

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
MIND MAPPING TERHADAP HASIL BELAJAR SUBTEMA KEBERAGAMAN
BUDAYA BANGSAKU**

Rachmafadia Azzahra¹, Yuyun Elizabeth Patras², Nur Hikmah³

¹Mahasiswa PGSD Universitas Pakuan, ^{2,3}Dosen PGSD Universitas Pakuan

¹rachmafadia@gmail.com

ABSTRACT

This research is a quasi-experimental research. This study aims to find out the differences and advantages of learning outcomes in the sub-theme of cultural diversity of my nation. The calculation of the N-Gain model of Problem Based Learning is 60 with medium criteria, the N-Gain value of the conventional model is 59 with medium criteria. So that the N-Gain in the experimental class with the Problem Based Learning model is greater than the control class with the conventional model. In the hypothesis test, the calculation results were obtained of 1,998 and ttabel of 4,541, which means that the count is not located between $-1,998 < \text{the calculation} < \text{ttabel}$, it shows that H_0 is rejected, and H_a is accepted. Based on the results of the research above, it can be stated that Problem Based Learning has differences in the learning outcomes of the sub-theme of cultural diversity of my nation.

Keywords: Problem Based Learning, and Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen kuasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan dan kelebihan hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku. Perhitungan N-Gain model Problem Based Learning sebesar 60 dengan kriteria sedang, nilai N-Gain model konvensional sebesar 59 dengan kriteria sedang. Sehingga N-Gain pada kelas eksperimen dengan model Problem Based Learning lebih besar dibandingkan dengan kelas control dengan model konvensional. Pada uji hipotesis didapatkan hasil thitung sebesar 1,998 dan ttabel sebesar 4,541, yang artinya thitung tidak terletak diantara $-1,998 < \text{thitung} < \text{ttabel}$, hal itu menunjukkan H_0 ditolak, dan H_a diterima. Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka dapat dinyatakan bahwa Problem Based Learning memiliki perbedaan terhadap hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku.

Kata Kunci: Problem Based Learning, dan Hasil Belajar.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu hal yang berperan sangat penting untuk menjadikan manusia yang berkualitas. Pendidikan juga sebagai

sarana awal untuk menciptakan dan membentuk pribadi iorang yang pintar, cerdas, kreatif, dan bertanggung jawab. Sehingga bisa menghadapi sebuah tantangan di masa depan, lalu berkompetensi dan bersaing pada

dunia perkembangan ilmu pengetahuan. Berdasarkan hasil pengamatan observasi pra penelitian di SDN Tegal 04. Di sekolah ini terdapat peserta didik kelas IV A dan IV B yang berjumlah 92 peserta didik, yang terdiri dari 48 peserta didik di kelas IV A dan 44 peserta didik di kelas IV B. Dapat diketahui bahwa pembelajaran dikelas IV A ada 24 peserta didik atau 50% yang belum mencapai KKM dan 24 peserta didik atau 50% yang sudah mencapai KKM. Lalu dikelas IV B ada 29 peserta didik atau 65% yang belum mencapai KKM dan 15 peserta didik atau 35% yang sudah mencapai KKM dari hasil belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) diperoleh data bahwa nilai rata-rata Ulangan Harian masih tergolong rendah. Dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan sebesar 70,00. Berdasarkan beberapa hasil penelitian Wardani (2018) Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut; Penerapan *model*

Problem Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV.

Tujuan penelitian ini yaitu, untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh metode pembelajaran *Mind Mapping* pada hasil belajar pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Maka perlu dilakukan penelitian tentang keterkaitan metode pembelajaran *Mind Mapping* terhadap hasil belajar.

