa instrument soal dikatakan reliabilitas sangat tinggi.

c. Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda dilakukan agar dapat mengetahui perbedaan kemampuan peserta didik dari yang berkemampuan tinggi hingga yang berkemampuan rendah. Hasil perhitungan daya pembeda pada penelitian ini diketahui bahwa terdapat 5 soal dikategorikan jelek, 8 soal dikategorikan cukup, 2 soal dikategorikan baik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat 10 butir soal yang dapat digunakan sebagai penelitian yaitu 8 soal dengan kategori cukup dan 2 soal dengan kategori baik. Tabel hasil daya pembeda dapat dilihat pada lampiran 12.

d. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran ini dilakukan untuk mengetahui apakah soal instrument dikategorikan mudah, cukup, atau sukar. Hasil tingkat kesukaran pada penelitian ini diketahui bahwa terdapat 4 butir soal dikategorikan mudah, 6 butir soal dikategorikan cukup, dan 5 butir soal dikategorikan sukar. Pada penelitian ini peneliti menggunakan 2 soal dengan kategori mudah, 6 soal dengan kategori cukup, dan 2 soal dengan kategori sukar. Tabel tingkat kesukaran dapat dilihat pada lampiran 12.

1.2.2 Uji Normalitas

a. Data *pretest*

Hasil data dari soal *pretest* harus di uji normalitasnya agar diketahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak (Permana & Ikasari, 2023). Peneliti menggunakan SPSS dengan teknik Shapiro wilk karena jumlah responden kurang dari 50. Hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas *Pretest*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.126	20	.200*	.966	20	.670

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel uji normalitas *pretest* diatas menunjukkan bahwa Sig 0,670 > $\alpha = 0,05$ maka data *pretest* diatas berdistribusi normal.

b. Data *posttest*

Hasil data dari soal *posttest* harus di uji normalitasnya agar diketahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak(Permana & Ikasari, 2023). Peneliti menggunakan SPSS dengan teknik *Shapiro wilk* karena jumlah respondesn kurang dari 50. Hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Posttest

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
posttest	.140	20	.200*	.922	20	.106

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel uji normalitas *posttest* diatas menunjukkan bahwa Sig 0,106 > $\alpha = 0,05$ maka data *posttest* diatas berdistribusi normal.

1.2.3 Uji Paired Sample t-test

Uji *paired sample t-test* ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media digital *educaplay*. Hasil dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.6 Hasil Uji Pired Sample t-test

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posttest	-19.500	9.082	2.031	-23.750	-15.250	-9.603	19	.000

Berdasarkan tabel uji *paired sample t-test* diatas, dapat disimpulkan bahwa *lower* bernilai negatif dan *upper* bernilai negatif atau $\text{sig} = 0,000 < \alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari penjelasan tersebut maka terdapat pengaruh hasil belajar kognitif yang signifikan dalam muatan pendidikan pancasila materi hak dan kewajibanku dirumah dan disekolah dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media digital *educaplay*. Sama halnya dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Esomar, 2021) bahwa hasil dari uji *paired sample t-test* yang dilakukan mendapatkan hasil dengan signifikansi sebesar 0,000 atau di bawah nilai α yang artinya terdapat perbedaan.

4.3 Pembahasan

Peneliti akan membahas temuan penelitian di bagian ini. Observasi di kelas tiga di SDN 1 Papasan menunjukkan bahwa kurangnya minat siswa terhadap model pembelajaran dan sumber daya yang dapat diakses oleh mereka menjadi penyebab rendahnya kualitas hasil belajar mereka. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis masalah (PBL) dipilih sebagai gaya belajar yang lebih aktif oleh peneliti. Di sini, guru berperan sebagai fasilitator, membantu siswa mengenali masalah, menguraikan langkah selanjutnya, dan menawarkan saran dan kritik saat siswa memimpin dalam menemukan solusi. Guru juga berperan sebagai pengamat saat ia melihat murid-muridnya bekerja untuk menemukan solusi atas masalah. Pada penerapan model pembelajaran ini peneliti juga menggunakan sebuah media pembelajaran digital untuk menarik minat

belajar peserta didik. Ini terbukti ketika model *problem based learning* digunakan pada proses pembelajaran di kelas 3 SDN 1 Papasan, siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran dibandingkan pada saat guru menggunakan model pembelajaran konvensional.

