

**PENGARUH MODEL *PROBLEM-BASED LEARNING* PADA MATERI
UNSUR INTRINSIK MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS IV SDN 6 METRO UTARA**

(Skripsi)

Oleh

**MADE JULIA SAFITRI
NPM 2153053028**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *PROBLEM-BASED LEARNING* PADA MATERI UNSUR INTRINSIK MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SDN 6 METRO UTARA

Oleh

MADE JULIA SAFITRI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar materi unsur intrinsik Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 6 Metro Utara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* pada materi unsur intrinsik Bahasa Indonesia. Metode yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi dan sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Utara yang berjumlah 41 peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan non-tes. Pengujian hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test* dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar materi unsur intrinsik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 6 Metro Utara.

Kata kunci : bahasa indonesia, hasil belajar, *problem-based learning*

ABSTRACT

THE EFFECT OF THE PROBLEM-BASED LEARNING MODEL ON THE INTRINSIC ELEMENTS OF THE INDONESIAN LANGUAGE SUBJECT FOR GRADE IV AT SDN 6 METRO UTARA

By

MADE JULIA SAFITRI

The problem in this research was the low learning outcomes in the intrinsic elements material of Indonesian language for fourth-grade students at SD Negeri 6 Metro Utara. This research aimed to find out the effect of implementing the Problem-Based Learning model on the intrinsic elements material of Indonesian language. The method used was quasi-experimental with a nonequivalent control group design. The population and sample of this research were fourth-grade students at SD Negeri 6 Metro Utara, totaling 41 students. The sampling technique used was total sampling. Data collection techniques were conducted through tests and non-tests. The hypothesis test used Independent Sample t-Test with a significance value of $0.000 < 0.05$, which showed that there was a significant difference in learning outcomes between the experimental class and the control class. The results of the research showed that the implementation of the Problem-Based Learning model significantly affected the learning outcomes of the intrinsic elements material in Indonesian language for fourth-grade students at SD Negeri 6 Metro Utara.

Keywords : indonesian language, learning outcomes, problem-based learning

**PENGARUH MODEL *PROBLEM-BASED LEARNING* PADA MATERI
UNSUR INTRINSIK MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS IV SDN 6 METRO UTARA**

Oleh

MADE JULIA SAFITRI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi

**PENGARUH MODEL *PROBLEM*
-BASED LEARNING PADA
MATERI UNSUR INTRINSIK
MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS IV SDN 6
METRO UTARA**

Nama Mahasiswa

Made Julia Safitri

Nomor Pokok Mahasiswa

2153053028

Program Studi

S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

Ilmu Pendidikan

Fakultas

Keguruan dan Ilmu Pendidikan

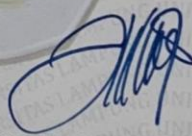
MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

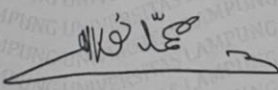
Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2


Siska Mega Diana, M.Pd.
NIK. 231502871224201


Siti Nurjanah M.Pd.
NIP. 199309172024062022

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Ag, M.Si.
NIP. 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Siska Mega Diana, M.Pd.

Sekretaris : Siti Nurjanah, M.Pd.

Penguji Utama : Fadhilah Khairani, M.Pd.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 24 Juni 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Made Julia Safitri
NPM : 2153053028
Program Studi : S-1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Problem-Based Learning* Pada Materi Unsur Instrinsik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 6 Metro Utara” tersebut adalah asli penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan Peraturan yang berlaku.

Metro, 24 Juni 2025
Yang membuat pernyataan



Made Julia Safitri
NPM 2153053028

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Made Julia Safitri, lahir pada 16 Juli 2003 di Seputih Raman, Lampung Tengah. Peneliti adalah anak ke-2 dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Wayan Marde dan Ibu Kadek Suryani.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 1 Sidomakmur diselesaikan pada tahun 2015.
2. SMP Negeri 1 Way Panji diselesaikan pada tahun 2018.
3. SMA Negeri 1 Sidomulyo diselesaikan pada tahun 2021.

Pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui tes Seleksi Mandiri Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SMMPTN). Pada tahun 2023 peneliti mengikuti program yang diadakan oleh KEMENDIKBUD yaitu Kampus Mengajar 6 dan mendapatkan penempatan di SD Negeri 3 Gisting Atas, Tanggamus. Pada tahun 2024 peneliti melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) Periode 1 di Desa Sidowaluyo, Kecamatan Sidomulyo, Kabupaten Lampung Selatan.

MOTTO

“Sesungguhnya tiada kata terlambat bagi seseorang untuk merubah jalan hidupnya menjadi lebih baik sekalipun”

“Persembahkan berupa ilmu pengetahuan, lebih bermutu daripada persembahkan materi, dalam keseluruhannya semua kerja ini berpusat pada ilmu pengetahuan”

(Bhagavad-gita, IV.33)

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan skripsi ini kepada yang tercinta dan tersayang, atas kasih sayang, doa, dan dukungan yang tak pernah henti, yang menjadi sumber semangat dan kekuatan dalam setiap langkahku.

Kedua Orang Tuaku Tercinta

Bapak Wayan Marde dan Ibu Kadek Suryani, terima kasih telah menuntun dan mendidik peneliti dengan penuh kasih sayang, selalu memberikan peneliti semangat, motivasi, dukungan dan doa dalam setiap langkah peneliti menempuh jenjang pendidikan. Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini untuk bapak dan ibu.

Kakakku Tersayang

Wayan Robi Saputra dan Made Subakti, terimakasih untuk segala dukungan, telah memberikan semangat dan motivasi yang tiada henti. Terimakasih atas setiap doa, perhatian, dan keyakinan yang kalian berikan yang menjadi kekuatan besar bagi peneliti hingga akhirnya mampu menyelesaikan skripsi ini.

Almamater tercinta, “Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Problem-Based Learning* Pada Materi Unsur Instrinsik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 6 Metro Utara”, sebagai syarat meraih gelar Sarjana di Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN, Eng. Rektor Universitas Lampung yang telah berkontribusi membangun Universitas Lampung dan membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana peneliti.
2. Dr. Albet Maydiantoro. M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi peneliti.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah menyetujui skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi SI PGSD Universitas lampung sekaligus Dosen Penguji Utama atas kritik, saran, motivasi, dan dukungannya dalam penyusunan skripsi ini.
5. Siska Mega Diana, M.Pd., Ketua Penguji yang senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran, nasihat serta kritik kepada peneliti, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Siti Nurjanah, M.Pd., Sekretaris Penguji yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan, saran yang luar biasa, kritik, motivasi kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

7. Dr. Riswanti Rini, M.Si., Dosen Pembimbing Akademik (PA) senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran, nasihat serta kritik kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
8. Dosen-dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan segenap civitas akademik Jurusan Ilmu Pendidikan.
9. Adi Firmansyah, S.Pd., Kepala SD Negeri 6 Metro Utara, pendidik dan peserta didik yang telah memberikan izin kepada peneliti serta membantu untuk melaksanakan penelitian.
10. Drs. Antoni Depari. Kepala SD Negeri 4 Metro Utara, pendidik dan peserta didik yang telah memberikan izin kepada peneliti serta membantu untuk melaksanakan penelitian.
11. Kepada Sahabatku Mifta Regita Cantika dan Mauliy Damaysa Purba Nabura, terima kasih atas segala dukungan, motivasi, kebersamaan dan bantuan dalam menyukseskan setiap tahap perkuliahan sejak awal mahasiswa baru hingga saat ini serta I Komang Jingga Sasmita, terima kasih telah menjadi penyemangat untuk peneliti, yang selalu mendukung peneliti dengan penuh kasih dan ketulusan yang luar biasa. Terimakasih telah menjadi bagian penting dalam proses perjuangan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Rekan-rekan mahasiswa didik S1-PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2020, yang membersamai perjuangan di perkuliahan selama ini.
13. Seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam membantu kelancaran penyusunan skripsi ini.
14. Almamater, Universitas Lampung