Saputri et al., (2020:39) berpendapat bahwa hasil belajar berarti terjadi perubahan perilaku seseorang dari suatu pengalaman belajar pada setiap individu yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam setiap pembelajaran pasti memiliki tujuan untuk mencapai hasil belajar. Sesuai dengan pendapat Kurniawan et al., (2018:156) bahwa, "Pendidikan dan pembelajaran merupakan sebuah proses yang berupaya untuk mencapai sebuah tujuan." Berbagai upaya dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar yang menjadi tujuan akhir proses pembelajaran. Apabila ingin

memperoleh hasil belajar yang maksimal maka harus disertai dengan proses pembelajaran yang baik dan efektif, salah satu caranya dengan melibatkan seluruh komponen pengajaran dalam proses pembelajaran. Hasil belajar dikelompokkan menjadi beberapa jenis, yaitu sesuai dengan pendapat Nabillah & Abadi (2021:663) bahwa, "Hasil belajar mencakup ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik." menurut Nabillah & Abadi (2021:661) terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya. Faktor-faktor yang menyebabkan perbedaan tersebut, yaitu: 1) Faktor-faktor yang berasal dari diri sendiri dan berpengaruh besar terhadap kemajuan studi peserta didik, antara lain kemandirian, bakat, minat, kesehatan, dan kebiasaan belajar, 2) Faktor-faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, antara lain studi dari lingkungan alam, lingkungan dari keluarga, lingkungan masyarakat dan faktor lain yaitu sekolah dan peralatan sekolah. Selain itu, hasil belajar akan terlaksana dengan baik jika dalam pengimplementasiannya selalu

berpedoman pada tiga prinsip dasar berikut Siregar, (2017:65), yaitu:

- 1) Prinsip objektivitas (*objectivity*), artinya evaluasi hasil belajar dapat dinyatakan sebagai evaluasi yang baik jika terlepas dari faktor-faktor yang bersifat subjektif.
- 2) Prinsip kesinambungan/ kontinuitas (*continuity*), artinya evaluasi hasil belajar yang baik adalah evaluasi hasil belajar yang dilakukan secara teratur dan berkesinambungan dari waktu ke waktu.
- 3) Prinsip keseluruhan/ prinsip komprehensif, artinya evaluasi hasil belajar dapat disebut terlaksana dengan baik jika evaluasi tersebut dilakukan secara bulat, utuh, dan menyeluruh.

Amir et al., (2020:25) bahwa PBL atau PBM merupakan setiap suasana pembelajaran yang berorientasi pada sebuah permasalahan sehari-hari. Pembelajaran berbasis masalah bertujuan menggali daya kreativitas siswa dalam berpikir dan memotivasi siswa agar terus belajar Kurniasih, I dan Sani, B, (2016:48).

Setiap pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kelemahan, termasuk kelebihan pada Model *Problem Based Learning* sebagai berikut menurut Kurniasih, I dan Sani, B (2016:49) mengemukakan bahwa model pembelajaran berbasis masalah ini memiliki keunggulan yang sangat banyak, di antaranya:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 2) Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah para siswa dengan sendirinya.
- 3) Mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan kreatif siswa.

Selain itu Bloom (Fatimatuszahroh, 2019:42) mengungkapkan bahwa hasil belajar terbagi menjadi dua jenis, yakni pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan terdiri atas empat kategori, yaitu:

- 1) Pengetahuan tentang konsep.
- 2) Pengetahuan tentang prosedural.
- 3) Pengetahuan tentang prinsip.
- 4) Pengetahuan tentang fakta.

Sementara itu, keterampilan juga terdiri atas empat kategori, yaitu:

- 1) keterampilan berpikir (kognitif).

2) keterampilan bertindak (motorik).

3) keterampilan bersikap (afektif).

4) keterampilan berinteraksi.

Menurut Rahmadani & Anugraheni, (2017:243) “kelemahan pendekatan PBL tidak banyak guru yang mampu mengantarkan siswa kepada pemecahan masalah, seringkali memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang panjang, aktivitas siswa yang dilaksanakan di luar sekolah sulit dipantau guru.” Dalam Model *Problem Based Learning* memiliki beberapa langkah-langkah yang dilakukan dalam setiap pembelajarannya.