Dalam penelitian ini, proses pembelajaran dilakukan selama dua kali pertemuan. Pertemuan pertama mengikuti format konvensional dan mencakup pernyataan pembukaan dari guru. Pertemuan kedua, yang bertujuan untuk mempersiapkan siswa menghadapi ujian, terdiri dari pemberian pekerjaan rumah. Langkah-langkah berikut ini merupakan model pembelajaran berbasis masalah yang menjadi pokok bahasan instruksi pertemuan kedua: Di awal pelajaran, guru menyapa siswa, menyiapkan kondisi fisik, menjelaskan tujuan pelajaran, dan kemudian membagikan materi.

Data pada penelitian ini didapatkan dari pelaksanaan *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, pada data awal (*pretest*) nilai siswa masih kurang, hal ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa masih cukup rendah mengenai materi yang digunakan karena belum memenuhi KKM. Kemudian setelah di berikan perlakuan yaitu menggunakan model *problem based learning* berbantuan media digital eduplay data nilai akhir (*posttest*) siswa lebih baik daripada nilai *pretest*. Dari sini dapat kita deskripsikan bahwasannya model *problem based learning* sangat tepat karena model pembelajaran ini dapat mengajarkan siswa bagaimana mencari solusi dari sebuah permasalahan. Tentunya berbeda antara model pembelajaran konvensional dan model *problem based learning*”, salah satunya

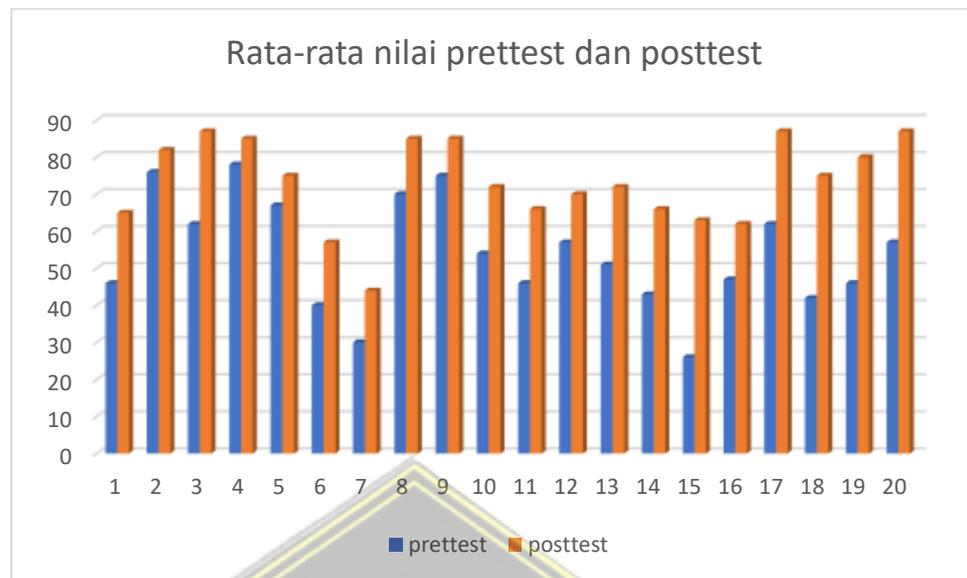
yaitu hasil belajar kognitif siswa dan keaktifan siswa. Hal ini terbukti ketika penggunaan model *problem based learning* diterapkan dalam proses pembelajaran nila rata rata yang didapatkan lebih tinggi dan siswa cenderung lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional.



Gambar 4.1 Pembelajaran menggunakan model *problem based learning* (PBL) berbantuan media edcaplay

Berdasarkan penelitian dan analisis data yang sudah dilakukan di SDN 1

Papasan didapatkan hasil nilai belajar kognitif sebagai berikut:

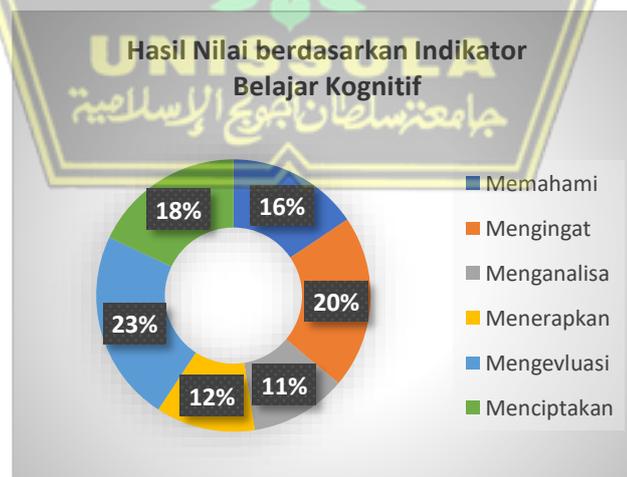


Gambar 4.2 Grafik Perolehan Nilai Pretest dan Posttest kelas 3

Terdapat perbedaan nilai pre-test dan post-test atau sebelum dan sesudah perlakuan, ditunjukkan dari hasil analisis data dan hasil penelitian yang telah disebutkan sebelumnya. Hal ini terlihat dari rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan yaitu 53,75 sebelum dan 73,25 setelah perlakuan. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa perlakuan berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa. Hal ini terlihat dari uji paired sample t-test p (2-tailed) yang memiliki nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Kaidah dalam uji ini menyatakan bahwa apabila nilai tanda two-tailed lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah dengan memanfaatkan sarana media digital berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas III SDN 1 Papasan.

Dari beberapa uji pengolahan data yang sudah dilakukan pada penelitian ini dengan hasil yang memberikan pengaruh, maka modelproblem based

learning berbantuan media digital educaplay dapat menjadi inspirasi model inovatif dan dapat dijadikan solusi oleh guru dalam menarik minat belajar siswa agar siswa lebih berperan aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung agar model pembelajaran yang di terapkan tidak monoton dan membosankan. Guru dapat menggunakan model problem based learning pada muatan pendidikan pancasila ataupun muatan yang lainnya yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan masing masing pengajar. Soal pada penelitian ini dimuat dari beberapa indikator belajar kognitif, maka akan dihitung jumlah skor dari masing-masing indikator, untuk mengetahui kemampuan yang dikuasai dan kurang dikuasai oleh siswa. Berikut adalah diagram penjumlahan hasil nilai siswa sesuai dengan masing-masing indikator:



Gambar 4.3 Capaian Indikator Hasil Belajar Kognitif

Sedangkan tabel diatas merupakan perhitungan hasil nilai belajar berdasarkan indikator belajar kognitif, pada penelitian ini hasil belajar siswa

kelas 3 di SDN 1 Papasan pada muatan pendidikan pancasila mendapatkan hasil 23% untuk indikator mengevaluasi dalam artian siswa lebih menguasai soal mengevaluasi karena mendapatkan presentase tertinggi, 20% indikator mengingat, 18% indikator menciptakan, 16% indikator memahami, 12% indikator menerapkan, dan 11% untuk indikator menganalisa yang artinya siswa kurang menguasai soal menganalisa.

Berikut merupakan hasil analisa pada setiap indikator hasil belajar kognitif siswa kelas 3 di SDN 1 Papasan pada saat sebelum dan sesudah diberikan treatment:

1. Memahami

Pada saat pretest siswa mengalami kesulitan dalam memahami soal bahkan hanya menulis kembali soal yang ada tanpa memahami seluruh bacaan soal dan apa yang dipertanyakan pada soal. Kemudian pada saat posttest siswa sudah mampu memahami soal yang ada dan tau maksud dari perintah soal tersebut.

2. Mengingat

Pada saat pretest siswa kurang bisa mengerti dari jawaban soal yang ada, karena materi yang ditangkap pada saat pembelajaran sudah tidak dikuasai pada saat mengerjakan soal. Kemudian pada saat posttest siswa mampu menjawab soal dan mengingat materi yang sudah dijelaskan karena siswa mampu mengulang kembali materi yang sudah dijelaskan sebelumnya.

3. Menganalisa

Pada saat pretest siswa belum mengerti soal menganalisa yang sudah disediakan, karena pada soal cerita yang ada siswa diminta menganalisa manakah contoh kewajiban dan hak dengan sesuai tetapi siswa belum menguasai. Kemudian pada saat posttest siswa dapat mengerjakan soal menganalisa dengan baik karena mampu mengerti dan membedakan mana sajakah contoh-contoh yang sesuai pada soal cerita yang ada.