Metro, 24 Juni 2025
Peneliti



Made Julia Safitri
NPM 2153053028

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	vi
--------------------	----

DAFTAR GAMBAR.....	viii
--------------------	------

I. PENDAHULUAN	1
----------------------	---

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
1.7 Ruang Lingkup Penelitian	6

II. TINJAUAN PUSTAKA.....	7
---------------------------	---

2.1 Pengertian Belajar	7
2.1.1 Tujuan Belajar	8
2.1.2 Teori Belajar	10
2.2 Hasil Belajar	11
2.2.1 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	13
2.2.2 Indikator Hasil Belajar.....	15
2.3 Pembelajaran Bahasa Indonesia	17
2.3.1 Pengertian Pembelajaran	17
2.3.2 Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia	18
2.3.3 Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD	19
2.3.4 Karakteristik Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	21
2.4 Pengertian Model Pembelajaran	22
2.4.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Problem-Based Learning</i>	24
2.4.2 Tujuan Model Pembelajaran <i>Problem-Based Learning</i>	25
2.4.3 Langkah-langkah Model <i>Problem-Based Learning</i>	26
2.4.4 Kelebihan dan Kelemahan Model <i>Problem-Based Learning</i>	28
2.5 Kerangka Pikir.....	30
2.6 Hipotesis Penelitian.....	32

III. METODE PENELITIAN	33
------------------------------	----

3.1 Jenis dan Desain Penelitian	33
3.2 <i>Setting</i> Penelitian	34

3.2.1 Subjek Penelitian	34
3.2.2 Tempat Penelitian	34
3.2.3 Waktu Penelitian.....	34
3.3 Prosedur Penelitian	35
3.3.1 Tahap Persiapan.....	35
3.3.2 Tahap Pelaksanaan.....	35
3.3.3 Tahap Akhir Pelaksanaan	36
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	36
3.4.1 Populasi Penelitian.....	36
3.4.2 Sampel Penelitian	36
3.5 Variabel Penelitian	37
3.5.1 Variabel <i>Independent</i> (Variabel Bebas).....	37
3.5.2 Variabel <i>Dependent</i> (Variabel Terikat)	37
3.6 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	38
3.6.1 Definisi Konseptual	38
3.6.2 Definisi Operasional	39
3.7 Teknik Pengumpulan Data	40
3.7.1 Teknik Tes	40
3.7.2 Teknik Non Tes	42
3.8 Instrumen Penelitian.....	42
3.9 Uji Prasyarat Instrumen	46
3.9.1 Uji Validitas Soal.....	46
3.9.2 Uji Reliabilitas Instrumen.....	48
3.9.3 Taraf Kesukaran Soal	49
3.9.4 Uji Daya Beda Soal	50
3.10 Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	52
3.10.1 Analisis Data Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik.....	52
3.10.2 Analisis Data Hasil Belajar Unsur Intrinsik Peserta Didik.....	53
3.11 Uji Prasyarat Analisis Data	53
3.11.1 Uji Normalitas	53
3.11.2 Uji Homogenitas.....	54
3.12 Uji Hipotesis.....	55
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Pelaksanaan Penelitian	56
4.1.1 Persiapan Penelitian.....	56
4.1.2 Pelaksanaan Penelitian.....	56
4.2 Hasil Penelitian.....	57
4.2.1 Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	58
4.2.5 Uji <i>N-Gain</i>	68
4.3 Uji Prasyarat Analisis Data	74
4.3.1 Uji Normalitas	74
4.3.2 Uji Homogenitas.....	75
4.3.3 Uji Hipotesis	77
4.4 Pembahasan	78
4.5 Keterbatasan Penelitian	87
4.5.1 Keterbatasan Materi.....	87

4.5.2 Keterbatasan Waktu.....	87
4.5.3 Keterbatasan Populasi.....	87
V. KESIMPULAN DAN SARAN	88
5.1 Kesimpulan.....	88
5.2 Saran.....	88
5.2.1 Pendidik.....	88
5.2.2 Kepala Sekolah	89
5.2.3 Peneliti Selanjutnya	89
DAFTAR PUSTAKA	90

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil STS Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas IV SDN 6 Metro Utara.....	3
2. Sintaks Model Pembelajaran PBL	27
3. Jumlah Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 6 Metro Utara.....	36
4. Kisi-kisi Instrumen Tes	43
5. Kisi-kisi Observasi Keterlaksanaan Model PBL.....	44
6. Rubrik Penilaian Aktivitas Penerapan Model PBL.....	44
7. Klasifikasi Validitas	46
8. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal.....	47
9. Klasifikasi Reliabilitas	48
10. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal.....	49
11. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal.....	50
12. Klasifikasi Daya Beda Soal.....	51
13. Hasil Analisis daya Pembeda Soal	51
14. Kategori Aktivitas belajar Peserta didik	52
15. Klasifikasi <i>N-Gain</i>	53
16. Jadwal Pelaksanaan dan Topik Pembelajaran.....	57
17. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	59
18. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Bahasa Indonesia Kelas Kontrol	60
19. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	63
20. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Bahasa Indonesia Kelas Kontrol.....	64
21. Deskripsi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	66
22. Deskripsi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	67
23. Hasil Uji <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	69
24. Data Observasi Aktivitas Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	69

25. Data Observasi Aktivitas Peserta Didik Kelas Kontrol	72
26. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	75
27. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kontrol	75
28. Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	76
29. Hasil Uji Hipotesis (<i>Independent Sample t-Test</i>).....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian.	31
2. <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	34
3. Histogram Data Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.	61
4. Histogram Data Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.	65
5. Histogram Nilai Rata-Rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.	68
6. Persentase Tingkat Keberhasilan Observasi Kelas Eksperimen.	70
7. Aktivitas Peserta Didik Kelas Eksperimen.	71
8. Persentase Tingkat Keberhasilan Observasi Kelas Kontrol.	73
9. Aktivitas Peserta didik Kelas Kontrol.	73

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki kemampuan untuk mengubah perilaku secara permanen dan merupakan hasil dari pelatihan berbahasa yang mendapatkan dukungan. Sebagai bahasa pengantar dalam proses belajar mengajar, bahasa Indonesia memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Pada dunia pendidikan, bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting, tidak hanya sebagai alat komunikasi dalam menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga sebagai faktor yang mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal. Penguasaan bahasa yang baik memungkinkan peserta didik untuk memahami, mengolah, dan mengkomunikasikan informasi dengan lebih efektif. Menurut Tarigan (2008:1), keterampilan berbahasa atau *language arts* dalam kurikulum sekolah umumnya mencakup empat aspek utama, yaitu: (1) keterampilan menyimak/mendengarkan (*listening skills*), (2) keterampilan berbicara (*speaking skills*), (3) keterampilan membaca (*reading skills*), dan (4) keterampilan menulis (*writing skills*). Keempat keterampilan ini saling berhubungan dan menjadi dasar dalam proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan.

Hasil belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan dalam proses pendidikan. Hasil belajar merupakan gambaran dari kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran. Menurut Gagne dan Briggs, (2020:190), hasil belajar merupakan kemampuan-

kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan peserta didik (*learner performance*).

Pembelajaran ini terdapat dua kemungkinan yaitu pembelajaran yang berhasil dan pembelajaran yang gagal. Pembelajaran yang berhasil yaitu ketika mencapai hasil yang diharapkan, sedangkan pembelajaran yang gagal adalah ketika tujuan yang sudah ditentukan belum tercapai dengan baik. Pencapaian hasil belajar bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar khususnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, masih menunjukkan angka yang memprihatinkan.

Pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar memiliki peran penting dalam meningkatkan keterampilan berbahasa peserta didik. Namun, dalam praktiknya terdapat berbagai permasalahan yang menghambat efektivitas pembelajaran, salah satunya adalah rendahnya hasil belajar peserta didik. Beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar meliputi kurangnya pemahaman materi, rendahnya interaksi aktif dalam kelas, serta penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang efektif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat lebih memahami materi yang diajarkan.

Model pembelajaran yang telah terbukti meningkatkan hasil belajar adalah *Problem-Based Learning* (PBL). Model ini berorientasi pada pemecahan masalah yang memungkinkan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pada penelitian yang dilakukan oleh Ani Febriyaningsih dkk., (2024) berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Kelas IV SD Negeri 02 Karang pandan Tahun Ajaran 2023/2024”, diperoleh hasil bahwa model *Problem-Based Learning* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil uji-t menunjukkan bahwa t_{hitung} sebesar 17.010 lebih besar dibandingkan dengan t_{tabel} sebesar 2.052 pada taraf signifikansi 5%, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Problem-Based Learning* secara efektif meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas IV.

Tabel 1. Hasil STS Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas IV SDN 6 Metro Utara

No	Kelas	Jumlah	Ketercapaian			
			Tercapai (≥ 70)		Belum Tercapai (≤ 70)	
			Angka	Persentase	Angka	Persentase
1	IV A	28	9	32%	19	68%
2	IV B	26	17	65%	9	35%
Jumlah Peserta Didik		54	26		28	

Sumber : Dokumentasi Pendidik Kelas IV B SD Negeri 6 Metro Utara

Berdasarkan tabel 1, nilai pencapaian STS ganjil mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV di SD Negeri 6 Metro Utara masih belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar ≥ 70 . Pada kelas IV A, terdapat 9 peserta didik yang mencapai KKTP, sementara 19 peserta didik belum tercapai. Di kelas IV B, terdapat 17 peserta didik yang mencapai KKTP, sedangkan 9 peserta didik belum tercapai. Rendahnya pencapaian KKTP ini diduga disebabkan oleh kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Salah satu faktor utama adalah kurang optimalnya penggunaan model pembelajaran dan media yang sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya capaian pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam memahami unsur intrinsik teks fiksi.

Rendahnya hasil belajar yang dialami peserta didik menjadi salah satu tantangan dalam dunia pendidikan. Kondisi ini menuntut adanya perbaikan dalam strategi pembelajaran, termasuk penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Menurut Sadiman dkk., (2011), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik, sehingga mendorong terjadinya proses belajar. Indikator media pembelajaran yang efektif meliputi kejelasan pesan, relevansi dengan tujuan pembelajaran, serta kemampuannya dalam menarik

perhatian peserta didik. Media pembelajaran yang baik, proses penyampaian materi dapat menjadi lebih interaktif dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas serta data yang telah dikumpulkan oleh peneliti dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan bersama pendidik kelas IV maka peneliti perlu untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Problem-Based Learning* Pada Materi Unsur Instrinsik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 6 Metro Utara”. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana pengaruh model pembelajaran *Problem-Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar materi unsur intrinsik peserta didik dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah yang diambil oleh peneliti adalah sebagai berikut.

1. Hasil belajar materi unsur intrinsik bahasa Indonesia masih rendah
2. Model pembelajaran yang digunakan pendidik kurang variatif

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian tidak menyimpang, peneliti hanya membatasi masalah pada:

1. Model *Problem-Based Learning* (X)
2. Hasil Belajar Materi Bahasa Indonesia Bahasa Indonesia (Y)

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada Pengaruh Model *Problem-Based Learning* Pada Materi Unsur Instrinsik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 6 Metro Utara?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui “Pengaruh Model *Problem-Based Learning* Pada Materi Unsur Instrinsik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas IV SDN 6 Metro Utara”.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki dua manfaat yaitu manfaat teoretis dan praktis yang dijabarkan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan wawasan serta ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya pada pendidikan pendidik sekolah dasar yang nantinya setelah menjadi pendidik dapat membantu dalam meningkatkan disiplin belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Selain manfaat teoretis penelitian ini juga memiliki manfaat praktis, yaitu sebagai berikut.

a. Kepala Sekolah

Penelitian ini sebagai referensi kepala sekolah dalam mengembangkan inovasi dan penerapan penggunaan model dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar materi unsur instrinsik peserta didik.

b. Pendidik

Menambah wawasan kepada pendidik untuk dapat memberikan model pembelajaran *Problem-Based Learning* untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

c. Peserta Didik

Penelitian ini dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar materi unsur intrinsik bahasa Indonesia melalui model *Problem-Based Learning*.

d. Peneliti selanjutnya

Menjadi bahan kajian untuk peneliti selanjutnya dalam menambah wawasan mengenai pengaruh model *Problem-Based Learning* pada materi unsur intrinsik mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

1. Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif eksperimen.
2. Penelitian dilakukan di SDN 6 Metro Utara.
3. Objek penelitian ini adalah hasil belajar materi unsur intrinsik peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia.
4. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Utara kota Metro yang terdiri dari kelas kontrol dan kelas eksperimen .
5. Penelitian akan dilaksanakan di SD Negeri 6 Metro Utara semester genap tahun pelajaran 2024/2025.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Belajar

Kehidupan sehari-hari menunjukkan bahwa manusia senantiasa belajar untuk beradaptasi dan berkembang. Proses belajar tidak hanya terjadi di lingkungan formal seperti sekolah, tetapi juga dalam berbagai aspek kehidupan, baik secara sadar maupun tidak. Setiap individu mengalami perubahan dalam cara berpikir, bertindak, dan memahami sesuatu sebagai hasil dari proses pembelajaran yang dijalannya. Oleh karena itu, belajar menjadi bagian penting dalam perkembangan seseorang, memungkinkan mereka untuk meningkatkan kemampuan dan menyesuaikan diri dengan tantangan yang dihadapi.

Belajar pada hakikatnya merupakan suatu perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah menjalani proses pembelajaran. Menurut Muharam dkk., (2023: 1), belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sengaja oleh individu untuk mengubah kemampuan diri. Melalui proses belajar, anak yang sebelumnya tidak mampu melakukan sesuatu dapat menjadi mampu, atau anak yang awalnya kurang terampil dapat mengembangkan keterampilannya. Belajar merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan menokohkan kepribadian.

Belajar merupakan proses penting dalam kehidupan yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Hal ini terjadi melalui interaksi antara stimulus dan respons, sebagaimana dijelaskan oleh Harefa dkk., (2024: 2), mengatakan bahwa belajar adalah hasil dari interaksi antara

stimulus dan respons. Belajar adalah sebuah aktivitas atau proses yang bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku dan sikap, serta memperkuat kepribadian. Sejalan dengan ungkapan Wahab dan Rosnawati (2021: 9), belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan, artinya belajar adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang terjadi dalam diri individu sebagai hasil dari pengalaman dan latihan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang lebih baik. Perubahan ini berlangsung secara bertahap sesuai dengan pengalaman yang diperoleh individu dalam berbagai situasi. Setiap proses belajar memberikan kesempatan bagi seseorang untuk meningkatkan pemahaman, mengasah kemampuan, serta menyesuaikan diri dengan tuntutan lingkungan. Keberhasilan dalam belajar dipengaruhi oleh motivasi, metode, dan dukungan yang diterima, sehingga setiap individu memiliki peluang untuk terus berkembang.