Seperti pendapat yang dikemukakan Aqib, Z (2013:22) langkah-langkahnya yaitu:

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
- 2) Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dan lain-lain)

- 3) Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis, dan pemecahan masalah.
- 4) Guru membantu siswa dalam merencanakan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagi tugas dengan temannya.
- 5) Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

Media *Mind Mapping* yang biasa disebut dengan Peta Pikiran memiliki beberapa pengertian menurut para ahli, diantaranya menurut pendapat Kurniasih, I dan Sani, B (2016:53) yang berpendapat bahwa *Mind mapping* merupakan cara untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambilnya Kembali ke luar otak. Bentuk *mind mapping* seperti peta sebuah jalan di kota yang mempunyai banyak cabang. Seperti halnya peta jalan kita bisa membuat pandangan secara menyeluruh tentang pokok masalah dalam suatu area yang

sangat luas. Dengan sebuah peta kita bisa merencanakan sebuah rute yang tercepat dan tepat dan mengetahui kemana kita akan pergi dan dimana kita berada. Marriott dan Torres (Darmuki, 2020:267) juga berpendapat *Mind map* merupakan alat konsep yang digunakan untuk mengatur dan mewakili pengetahuan. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Buzan (Oktaviyanti et al., 2020:299) berpendapat bahwa, "*Mind mapping* adalah aplikasi yang memberi kita informasi yang bermakna untuk dipahami dengan cara yang sederhana serta teknik pemetaan pikiran mempersiapkan pikiran sedemikian rupa sehingga informasi dapat digunakan secara logis dan imajiner untuk membuat gambar di otak."

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yaitu metode eksperimen quasi dengan desain 2 kelas/grup. Sugiyono (dalam Shifa.2020.38) menyatakan bahwa, "*Two* eksperimen quasi dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk

mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan, kelas percobaan dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif sedangkan kelas kontrol hanya menggunakan model pembelajaran konvensional saja.” Hal ini bertujuan untuk dapat mengetahui pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar. Variabel perlakuan (variabel bebas) yaitu

model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Media *Mind Mapping* (X), sedangkan variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsaku.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Tegal 04 Kabupaten Bogor

Tabel 3.1 Data Populasi Penelitian Peserta Didik Kelas IV A dan IV B
 Sekolah Dasar Negeri Tegal 04

No	Kelas	Jumlah	Perlakuan
1	IV A	48 peserta didik	<i>Problem Based Learning</i> (X)
2	IV B	44 peserta didik	Konvensional (-)
	Jumlah	92 peserta didik	

Menurut Sugiyono (dalam Shifa.2020:39) mengemukakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini merupakan suatu bagian dari populasi, hal ini mencakup sejumlah peserta didik yang dipilih dari populasi.

Teknik pengumpulan data mengenai hasil belajar berupa tes

tulis dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 40 butir soal dengan empat pilihan jawaban yang akan diujicobakan untuk menguji validitas, reabilitas, tingkat kesukaran butir soal dan sebagai daya pembeda.

Kemudian adapun untuk menentukan hasil belajar diukur dengan skor melalui tes yang diberikan kepada peserta didik kelas IV A dan IV B yang telah menerima

materi mengenai Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan yaitu:

1. Tes awal (*pretes*) adalah tes yang diberikan kepada peserta didik sebelum kegiatan pembelajaran dengan subtema Keberagaman Budaya Bangsaku. Tes ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan awal peserta didik mengenai materi subtema Keberagaman Budaya Bangsaku.
2. Tes akhir (*postes*) adalah tes yang diberikan kepada peserta didik sesudah kegiatan

pembelajaran dengan subtema Keberagaman Budaya Bangsaku melalui Model *Problem Based Learning* berbantuan Media *Mind Mapping* dan Model pembelajaran konvensional.

Tes ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh dan hasil belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsaku. Lalu untuk teknis analisis data dengan pemberian skor pada *pretes* dan *postes*, membandingkan skor *pretes* dan *postes* dengan rumus *N-Gain*, dan melakukan uji persyaratan analisis dengan uji normalitas dan uji homogenitas.