4. Menerapkan

Pada saat pretest siswa kurang pengalaman dalam menerapkan contoh-contoh dalam situasi nyata, kemudian pada saat posttest siswa dapat menerapkan contoh-contoh hak dan kewajiban yang telah dipelajari sebelumnya untuk menyelesaikan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

5. Mengevaluasi

Pada saat pretest siswa belum dapat mengevaluasi tindakan yang sesuai mengenai hak dan kewajiban. Kemudian pada saat posttest siswa sudah mampu menilai apakah suatu keputusan atau tindakan sudah sesuai dengan hak dan kewajiban yang berlaku.

6. Menciptakan

Pada saat pretest siswa belum bisa menciptakan solusi untuk memenuhi hak dan kewajiban di rumah dan di sekolah siswa juga kurang mampu dalam berpikir kreatif dan inovatif tentang hak dan kewajiban. Kemudian pada saat posttest siswa mampu menciptakan solusi untuk memenuhi hak dan kewajiban di rumah dan di sekolah siswa juga mampu merancang rencana untuk meningkatkan kesadaran dan pelaksanaan hak dan kewajiban di rumah dan di sekolah.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari model *problem based learning* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada muatan pendidikan pancasila materi hak dan kewajibanku dirumah dan disekolah kelas 3 di SDN 1 Papasan. Uji hipotesis yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hasil nilai antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil uji paired sample t-test memperlihatkan bahwa nilai sig.(2-tailed) $0,000 < 0,05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima maka terdapat peningkatan antara nilai awal dan nilai akhir. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model *problem based learning* berbantuan media educaplay berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa di SDN 1 Papasan.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SDN 1 Papasan, bahwa model *problem based learning* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar kognitif. Saran yang diberikan dari peneliti yaitu perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengembangkan model ini agar lebih efektif dan efisien. Dan guru dapat menggunakan model pembelajaran ini sebagai solusi untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa agar siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyanta, F. C. S. (2019). Hukum dan Studi Penelitian Empiris: Penggunaan Metode Survey sebagai Instrumen Penelitian Hukum Empiris. *Administrative Law and Governance Journal*, 2(4), 697–709. <https://doi.org/10.14710/alj.v2i4.697-709>
- Afni, N. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Di Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 3(4), 1001–1004. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Aini, N., Surya, Y. F., & Pebriana, P. H. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning (Pbl) Pada Siswa Kelas Iv Mi Al-Falah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(2), 179–182. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.1246>
- Amaluddin, M. R., & Machali, I. (2022). Pemanfaatan media digital sebagai sarana pembelajaran di SMA Babussalam Pekanbaru (Utilization of digital media as a learning tool at Babussalam Pekanbaru High School). *Annual Conference on Madrasah ...*, 05(November), 275–286. <https://vicon.uin-suka.ac.id/index.php/ACoMT/article/view/1133/672>
<https://vicon.uin-suka.ac.id/index.php/ACoMT/article/view/1133/0>
<https://vicon.uin-suka.ac.id/index.php/ACoMT/article/download/1133/672>
- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji Validitas dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang. *Jurnal Matematika UNAND*, 8(1), 179. <https://doi.org/10.25077/jmu.8.1.179-188.2019>
- Anam, K., Mulasi, S., & Rohana, S. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Digital dalam Proses Belajar Mengajar. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 2(2), 76–87. <https://doi.org/10.47766/ga.v2i2.161>
- Anis Khoirunnisa, Putri Zudhah Ferryka, & Cintya Mayawati. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum*, 1(4), 62–70. <https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v1i4.364>
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *DIFFRACTION: Journal for Physics*

Education and Applied Physics, 3(1), 27–35.
<http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/Diffraction>