2.1.1 Tujuan Belajar

Setiap proses pembelajaran memiliki arah dan tujuan yang jelas agar peserta didik dapat mencapai hasil yang diharapkan. Tanpa adanya tujuan yang terstruktur, proses belajar dapat menjadi kurang efektif dan sulit diukur keberhasilannya. Menurut Hamalik, (2023: 178-184), tujuan belajar adalah perangkat hasil yang hendak dicapai setelah peserta didik melakukan kegiatan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan belajar berfungsi sebagai indikator pencapaian yang diharapkan dari proses pembelajaran. Selain itu, Sardiman (2023: 178-184), menjelaskan bahwa tujuan belajar adalah untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta penanaman sikap mental atau nilai-nilai.

Menurut S. Bloom (2023: 17-39), membagi kawasan belajar, yang juga dikenal sebagai tujuan belajar, menjadi tiga bagian atau domain, yaitu:

- a. Domain Kognitif
Berkaitan dengan perilaku yang berhubungan dengan berpikir, pengetahuan, dan pemecahan masalah. Domain ini terdiri dari enam tingkatan, yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Domain Afektif
Berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, minat, apresiasi, dan penyesuaian perasaan sosial. Domain ini mencakup lima tingkatan, yaitu: kemauan untuk menerima, menanggapi, berkeyakinan, penerapan karya, ketekunan, dan ketelitian.
- c. Domain Psikomotor
Berkaitan dengan keterampilan manual dan motorik. Domain ini memiliki tujuh tingkatan, yaitu: persepsi, kesiapan untuk melakukan suatu kegiatan, mekanisme, respons terbimbing, kemahiran, adaptasi, dan organisasi.

Tujuan belajar tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pada perkembangan keterampilan dan sikap peserta didik. Setiap pengalaman belajar memberikan dampak yang lebih luas, tidak hanya dalam aspek kognitif tetapi juga dalam membentuk karakter dan pola pikir. Menurut Sardiman, (2018: 32), berdasarkan tujuan efek *instruksional* (berbentuk pengetahuan dan keterampilan) dan efek *nurturant* (peserta didik menghadapi suatu sistem lingkungan belajar tertentu seperti kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, serta menerima pendapat orang lain), secara umum dapat dirangkum tiga jenis tujuan belajar.

- a. Untuk mendapatkan pengetahuan
Pengetahuan dan berpikir merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan. Pada upaya mengembangkan kemampuan berpikir, kita membutuhkan pengetahuan, dan sebaliknya, dengan memiliki kemampuan berpikir yang baik, kita akan memiliki pengetahuan yang banyak.
- b. Penanaman konsep dan pengetahuan
Pada upaya penanaman konsep, diperlukan keterampilan, baik itu keterampilan jasmani maupun rohani. Keterampilan jasmani adalah keterampilan yang dapat diamati, yang menitikberatkan pada keterampilan gerak atau penampilan dari anggota tubuh seseorang yang sedang belajar, seperti masalah teknik dan pengulangan.
- c. Pembentukan sikap

Pada pembentukan sikap ini, peran pendidik sangat mendominasi, karena peserta didik akan meniru sikap pendidiknya. Oleh karena itu, pendidik harus mampu menjadi model yang baik bagi peserta didik dan menanamkan nilai-nilai yang sesuai dengan norma agama dan hukum kepada mereka.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, tujuan belajar bukan hanya berfokus pada aspek akademis tetapi juga pada pengembangan karakter dan sikap positif peserta didik. Pendidik memiliki tanggung jawab besar dalam merancang pengalaman belajar yang dapat mencapai tujuan tersebut secara efektif.

2.1.2 Teori Belajar

Proses belajar merupakan aspek fundamental dalam perkembangan individu, baik dalam konteks pendidikan formal maupun kehidupan sehari-hari. Untuk memahami bagaimana seseorang memperoleh, mengolah, dan menerapkan pengetahuan, para ahli mengembangkan berbagai teori belajar. Salah satu teori yang relevan dalam penelitian ini adalah teori *kognitivisme*.

Menurut Harefa (2024: 7), teori *kognitivisme* menjelaskan bahwa belajar adalah proses perubahan persepsi dan pemahaman seseorang terhadap suatu situasi yang berkaitan dengan tujuan tertentu. Teori ini menekankan bahwa peserta didik aktif dalam mengolah informasi, bukan sekadar menerima stimulus dan meresponsnya seperti dalam teori behaviorisme. Teori ini berfokus pada bagaimana informasi diproses dalam pikiran manusia, mulai dari penerimaan, pengorganisasian, penyimpanan, hingga penerapan pengetahuan. Oleh karena itu, kognitivisme menekankan pentingnya struktur kognitif peserta didik, termasuk perhatian, persepsi, ingatan, dan pemecahan masalah dalam proses belajar.

Jean Piaget (1936) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses aktif yang melibatkan dua mekanisme penting, yaitu asimilasi dan

akomodasi. Asimilasi adalah proses memasukkan pengalaman baru ke dalam struktur kognitif yang sudah ada, sedangkan akomodasi adalah penyesuaian struktur kognitif agar sesuai dengan pengalaman baru. Berdasarkan teorinya, peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap perkembangan kognitif di mana mereka mulai mampu berpikir logis terhadap hal-hal yang bersifat konkret dan nyata. Oleh karena itu, model pembelajaran yang melibatkan aktivitas nyata dan pemecahan masalah kontekstual sangat tepat diterapkan pada peserta didik jenjang ini.

Berdasarkan uraian mengenai teori belajar di atas, teori *kognitivisme* sangat sesuai digunakan dalam penelitian ini karena mendukung pembelajaran yang membantu peserta didik membangun pemahaman secara aktif terhadap materi yang dipelajari. Teori ini memandang belajar sebagai perubahan persepsi dan pemahaman yang diperoleh melalui keterlibatan aktif dalam proses berpikir dan pemecahan masalah.

2.2 Hasil Belajar

Pada dunia pendidikan, keberhasilan proses pembelajaran dapat diukur melalui hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana pemahaman, keterampilan, dan perubahan sikap yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, hasil belajar menjadi tolok ukur penting dalam menilai efektivitas metode pengajaran yang digunakan oleh pendidik.

Hasil belajar adalah salah satu indikator yang digunakan untuk mengukur sejauh mana peserta didik mampu memahami dan menguasai materi pelajaran yang telah diajarkan oleh pendidik. Menurut Bloom yang dikutip Hendri dkk., (2020: 1), hasil belajar meliputi tiga domain utama, yaitu:

- a. Domain kognitif meliputi *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan

- hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai).
- b. Domain efektif meliputi *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi).
- c. Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *preroutine*, dan *routinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual. W.

Setiap proses pembelajaran bertujuan untuk menghasilkan perubahan positif pada peserta didik. Perubahan ini tidak hanya mencakup aspek pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan yang diperoleh selama pembelajaran berlangsung. Menurut Rafid, (2021: 225), hasil belajar merupakan kompetensi yang dicapai oleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Kompetensi ini dapat diwujudkan dalam bentuk perubahan perilaku, kebiasaan, keterampilan, sikap, pemahaman, serta kemampuan. Secara umum, hasil belajar dikelompokkan ke dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

Proses pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik melalui berbagai pengalaman belajar. Setiap tahapan dalam pembelajaran dirancang agar peserta didik dapat mencapai pemahaman yang lebih baik serta meningkatkan keterampilan dan sikap peserta didik. Menurut Ummah dkk., (2024: 105), hasil belajar merujuk pada kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran atau pengalaman belajar yang diberikan hasil belajar merupakan tahap akhir dari proses pembelajaran yang telah diikuti oleh peserta didik, yang tercermin melalui penilaian terhadap pengetahuan, sikap, dan keterampilan mereka. Hasil belajar ini dapat digunakan sebagai indikator untuk menilai sejauh mana peserta didik menguasai materi dan memahami konsep yang telah diajarkan selama pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan indikator penting yang mencerminkan sejauh mana peserta didik memahami dan menguasai materi pelajaran. Hasil belajar terdiri dari tiga domain utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik,

yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Memahami konsep hasil belajar akan membuat pendidik dapat merancang proses pembelajaran yang lebih efektif untuk mencapai kompetensi yang diharapkan dari peserta didik.