C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

1. Hasil

Tabel 1. Desain Penelitian Eksperimen Quasi 2 Grup

Kelompok	Pre test	Perlakuan	Post test
Eksperimen (E)	O1	X1	O3
Kontrol (K)	O2	-	O4

Berdasarkan data yang diperoleh sebelum dan sesudah peserta didik mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* maka dilakukan perhitungan *N-Gain* sehingga diperoleh jumlah skor

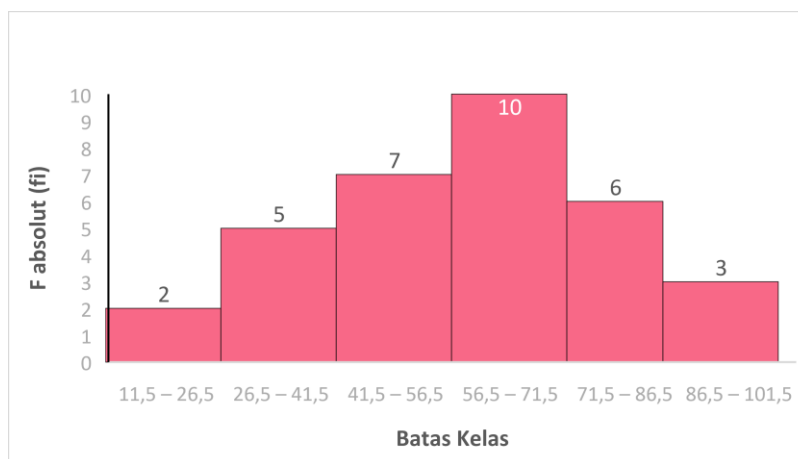
minimal 12 dan skor maksimal 100. Hasil belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsaku dengan model *Problem Based Learning* yang diikuti sebanyak 33 peserta didik, dapat disusun tabel distribusi frekuensi dengan range 88,

interval kelas 6, dan panjang kelas tersebut dapat dilihat pada tabel 15. Distribusi frekuensi dari data dibawah ini.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Skor *N-Gain* Kelompok Kelas Eksperimen Melalui Model *Problem Based Learning*

Kelas Interval	Batas Kelas	Titik Tengah (x_i)	F Absolut (f_i)	$f_i \cdot x_i$	F relatif (%)
12 – 26	11,5 – 26,5	19	2	38	2%
27 – 41	26,5 – 41,5	34	5	170	9%
42 – 56	41,5 – 56,5	49	7	343	18%
57 – 71	56,5 – 71,5	64	10	640	33%
72 – 86	71,5 – 86,5	79	6	474	24%
87 – 101	86,5 – 101,5	94	3	282	14%
Jumlah			33	1947	100%

f absolute tertinggi pada interval nilai 57 sampai 71 dengan jumlah 10 nilai dan f relatif sebesar 33%. Sedangkan f absolute terendah terdapat pada interval nilai 12 sampai 26 dengan jumlah 2 nilai dan f relatif sebesar 2%.



Grafik 1. Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Melalui Model *Problem Based Learning*

Berdasarkan histogram hasil belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsaku pada gambar di atas, terdapat frekuensi sebanyak 10 nilai pada batas kelas 56,5 sampai 71,5. Sedangkan frekuensi terendah berjumlah 2 nilai terdapat pada batas kelas 11,5 sampai 26,5. Selanjutnya dilakukan perhitungan statistik deskriptif, diperoleh skor rata-rata *N-Gain* (Mean) 59, modus 62,9 dan median 70,75.