- Arif, A. (2019). Pelatihan Modul Pembelajaran Menggunakan MS.Word Pada Guru SMKN 1 Jarai. *Ngabdimas*, 2(1), 31–38.
<https://doi.org/10.36050/ngabdimas.v2i1.224>
- Baena-Luna, P., Sánchez-Torné, I., García-Río, E., & Pérez-Suárez, M. (2024). Influence of the problem-based learning methodology on the intrapreneurial intentions of university students. *International Journal of Management Education*, 22(3).
<https://doi.org/10.1016/j.ijme.2024.101024>
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *JiIP Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2685–2690. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3788>
- Belajar, M., Fiqih, P., Malang, M., Malang, M. A. N., & Malang, M. A. N. (2024). *Jurnal Diversita*. 10(1), 28–37.
<https://doi.org/10.31289/diversita.v10i1.10609>
- Cahyanti, W., Damayanti, A. T., Wigati, T., & Suyoto, S. (2024). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 223–229. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.467>
- Diah Ayu Saraswati, Diva Novi Sandrian, Indah Nazulfah, Nurmanita Tanzil Abida, Nurul Azmina, Riza Indriyani, & Septionita Suryaningsih. (2022). Analisis Kegiatan P5 di SMA Negeri 4 Kota Tangerang sebagai Penerapan Pembelajaran Terdiferensiasi pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 185–191.
<https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.578>
- Dianita, E., Bilkis, A. N., Berliansyah, D., Hidayah, E., & Nikmatuzzakiyah, A. (2024). Pengembangan Game Educaplay sebagai Media Pembelajaran PKn Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Talang Padang. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(7), 275–282.
- Esomar, M. (2021). Analisa Dampak Covid-19 terhadap Kinerja Keuangan Perusahaan Pembiayaan di Indonesia. *Jurnal Bisnis, Manajemen, Dan Ekonomi*, 2(2), 22–29. <https://doi.org/10.47747/jbme.v2i2.217>
- Farhana, A., Yuanita, P., & Roza, Y. (2023). Deskripsi Kendala Guru Menerapkan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Pembelajaran Matematika. *Mathema Journal*, 5(2), 126–135.

- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114.
- Fitriani, A., Harahap, M. J., Fajri, Y., Negeri, I., & Utara, S. (2023). Tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Pendidikan Dan Riset*, 1(1), 29–40.
- Fitriani, N. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Pentingnya Pembelajaran Pkn dalam Membentuk Nilai Pendidikan Karakter pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9098–9102.
- Gani, R. A., Anwar, W. S., & Aditiya, S. (2021). Perbedaan Hasil Belajar Melalui Model Discovery Learning Dan Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 4(1), 54–59. <https://doi.org/10.55215/jppguseda.v4i1.3192>
- Gawise, G., Nurmaya. G, A. L., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. (2022). Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3575–3581. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2669>
- Handayani, M. (2022). Peningkatan Creative Thinking Skills Melalui Model Problem Based Learning Pembelajaran Ipa Sd Selama Pandemi. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 428–437. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2192>
- Hasibuan, R., & Suryana, D. (2021). Pengaruh Metode Eksperimen Sains Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1169–1179. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1735>
- Ika Andani Wijayanti, F. S. S. (2021). *Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap Media Pembelajaran*. 465–471.
- Laros Tuhuteru. (2023). The Role Of Citizenship Education In Efforts To Instill Democratic Values. *International Journal Of Humanities Education and Social Sciences (IJHESS)*, 2(4), 1251–1263. <https://doi.org/10.55227/ijhess.v2i4.361>
- Lestari, S. O., & Kurnia, H. (2022). Peran Pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 25. <https://doi.org/10.12928/citizenship.v5i2.23179>
- M.Pd, P. D. S. (2022). Karakteristik Tes Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal*

Pendidikan, 31(1), 109. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.2269>

- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusumua, A. R. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514.
- Maros, H., & Juniar, S. (2021). EVALUASI KURIKULUM PENDIDIKAN “jurnal tawadhu” Vol.5 no.2,2021.” *Jurnal Tawadhu*, Vol.5 No.2 , 2021, 5(2), 218–229.
- Marwah, H. S., Suchyadi, Y., & Mahajani, T. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Subtema Manusia Dan Benda Di Lingkungannya. *Journal of Social Studies, Arts and Humanities (JSSAH)*, 1(01), 42–45. <https://doi.org/10.33751/jssah.v1i01.3977>
- Masdar, M., & Lestari, N. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan Kelas Ii Sd. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 16–21. <https://doi.org/10.47662/pedagogi.v8i1.239>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>
- Meilasari, S., Damris M, D. M., & Yelianti, U. (2020). Kajian Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran di Sekolah. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 3(2), 195–207. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v3i2.1849>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa*. 659–663.
- Ningrum, S., Indiati, I., & Nugroho, A. A. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Mandalika Education (MADU)*, 7(2), 8460–8464.
- Nurita, L., Wathoni, M., & Widyasari, N. (2024). *Meningkatkan Motivasi Belajar Menggunakan Game Edukasi Educaplay pada Materi Recount Text Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Ponjong*. 2361–2366.
- Permana, R. A., & Iksari, D. (2023). Uji Normalitas Data Menggunakan Metode Empirical Distribution Function Dengan Memanfaatkan Matlab Dan Minitab 19. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 7(1), 7–12. <https://doi.org/10.30998/semnasristek.v7i1.6238>

- Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). 濟無No Title No Title No Title. *Journal GEEJ*, 7(2), 14–52.
- Pramudita, M. D., Ambarwati, L., & Hidajat, F. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas X SMA Kristen Kasih Kemuliaan pada Materi SPLTV. *Journal on Education*, 5(4), 13783–13788. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2391>
- Pranyoto, Y. H., & Geli, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke. *Jurnal Masalah Pastoral*, 8(1), 30–45. <https://doi.org/10.60011/jumpa.v8i1.99>
- Puspitasari, I. A., Studi, P., Matematika, P., Mulawarman, U., Timur, K., & Scholar, G. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika. *Prosiding*, 2, 75–92. <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/psnpm/article/view/1248%0Ahttps://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/psnpm/article/download/1248/830>
- Putri, P. A., Widyaningrum, H. K., & Pratiwi, C. P. (2024). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Digital Educaplay Terhadap Hasil Belajar Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 3(3), 452–460.
- Rafie Papkiadeh, S., Taheri-Ezbarami, Z., Mirzaie Taklimi, M., Kazemnejad Leili, E., & Razaghpoor, A. (2024). Comparing the effects of problem- and task- based learning on knowledge and clinical decision-making of nursing students concerning the use of transfusion medicine in pediatric nursing: An educational quasi-experimental study in Iran. *Heliyon*, 10(14), e34521. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e34521>
- Ramadhan, W., Meisya, R., Jannah, R., & Putro, K. Z. (2023). E-modul Pendidikan Pancasila Berbasis Canva Berbantuan Flip PDF Profesional untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2), 178–195. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.27262>
- Ramangsa. (2023). Penerapan Model PBL (Problem Based Learning) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Pada Topik Karakteristik Lapisan-Lapisan Atmosfer Bumi Pada Siswa Kelas X SMA Dharma PANCASILAMEDAN2022-2023. *Jurnal Siklus*, 1(2), 538–546.

- Ressi Kartika Dewi, Kamala Rahayu Candra Sary, H. H. (2023). *Buku Guru Pendidikan Pancasila*.
- Rizkasari, E., Rahman, I. H., Aji, P. T., Slamet, U., Surakarta, R., & Purwokerto, U. M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(20), 14514–14520.
- Silimakuta, S. M. A. N., Jl, A., Ujung, P., Dolok, S., Silimakuta, K., Simalungun, K., & Utara, S. (2024). *Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti dengan Model Problem Bases Learning (PBL) Melalui Media Power Point pada Materi Gereja Sebagai Umat Allah dan Persekutuan Yang Terbuka Kelas XI SMA Negeri 1 Silimakuta Based Learning (. 5*.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Tabun, H. M., Taneo, P. N. L., & Daniel, F. (2020). Kemampuan Literasi Matematis Siswa pada Pembelajaran Model Problem Based Learning (PBL). *Edumatica : Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(01), 1–8. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v10i01.8796>
- Utami, R. D., Wibawa, S., & Marzuki. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan Sekolah. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5808–5818. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11810>
- Wika Alzana, A., Harmawati, Y., & Pd, M. (2021). Pendidikan Pancasila sebagai pendidikan multikultural. *Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 9(1), 51–57. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/citizenship/article/view/2370>
- Wirabumi, R. (2020). Metode Pembelajaran Ceramah. *Annual Conference on Islamic Education and Thought*, 1(1), 105–113. <https://pkm.uikabogor.ac.id/index.php/aciet/article/view/660/569>