2.2.1 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pencapaian hasil belajar setiap peserta didik tidak terjadi secara kebetulan, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi. Faktor-faktor ini dapat berasal dari dalam diri peserta didik maupun dari lingkungan sekitarnya. Memahami faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar sangat penting bagi pendidik dan orang tua agar dapat menciptakan kondisi yang mendukung proses pembelajaran secara optimal.

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor. Wahab dan Rosnawati (2021: 37), mengatakan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh seorang individu merupakan hasil dari interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhinya, yaitu:

- a. Faktor *Internal*
 - 1) Faktor Fisiologis
Faktor fisiologis merujuk pada berbagai aspek yang berkaitan dengan kondisi fisik seseorang.
 - 2) Faktor Psikologis
Faktor-faktor *psikologis* merujuk pada kondisi psikologis individu yang dapat memengaruhi proses pembelajaran. Beberapa faktor utama yang berperan dalam proses belajar meliputi kecerdasan peserta didik, motivasi, minat, sikap, dan bakat.
- b. Faktor *Eksternal/Eksogen*
 - 1) Lingkungan Sosial
Lingkungan sosial di sekolah, lingkungan sosial masyarakat dan lingkungan oisial keluarga memiliki pengaruh terhadap proses belajar peserta didik.
 - 2) Lingkungan *Non Sosial*
Seperti lingkungan alamiah, faktor instrumental, dan faktor materi pelajaran (yang diarahkan ke peserta didik).

Terdapat berbagai faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik dalam dunia pendidikan. Menurut Rafid, (2021: 225), faktor-faktor tersebut secara umum dikelompokkan menjadi dua kategori yaitu faktor internal mencakup aspek-aspek yang berasal dari dalam diri peserta didik, seperti faktor psikis dan fisik. Faktor psikis meliputi kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik, serta kepribadian. Sementara itu, faktor eksternal, yang sering disebut sebagai faktor sosial, mencakup pengaruh dari lingkungan sekitar, seperti kondisi keluarga, peran pendidik dan metode pengajaran, lingkungan belajar, serta peluang yang tersedia bagi peserta didik untuk belajar.

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Faktor-faktor ini tidak hanya berasal dari dalam diri peserta didik, tetapi juga dipengaruhi oleh lingkungan sekitar. Bella Koleta Trivanila (2024: 589), menekankan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi dua kategori utama, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup aspek-aspek dari dalam diri peserta didik, seperti minat, bakat, motivasi, kemampuan, pengetahuan, dan kesiapan belajar. Sementara itu, faktor eksternal melibatkan elemen-elemen di luar diri peserta didik, seperti kondisi keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan sekitar, serta pengaruh dari masyarakat luas.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat dikelompokkan menjadi dua kategori utama yaitu faktor *internal* dan faktor *eksternal*. Faktor Internal mencakup aspek-aspek yang berasal dari dalam diri peserta didik, seperti kondisi fisiologis, psikologis (termasuk kecerdasan, motivasi, minat, dan sikap), serta kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Faktor Eksternal meliputi pengaruh dari lingkungan sosial, seperti kondisi keluarga, peran pendidik, metode pengajaran, serta lingkungan belajar yang lebih luas. Lingkungan non-sosial juga berperan penting dalam proses pembelajaran.

2.2.2 Indikator Hasil Belajar

Ketika mengevaluasi keberhasilan pembelajaran, diperlukan indikator yang dapat mengukur sejauh mana peserta didik mencapai tujuan pendidikan. Salah satu indikator utama hasil belajar adalah nilai yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Untuk memahami lebih dalam, Bloom mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah ini mencerminkan berbagai aspek perkembangan peserta didik, mulai dari pemahaman pengetahuan, sikap, hingga keterampilan yang diperoleh selama proses pembelajaran.

Indikator hasil belajar yaitu nilai peserta didik. Menurut pendapat Bloom mencakup tiga ranah yaitu “ ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Teori hasil belajar menurut Taksonomi Bloom dalam Wicaksono dan Iswan (2019: 115), mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam tiga ranah utama yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Masing-masing ranah ini mencakup berbagai aspek yang menggambarkan tujuan pendidikan dan hasil yang diharapkan dari proses pembelajaran.

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual dan mencakup enam aspek, yaitu:

- 1) Pengetahuan (*Knowledge*): Kemampuan untuk mengingat informasi.
- 2) Pemahaman (*Comprehension*): Kemampuan untuk memahami makna dari informasi.
- 3) Aplikasi (*Application*): Kemampuan untuk menerapkan pengetahuan dalam situasi baru.
- 4) Analisis (*Analysis*): Kemampuan untuk memecah informasi menjadi bagian-bagian dan memahami hubungan antar bagian tersebut.
- 5) Sintesis (*Synthesis*): Kemampuan untuk menggabungkan elemen-elemen informasi untuk membentuk suatu keseluruhan baru.
- 6) Evaluasi (*Evaluation*): Kemampuan untuk menilai dan membuat keputusan berdasarkan informasi yang ada.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif berhubungan dengan sikap dan nilai, yang terdiri dari lima aspek, yaitu:

- 1) Penerimaan (*Receiving*): Kesiediaan untuk mendengarkan dan memperhatikan.
- 2) Respon (*Responding*): Tindakan atau reaksi terhadap stimulus.
- 3) Penilaian (*Valuing*): Menghargai atau memberi nilai pada suatu ide atau objek.
- 4) Organisasi (*Organization*): Mengorganisasi nilai-nilai dan membentuk sistem nilai pribadi.
- 5) Internalisasi (*Characterization*): Menginternalisasi nilai-nilai sehingga menjadi bagian dari kepribadian individu.

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik mencakup keterampilan fisik dan kemampuan bertindak, yang dapat dinyatakan dalam enam aspek, yaitu:

- 1) Gerakan Refleks: Tindakan otomatis sebagai respons terhadap stimulus.
- 2) Keterampilan Gerakan Dasar: Keterampilan motorik dasar yang diperlukan dalam aktivitas fisik.
- 3) Kemampuan Perseptual: Kemampuan untuk merespons rangsangan dengan cara yang terampil.
- 4) Keharmonisan atau Ketepatan: Kemampuan untuk melakukan gerakan dengan tepat dan terkoordinasi.
- 5) Gerakan Keterampilan Kompleks: Keterampilan yang melibatkan kombinasi berbagai gerakan.
- 6) Gerakan Ekspresif dan Interpretatif: Keterampilan dalam mengekspresikan diri melalui gerakan.

Penilaian terhadap proses belajar mengajar diperlukan untuk mengetahui hasil belajar seorang peserta didik, penting dilakukan penilaian terhadap proses belajar-mengajar. Penilaian ini dapat dilakukan melalui berbagai metode, termasuk tes tertulis, observasi, dan penilaian kinerja, yang semuanya bertujuan untuk mengevaluasi pencapaian peserta didik dalam ketiga ranah tersebut. Memahami teori hasil belajar menurut Taksonomi Bloom akan membuat pendidik dapat merancang proses pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, serta mengevaluasi pencapaian mereka secara holistik.

2.3 Pembelajaran Bahasa Indonesia

2.3.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan yang bertujuan untuk membentuk pemahaman, keterampilan, dan sikap peserta didik. Pada pembelajaran, tidak hanya terjadi transfer ilmu dari pendidik ke peserta didik, tetapi juga interaksi yang dinamis antara keduanya dengan lingkungan serta sumber belajar yang tersedia. Proses ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, sehingga peserta didik dapat mengalami perubahan positif dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotoriknya.