Berdasarkan data yang diperoleh sebelum dan sesudah

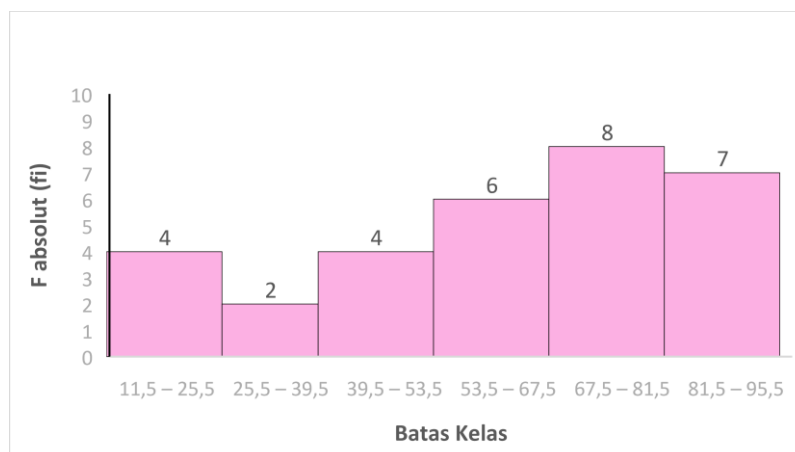
peserta didik mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model konvensional maka dilakukan perhitungan *N-Gain* sehingga diperoleh jumlah skor minimal 12 dan skor maksimal 94. Hasil belajar subtema Keberagaman Budaya Bangsaku dengan model konvensional yang diikuti sebanyak 31 peserta didik, dapat disusun tabel distribusi frekuensi dengan range 82, interval kelas 6, dan panjang kelas 14.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Skor *N-Gain* Kelompok Kelas Kontrol Melalui Model Konvensional

Kelas Interval	Batas Kelas	Titik Tengah (x_i)	F Absolut (f_i)	$f_i \cdot x_i$	F relatif (%)
12 – 25	11,5 – 25,5	18.5	4	74	4%
26 – 39	25,5 – 39,5	32.5	2	65	3%
40 – 53	39,5 – 53,5	46.5	4	186	10%
54 – 67	53,5 – 67,5	60.5	6	363	19%
68 – 81	67,5 – 81,5	74.5	8	596	31%
82 – 95	81,5 – 95,5	88.5	7	619,5	33%
Jumlah			31	1903,5	100%

f absolute tertinggi pada interval nilai 68 sampai 81 dengan jumlah 8 nilai dan *f relatif* sebesar 31%. Sedangkan *f absolute* terendah

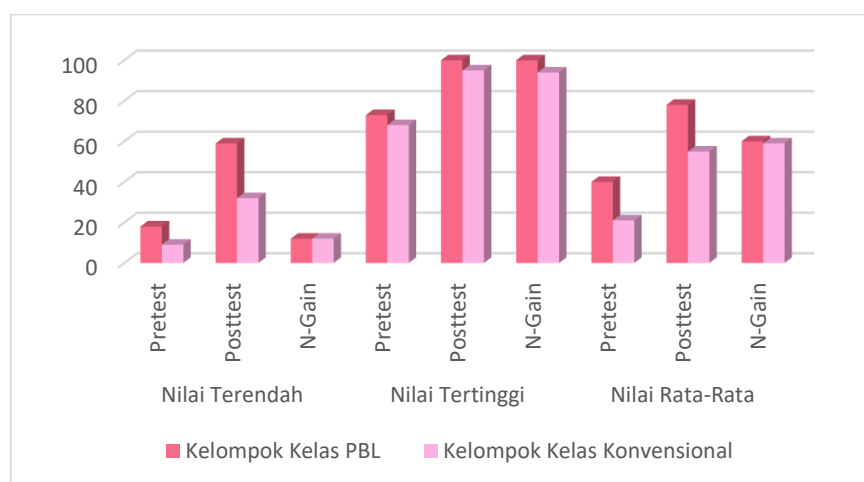
terdapat pada interval nilai 26 sampai 39 dengan jumlah 2 nilai dan *f relatif* sebesar 3%.



Grafik 2 Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Melalui Model Konvensional

Terdapat frekuensi sebanyak 8 nilai pada batas kelas 67,5 sampai 81,5. Sedangkan frekuensi terendah berjumlah 2 nilai terdapat pada batas kelas 25,5 sampai 39,5.

Selanjutnya dilakukan perhitungan statistic deskriptif, diperoleh skor rata-rata *N-Gain* (Mean) 61,4, modus 76,8 dan median 84,13.



Grafik 3 Perbedaan hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelompok PBL dan Kelompok Konvensional

Analisis data penelitian dilaksanakan dengan perhitungan uji hipotesis menggunakan teknik

uji t. sebelum melakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat hipotesis, yaitu

melakukan uji normalitas dan homogenitas.

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah distribusi data berasal dari populasi normal atau tidak, pengujian normalitas dilakukan pada kedua kelompok data yang terdiri dari kelas IV A sebagai

kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan Uji *Liliefors* (L), dengan syarat:

$H_0 : L_{hitung} > L_{tabel}$ berarti sampel berasal dari populasi yang tidak normal.

$H_a : L_{hitung} < L_{tabel}$ berarti sampel berasal dari populasi normal.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

No.	Distribusi Kelompok Perlakuan	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
1.	Hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku melalui model <i>Problem Based Learning</i>	0,113	0,154	Distribusi normal
2.	Hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku melalui model konvensional	0,111	0,159	Distribusi normal

Berdasarkan uji normalitas dengan menggunakan *Liliefors* pada kelas eksperimen dengan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*, diperoleh L_{hitung} sebesar (0,113). harga tersebut dibandingkan dengan harga L_{tabel} sebesar (0,154) dan taraf kesalahan 5%, maka distribusi

pada data kelas eksperimen menggunakan model *Problem Based Learning* tersebut normal.

Kemudian pada kelas kontrol dengan perlakuan menggunakan model konvensional, diperoleh L_{hitung} sebesar (0,111). harga tersebut dibandingkan dengan harga L_{tabel} sebesar (0,159) dan taraf kesalahan 5%, maka

distribusi pada kelas kontrol menggunakan model konvensional tersebut normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini dilakukan untuk menganalisa hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku yang bertujuan untuk

mengetahui apakah kedua data populasi sampel mempunyai varians yang homogen atau tidak. Pengujian homogenitas ini dilakukan dengan Uji F kriteria pengujiannya adalah H_0 diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Instrumen Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku

No.	Varians yang diuji	Jumlah Sampel	dk	Fhitung	Ftabel	$\alpha = 0.05$
1	PBL	33	62	1,258	1,829	Homogen
2	Konvensional	31				
Jumlah		64				
Syarat uji taraf signifikan $F_{hitung} < F_{tabel}$						

Data hasil perhitungan uji homogenitas terhadap $N\text{-Gain}$ hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku diperoleh $F_{hitung} = 1,258$ dan $F_{tabel} = 1,829$ pada taraf signifikan sebesar $\alpha = 0.05$ dengan demikian dapat disimpulkan $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga dapat dikatakan bahwa distribusi varians berasal dari populasi yang homogen.

Setelah uji prasyarat

dilakukan, di mana data hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku dinyatakan normal dan homogen, langkah selanjutnya yaitu pengajuan hipotesis. Pengajuan hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis nol (H_0) yang diajukan diterima atau ditolak dengan Pengajuan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar subtema

keberagaman budaya
 bangsaku melalui model
Problem Based Learning
 dan model konvensional.

H_a : Terdapat perbedaan hasil
 belajar subtema
 keberagaman budaya
 bangsaku melalui model

Problem Based Learning
 dan model konvensional.

Berdasarkan data nilai rata-
 rata *N-Gain* kelompok kelas
Problem Based Learning (kelas
 eksperimen) dan kelompok kelas
 konvensional (kelas kontrol)
 maka data hasil pengujian *t*
 tersaji pada table dibawah ini:

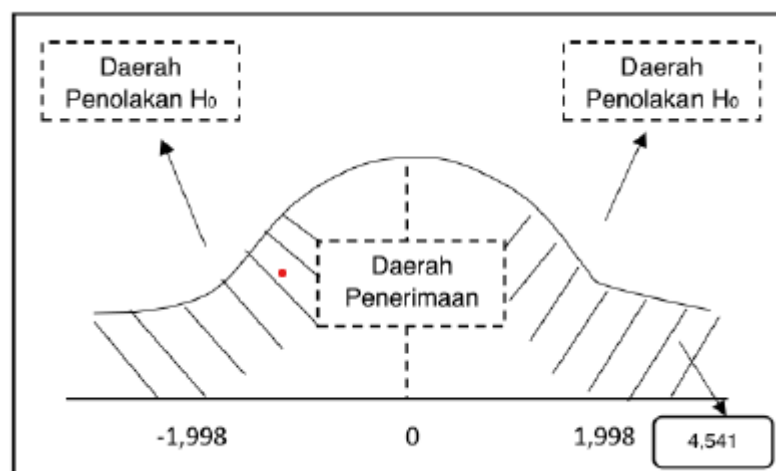
Tabel 6. Hasil Uji *t* Rata-rata *N-Gain* Kelompok Kelas PBL (eksperimen)
 dan Kelompok Kelas Konvensional (kontrol)