Pembelajaran adalah sebuah proses di mana peserta didik berinteraksi dengan pendidik serta sumber-sumber belajar dalam konteks lingkungan yang mendukung pembelajaran. Wardana dan Djamaluddin (2021: 29), menyatakan bahwa pembelajaran sebagai sebuah sistem adalah proses interaksi yang berlangsung antara peserta didik dan pendidik dalam lingkungan belajar tertentu, di mana terdapat struktur yang jelas dan terjadi umpan balik antara keduanya. Selaras dengan pendapat Wahab dan Rosnawati (2021: 4), pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dan pendidik juga beserta seluruh sumber belajar yang lainnya yang menjadi sarana belajar guna mencapai tujuan yang diinginkan dalam rangka untuk perubahan akan sikap serta pola pikir peserta didik.

Menurut Harefa dkk., (2024: 25), yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah upaya sistematis untuk menyampaikan informasi kepada individu atau kelompok dalam suatu lingkungan belajar. Proses ini melibatkan perencanaan, implementasi, dan evaluasi metode pengajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang terjadi antara peserta didik, pendidik, dan berbagai sumber belajar dalam sebuah lingkungan pembelajaran. Pembelajaran adalah upaya yang dilakukan untuk

mendukung peserta didik agar dapat belajar secara efektif (Ahdar dan Wardana, 2019: 13).

Berdasarkan definisi pembelajaran di atas dapat diartikan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi yang terencana antara peserta didik, pendidik, dan berbagai sumber belajar dalam lingkungan yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Proses ini bertujuan untuk menciptakan perubahan positif dalam sikap, pola pikir, dan kemampuan peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2.3.2 Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia memiliki peran strategis dalam dunia pendidikan sebagai alat komunikasi utama dalam proses pembelajaran. Penguasaan bahasa yang baik tidak hanya membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran, tetapi juga meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan analitis. Sebagai bahasa kedua setelah bahasa ibu, pembelajaran bahasa Indonesia memerlukan pendekatan yang sistematis agar peserta didik dapat menguasai keterampilan berbahasa secara optimal.

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan komunikasi peserta didik. Sebagai bahasa kedua setelah bahasa ibu, bahasa Indonesia memerlukan proses pembelajaran yang komprehensif. Hal ini sejalan dengan pandangan Trivanila (2024: 558), pembelajaran bahasa Indonesia merupakan sebuah proses yang berlangsung dalam jangka waktu panjang, di mana peserta didik mempelajari bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua setelah bahasa ibu. Kompetensi yang dikembangkan dalam pembelajaran ini mencakup empat aspek utama, yaitu kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Sari dkk., (2024: 206),

mengemukakan bahwa Pembelajaran bahasa Indonesia sangat penting karena mengajarkan berbagai aspek terkait makna dalam bahasa.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kemampuan komunikasi peserta didik. Pembelajaran ini tidak hanya fokus pada penguasaan empat aspek utama (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis), tetapi juga berfungsi untuk mengajarkan makna dalam bahasa serta membangun kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik.

2.3.3 Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Kemampuan berbahasa merupakan aspek penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia, karena menjadi dasar bagi peserta didik untuk berkomunikasi secara efektif serta memahami dan menyampaikan gagasan dengan jelas. Selain itu, keterampilan berbahasa juga berperan dalam pengembangan kemampuan berpikir dan interaksi sosial. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia dirancang untuk melatih peserta didik dalam menguasai berbagai keterampilan berbahasa yang esensial.

Pada pembelajaran bahasa Indonesia, keterampilan berbahasa merupakan elemen fundamental yang harus dikuasai oleh peserta didik. Keterampilan ini tidak hanya penting untuk komunikasi sehari-hari, tetapi juga untuk pengembangan kognitif dan sosial peserta didik. Menurut Ali (2020: 36), keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mencakup empat aspek utama, yaitu:

- a. keterampilan menyimak (*listening skills*)
- b. keterampilan berbicara (*speaking skills*)
- c. keterampilan membaca (*reading skills*)
- d. keterampilan menulis (*writing skills*)

Melalui penguasaan keempat keterampilan ini, menurut Ulviani, (2023: 4216), maka tujuan pembelajaran bahasa Indonesia sebagai berikut:

- a. Dapat berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik lisan maupun tulisan.
- b. Mampu menghargai dan merasa bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan negara.
- c. Terampil dalam memahami bahasa Indonesia serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- d. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial.
- e. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa, dan menghargai serta membanggakan sastra Indonesia sebagai bagian dari khazanah budaya dan intelektual bangsa Indonesia.

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia menurut Kurniawan dkk., (2020: 66), adalah untuk membimbing peserta didik agar mampu menggunakan bahasa untuk belajar, mengekspresikan ide dengan lancar dan jelas, serta berkomunikasi secara efektif dengan orang lain.

Pembelajaran ini melibatkan tiga aspek, yaitu belajar menggunakan bahasa, belajar tentang bahasa, dan belajar melalui bahasa. bahasa Indonesia berfungsi sebagai alat komunikasi, baik lisan maupun tulisan.

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, dan perasaan, serta untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan sosial budaya Ulviani dkk., (2023: 4220).

Mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta mengembangkan keterampilan berbahasa, yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis Suraya dan Asma, (2024: 128).

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik dapat berkomunikasi secara efektif dan efisien serta terampil dalam memahami dan menggunakan bahasa dengan tepat untuk berbagai

tujuan. Untuk menguasai keempat keterampilan ini menyimak, berbicara, membaca, dan menulis peserta didik diharapkan dapat berkontribusi secara aktif dalam masyarakat serta mengembangkan diri mereka sebagai individu yang berpengetahuan dan berbudaya.

2.3.4 Karakteristik Pembelajaran Bahasa Indonesia

Setiap peserta didik memiliki karakteristik unik yang memengaruhi cara mereka dalam menyerap dan memahami pembelajaran. Perbedaan dalam gaya belajar, minat, serta kemampuan kognitif membuat pendidik perlu menyesuaikan strategi pembelajaran agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Oleh karena itu, memahami karakteristik peserta didik menjadi langkah awal yang penting dalam merancang proses pembelajaran yang optimal.

Karakteristik merupakan usaha dalam melakukan proses pembelajaran yang efektif. Menurut Mailida (2023: 5608), karakter seseorang tidak terbentuk dalam sekejap, melainkan melalui proses yang panjang dan usaha yang berkelanjutan. Karakteristik peserta didik merujuk pada ciri-ciri khas yang dimiliki setiap individu atau kelompok, yang perlu dipertimbangkan dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Analisis terhadap karakteristik awal peserta didik merupakan langkah penting dalam memahami kebutuhan, persyaratan, bakat, dan minat peserta didik, sehingga dapat disesuaikan dengan proses pembelajaran yang efektif.

Menurut Mailida (2023: 5608), ada tiga aspek penting dalam karakteristik individu peserta didik yang perlu diperhatikan, yaitu:

- a. Karakteristik yang terkait dengan kemampuan awal, seperti kemampuan intelektual, kemampuan berpikir, serta aspek-aspek yang berhubungan dengan psikomotorik.
- b. Karakteristik yang berhubungan dengan latar belakang dan status sosial budaya peserta didik.
- c. Karakteristik yang berkaitan dengan sikap, minat, dan motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik.