Kelompok kelas	N	Dk	Rata-rata <i>N-Gain</i>	t_{hitung}	t_{tabel}
PBL	33	62	60	4,541	1,998
Konvensional	31		59		

Dari hasil perhitungan,
 diperoleh t_{hitung} sebesar 4,541
 dengan dk (derajat kebebasan)
 sebesar 62 (33 + 31 – 2) maka
 diperoleh t_{tabel} pada taraf signifikan
 $\alpha = 0,05/2 = 0,025$ sebesar 1,998.
 Adapun pengujian hipotesis

menggunakan pengujian dua arah
 maka kriteria pengujian adalah H_0
 ditolak apabila $-1,998 > t_{hitung} > 1,998$.

Berikut ini kurva untuk penolakan
 dan penerimaan H_0 pada kelompok
Problem Based Learning dan
 kelompok konvensional.



Setelah dilakukan perhitungan, hasil dari Uji t yaitu t_{hitung} 4,541 tidak terletak di antara -1,998 dan 1,998 maka hasil penelitian menunjukkan H_0 ditolak dan H_a (hipotesis alternaif) diterima. Maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku antara peserta didik yang mendapatkan perlakuan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan peserta didik yang mendapat perlakuan pembelajaran konvensional

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui skor rata-rata *N-Gain* hasil belajar subtema lingkungan tempat tinggalku antara kedua kelas penelitian sehingga diperoleh perbedaan rata-rata *N-Gain* hasil belajar antara kelompok kelas eksperimen melalui model pembelajaran *Problem based Learning* dengan kelompok kelas kontrol melalui model pembelajaran konvensional. Berdasarkan nilai rata-rata *N-Gain* kelompok kelas *Problem Based Learning*

(eksperimen) yaitu 60 lebih tinggi dari pada nilai rata-rata *N-Gain* kelompok kelas konvensional (kontrol) yaitu 59. Setelah dilakukan pengujian hipotesis diperoleh hasil bahwa H_0 ditolak sehingga hipotesis alternaif H_a diterima. Hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku melalui penggunaan model *Problem Based Learning* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku pada kelas kontrol.

Adapun tujuan penelitian untuk mengetahui perbedaan hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku melalui penggunaan model *Problem Based Learning* dan model konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata *N-Gain* kelompok kelas *Problem Based Learning* sebesar 60 lebih tinggi dari pada *N-Gain* kelompok kelas konvensional sebesar 59. Setelah dilakukan uji t rata-rata *N-Gain* kedua kelompok tersebut diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu

4,541 > 1,998 artinya t_{hitung} 4,541 tidak terletak di antara -1,998 dan 1,998 hal tersebut dapat menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku pada kelompok kelas *Problem Based Learning* (eksperimen) yang lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku pada kelompok kelas konvensional (kontrol). Maka hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku dengan menerapkan model *Problem Based Learning* lebih efektif dibandingkan dengan menerapkan model konvensional.

Hal tersebut dimungkinkan karena model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih menekankan kepada pemberian masalah atau diberikan masalah terhadap sesuatu pembelajarannya, baik secara individu maupun kelompok. Kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* membuat peserta didik lebih aktif ingin memecahkan masalah yang diberikan, jika berkelompok peserta

didik berdiskusi untuk memecahkan masalah yang telah diberikan tersebut, sedangkan pembelajaran yang menerapkan model konvensional dengan metode pembelajaran menjelaskan dan tanya jawab, kenyataan dilapangan pembelajaran tersebut membuat peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran.

Terlepas dari kelebihan maupun kelemahan setiap model pembelajaran *Problem Based Learning* dan konvensional, penerapan model pembelajaran di Sekolah Dasar tetap berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dibuktikan dari beberapa penelitian yang telah dikemukakan pada BAB II (penelitian relevan) dengan menggunakan model *Problem Based Learning* para peneliti memperoleh kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan

bahwa terdapat perbedaan hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Mind Mapping* pada peserta didik kelas IV A dan IV B SDN Tegal 04 Kabupaten Bogor Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023. Simpulan diatas sesuai dengan hasil penelitian sebagai berikut:

Terdapat perbedaan hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku melalui model *Problem Based Learning* dan model konvensional. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai *N-Gain* pada kelompok kelas eksperimen sebesar 60 sedangkan kelompok kelas control mendapatkan nilai *N-Gain* sebesar 59. Ketuntasan hasil belajar kognitif yang diperoleh kelompok kelas eksperimen sebesar 60% sedangkan pada kelompok kelas kontrol sebesar 49% hal tersebut diperoleh atas dasar pengujian hipotesis dua arah (uji t) yang menunjukkan bahwa $t_{tabel} (-1,998) > t_{hitung} > t_{tabel} (1,998)$ yang artinya hipotesis nol (H_0) ditolak apabila t_{hitung} (4,541) tidak terletak diantara -1,998 dan 1,998. Maka hipotesis alternatif (H_a)

diterima, artinya terdapat perbedaan hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku.

Dari hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsaku melalui model *Problem Based Learning* dan model konvensional ditemukan bahwa model *Problem Based Learning* lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir et al., 2020. "Penggunaan Model *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar". *Uniqbu Journal of Social Sciences* (UJSS). Vol 1 (2). Hlm 25
- Aqib, Z., 2013. "Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)". Hlm 22
- Darmuki, A., et al. 2020. "Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode *Mind Map* Pada Mahasiswa Kelas I A PBSI IKIP PGRI Bojonegoro Tahun Akademik 2019/2020". *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*. Vol 3 (2). Hlm 267
- Fatimatuzahroh et al., 2019. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Metode *Lectures Vary*". *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*. Vol 7 (1). Hlm 35-50
- Kurniasih, I., dan Sani, B., 2016. "Ragam Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru". Hlm 48-

- Kurniawan, B., et al. 2018. *"Studi Analisis Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif"*. Jurnal of Merchanical Engineering Education. Vol 4(2). Hlm 156
- Lestari, W., 2017. *"Pengaruh Kemampuan Awal Matematika dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika"*. Jurnal Analisa 3. Vol 3(1). Hlm 77
- Nabillah, T., dan Abadi, A.P. 2019. *"Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa"*. Prosiding Sesiomadika. Vol 2 (1C). Hlm 663
- Oktaviyanti, I., et al. 2020. *"Workshop Penyusunan Rancangan Pembelajaran Model Mind Mapping Untuk SD Megeri 3 Midang"*. Jurnal PEPADU. Vol 1 (3). Hlm 299
- Rahmadani, N., dan Anugraheni, I. 2017. *"Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Melalui Pendekatan Problem Based Learning Bagi Siswa Kelas 4 SD"*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. Vol 7 (3). Hlm 243
- Saputri, R., et al. 2020. *"Pengaruh Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika"*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)., Vol 3 (1), Hlm 39.
- Siregar, R.L.2017. *"Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Islam"*. Jurnal Pendidikan Islam. Vol 6 (1). Hlm 65
- Suminah., et al. 2018. *"Peningkatan Hasil Belajar da Motivasi Belajar Siswa melalui Pendekatan Behavior Modification"*. Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan. Vol 3 (2). Hlm 221
- Susanto, S. 2020. *"Efektifitas Small Group Dengan Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19"*. Jurnal Pendidikan Modern. Vol 06 (01). Hlm 59
- Wardani, W.F.2018. *"Skripsi Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS MI Islamiyah Sumberrejo Batanghari"*.