Kemudian teori yang dikemukakan oleh Slavin yang dikutip Santika dan Sudiana (2021), menekankan pentingnya diferensiasi dalam pembelajaran sebagai respons terhadap karakteristik individu peserta didik. Diferensiasi ini mencakup variasi dalam metode pengajaran, bahan ajar, serta strategi evaluasi yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing peserta didik. Slavin menegaskan bahwa pendekatan yang berpusat pada peserta didik dapat meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar mereka. Memahami perbedaan dalam gaya belajar dan kemampuan kognitif akan membuat pendidik dapat merancang pengalaman belajar yang lebih inklusif dan efektif sehingga setiap peserta didik dapat mencapai potensi maksimalnya.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik peserta didik memainkan peran penting dalam proses pembelajaran yang efektif. Karakteristik ini mencakup kemampuan awal, latar belakang sosial budaya, serta sikap, minat, dan motivasi belajar. Memahami karakteristik individu peserta didik adalah langkah penting dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

2.4 Pengertian Model Pembelajaran

Dunia pendidikan menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran sangat bergantung pada pendekatan yang digunakan oleh pendidik. Salah satu aspek penting dalam merancang proses pembelajaran adalah pemilihan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman dalam mengelola aktivitas belajar, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih terarah dan bermakna.

Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan gambaran secara sistematis mengenai pencapaian pembelajaran, dengan tujuan membantu peserta didik dalam mencapai tujuan tertentu. Pengertian model pembelajaran ini sejalan dengan pandangan Ummah (2019: 2), yang

menyatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka kerja konseptual yang secara sistematis menggambarkan tata cara pembelajaran untuk mengelola pengalaman belajar peserta didik agar tujuan pembelajaran tertentu yang diinginkan dapat tercapai.

Model pembelajaran merupakan tingkatan tertinggi dalam kerangka pembelajaran karena mencakup keseluruhan aspek yang diperlukan dalam proses belajar. Menurut Kemp yang dikutip Eviliyanida (2022: 1), model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh pendidik dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang menggambarkan keseluruhan proses dari awal hingga akhir yang disajikan secara khas oleh pendidik. Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Berdasarkan hal ini model pembelajaran memiliki makna yang sejalan dengan pendekatan atau strategi pembelajaran, seperti yang dinyatakan oleh Handayani dkk., (2020: 19-20).

Pendapat di atas menunjukkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan perencanaan dan pelaksanaan pengajaran secara lebih terstruktur agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Dengan adanya model pembelajaran yang tepat, pendidik dapat menyesuaikan strategi pengajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik serta materi yang diajarkan, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran yang sesuai tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar peserta didik, mendorong partisipasi aktif, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif..

2.4.1 Pengertian Model Pembelajaran *Problem-Based Learning*

Setiap proses pembelajaran memerlukan pendekatan yang sistematis agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif. Salah satu elemen penting dalam perencanaan pembelajaran adalah pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Model pembelajaran tidak hanya memberikan struktur yang jelas dalam proses belajar-mengajar, tetapi juga membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih terarah dan bermakna bagi peserta didik.

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam menyusun pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang biasanya diikuti oleh serangkaian kegiatan pembelajaran. Pada model pembelajaran, dijelaskan dengan jelas kegiatan apa yang harus dilakukan oleh pendidik atau peserta didik, bagaimana urutan kegiatan tersebut, serta tugas-tugas khusus yang perlu dilakukan oleh peserta didik Sutikno, (2019: 51).

Menurut Juniidi, (2020: 28), *Problem-Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan masalah dunia nyata sebagai konteks untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah, sekaligus memperoleh pengetahuan esensial dari mata pelajaran. Konsep dasar *Problem-Based Learning* menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika kegiatan pendidikan difokuskan pada tugas atau permasalahan yang autentik, relevan, dan disajikan dalam konteks yang sesuai.

Menurut Arends yang dikutip Hotimah, (2020:6) *Problem-Based Learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran di mana peserta didik dihadapkan pada masalah autentik (nyata) sehingga diharapkan mereka dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh

kembangkan keterampilan dan proses pemecahan masalah (inkuiri), agar peserta didik dapat mandiri dan meningkatkan kepercayaan dirinya.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa *Problem-Based Learning* adalah metode pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk berhadapan dengan masalah nyata sebagai konteks belajar. Dalam metode ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga secara aktif terlibat dalam proses pencarian informasi yang relevan untuk memahami dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Melalui pendekatan ini, peserta didik didorong untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok guna menemukan solusi yang tepat.

2.4.2 Tujuan Model Pembelajaran *Problem-Based Learning*

Tujuan dari *Problem-Based Learning* terdiri atas tiga aspek utama, yaitu: membantu peserta didik mengembangkan keterampilan dalam melakukan penyelidikan dan memecahkan masalah, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari pengalaman serta peran yang biasa dilakukan oleh orang dewasa, serta mendorong peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir secara mandiri dan menjadi pembelajar yang lebih *independen*. Sejalan dengan tujuan *Problem-Based Learning* menurut Susiloningrum yang dikutip Juniidi (2020: 30), yaitu mencakup penguasaan materi pelajaran dari disiplin ilmu tertentu serta pengembangan keterampilan dalam memecahkan masalah.

Problem-Based Learning juga berorientasi pada pembelajaran yang lebih luas (*Life Wide Learning*), termasuk kemampuan memaknai informasi, keterampilan bekerja sama dan belajar dalam tim, serta pengembangan kemampuan berpikir reflektif dan evaluatif. Tujuan

Problem-Based Learning menurut Juniidi (2020:25), adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menerapkan konsep-konsep pada permasalahan baru atau nyata, serta mengembangkan keinginan untuk belajar, mengarahkan belajar diri sendiri, dan keterampilan pemecahan masalah.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan model *Problem-Based Learning* (PBL) adalah untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan penyelidikan dan pemecahan masalah, memberikan pengalaman belajar yang kontekstual, serta mendorong mereka untuk menjadi pembelajar yang mandiri. Berdasarkan hal ini PBL tidak hanya meningkatkan pemahaman akademis tapi juga membekali mereka dengan keterampilan penting yang diperlukan dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, *Problem-Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan potensi peserta didik secara holistik.

2.4.3 Langkah-langkah Model *Problem-Based Learning*

Pada upaya penerapan model pembelajaran, langkah-langkah yang sistematis sangat diperlukan agar proses belajar dapat berjalan dengan efektif. Salah satu model yang banyak digunakan dalam pembelajaran berbasis pemecahan masalah adalah *Proble-Based Learning*. Model ini dirancang untuk melatih peserta didik dalam berpikir kritis, memecahkan masalah secara mandiri, serta bekerja secara kolaboratif dalam kelompok. Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Problem-Based Learning* menurut Setiawan dkk., (2022: 9738), tahapan tersebut yaitu:

- a) Mengorientasikan peserta didik pada masalah,
- b) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar,
- c) Membimbing proses penyelidikan secara individu maupun kelompok,
- d) Mengembangkan dan menyajikan hasil pembelajaran, serta
- e) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Adapun sintaks atau langkah-langkah model pembelajaran *Problem-Based Learning* menurut Fathurrohman, (2019: 2), antara lain:

- a) Mengorientasi peserta didik terhadap masalah
- b) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar.
- c) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok.
- d) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Selanjutnya menurut Arends (2008) langkah-langkah *Problem-Based Learning* sebagai berikut.

Tabel 2. Sintaks Model Pembelajaran PBL

No	Fase	Perilaku Pendidik	Kegiatan Peserta Didik
1	Mengorientasi peserta didik pada masalah.	Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan persyaratan penting yang harus disediakan dan memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah.	Peserta didik memahami tujuan pembelajaran, menyediakan persyaratan penting dan menyiapkan diri untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran.
2	Mengatur peserta didik untuk belajar.	Membantu peserta didik mendefinisikan masalah dan mengorganisasikan tugas belajar terkait dengan masalah.	Peserta didik mendefinisikan masalah dan bersiap menerima tugas belajar terkait dengan masalah.
3	Penyelidikan atau penelitian dilakukan oleh individu atau kelompok.	Pendidik memberikan dorongan kepada peserta didik untuk mengumpulkan informasi, perilaku yang sesuai percobaan, mencari penjelasan dan solusi.	Peserta didik mengumpulkan informasi, berperilaku yang sesuai dengan percobaan, mencari penjelasan dan solusi. Peserta didik mengumpulkan informasi, berperilaku yang sesuai dengan percobaan, mencari penjelasan dan solusi.
4	Penyajian hasil karya.	Pendidik membantu peserta didik dalam merencanakan dan mempersiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagi pekerjaan mereka dengan peserta didik yang lain.	Peserta didik merencanakan dan mempersiapkan karya dan membagi pekerjaan dengan peserta didik lain.
5	Analisis dan evaluasi proses penyelesaian.	Pendidik membantu peserta didik untuk merefleksikan penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan.	Peserta didik merefleksikan penyelidikan dan proses yang digunakan.

Sumber: Arends (2008).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti akan menggunakan sintaks yang mengacu pada langkah-langkah yang diuraikan oleh Arends (2008) yang dikutip Ardianti dkk., (2021). *Sintaks* ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang berpusat pada peserta didik melalui penyelesaian masalah nyata, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2.4.4 Kelebihan dan Kelemahan Model *Problem-Based Learning*

Pada dunia pendidikan, setiap model pembelajaran dirancang untuk mencapai tujuan tertentu dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik dan materi yang diajarkan. Salah satu model yang sering diterapkan adalah *Problem-Based Learning* (PBL), yang menekankan pemecahan masalah sebagai inti dari proses pembelajaran. Meskipun memiliki banyak keunggulan, model ini juga memiliki beberapa keterbatasan. Menurut Juniidi (2020: 32), model *Problem-Based Learning* memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran.

- a. Kelebihan Model *Problem-Based Learning*
 - 1) Peserta didik lebih memahami konsep yang diajarkan karena mereka menemukan konsep tersebut secara mandiri.
 - 2) Model ini melibatkan peserta didik secara aktif dalam memecahkan masalah, sehingga membantu meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.
 - 3) Pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih bermakna karena didasarkan pada skema yang telah dimiliki peserta didik.
 - 4) Peserta didik dapat merasakan manfaat pembelajaran karena masalah yang diselesaikan berkaitan langsung dengan kehidupan nyata.
 - 5) Proses pembelajaran melalui *Problem-Based Learning* membiasakan peserta didik menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil, sehingga mereka lebih siap menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.
 - 6) Model ini mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan menyesuaikan diri dengan pengetahuan baru.

b. Kelemahan Model *Problem-Based Learning* :

- 1) Penentuan masalah dengan tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan berpikir, pengetahuan, dan pengalaman peserta didik memerlukan keterampilan dan kemampuan yang tinggi dari pendidik.
- 2) Pembelajaran berbasis masalah memerlukan waktu yang cukup lama.
- 3) Mengubah kebiasaan peserta didik dari belajar secara pasif (mendengarkan dan menerima informasi) menjadi belajar secara aktif (berpikir untuk memecahkan masalah) dapat menjadi tantangan tersendiri bagi peserta didik.

Akinoglu dan Tanogan yang dikutip Zainal, (2022: 3588)

mengidentifikasi beberapa kelebihan dan kelemahan dari model model *Problem-Based Learning*, antara lain:

a. Kelebihan model *Problem-Based Learning*

- 1) Pembelajaran di kelas berpusat pada peserta didik.
- 2) Meningkatkan pengendalian diri peserta didik.
- 3) Memberikan peluang untuk mempelajari peristiwa multidimensi dengan perspektif yang lebih dalam.
- 4) Meningkatkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik.
- 5) Mendorong peserta didik untuk mempelajari materi dan konsep baru saat memecahkan masalah.
- 6) Meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi sehingga dapat belajar dan bekerja dalam kelompok.
- 7) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan berpikir ilmiah.
- 8) Memadukan teori dan praktik, memungkinkan peserta didik menggabungkan pengetahuan lama dan baru.
- 9) Mendukung proses pembelajaran.
- 10) Peserta didik memperoleh keterampilan mengatur waktu, fokus, mengumpulkan data, menyiapkan laporan, dan evaluasi.
- 11) Memberikan peluang untuk belajar sepanjang hayat.

b. Kelemahan model *Problem-Based Learning*

- 1) Pendidik berpeluang mengalami kendala dalam mengubah gaya mengajar
- 2) Peserta didik berpeluang membutuhkan lebih banyak waktu untuk menyelesaikan masalah ketika pertama kali dikemukakan di kelas
- 3) Individu atau kelompok dapat menyelesaikan pekerjaan mereka lebih awal atau terlambat
- 4) *Problem-Based Learning* membutuhkan materi yang kaya dan penyelidikan/riset
- 5) *Problem-Based Learning* cukup sulit diterapkan di semua kelas

6) Cukup sulit untuk menilai pembelajaran

Problem-Based Learning memiliki kelebihan dan kekurangan menurut Zainal, (2022: 3589), adalah sebagai berikut:

- a. Kelebihan model *Problem-Based Learning*
 - 1) Memberi peluang untuk mempelajari atau menyelidiki peristiwa multidimensi dengan perspektif yang lebih dalam
 - 2) Mendorong keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik
 - 3) Menumbuhkan kemampuan *self directed* dan *self regulated* peserta didik dalam proses pembelajaran
 - 4) Meningkatkan keterampilan sosial dan mendorong peserta didik untuk mempelajari konsep baru saat memecahkan masalah.
- b) Kelemahan model *Problem-Based Learning*
 - 1) Pendidik berpeluang mengalami kendala dalam mengubah gaya mengajar.
 - 2) Peserta didik berpeluang membutuhkan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah.

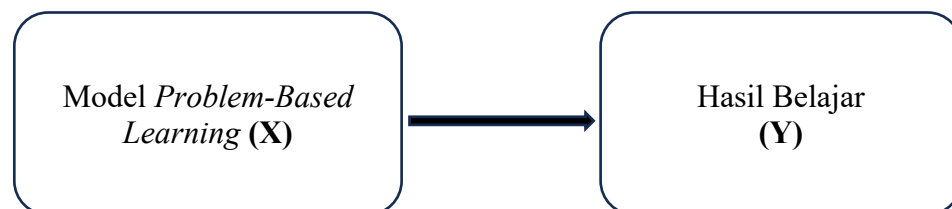
Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari model *Problem-Based Learning* adalah peserta didik dapat memahami konsep secara mandiri, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, dan memperoleh pengetahuan yang bermakna melalui pengalaman nyata. Selain itu, *Problem-Based Learning* juga mendorong keterampilan sosial dan kolaborasi di antara peserta didik. Namun, kekurangan model *Problem-Based Learning* adalah pendidik berpeluang mengalami kendala dalam mengubah gaya mengajar, serta peserta didik mungkin membutuhkan waktu lebih lama untuk menyelesaikan masalah yang diajukan.

2.5 Kerangka Pikir

Penelitian ini berlandaskan pada teori belajar kognitivisme, yang memandang proses belajar sebagai aktivitas mental internal yang melibatkan perubahan struktur kognitif peserta didik. Teori ini menekankan bahwa belajar terjadi ketika peserta didik secara aktif mengolah informasi, mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya, serta

membentuk skema berpikir yang lebih kompleks. Menurut Jean Piaget (1952), belajar merupakan proses aktif di mana peserta didik membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan. Piaget menekankan bahwa perkembangan kognitif terjadi melalui tahapan-tahapan, dan proses belajar melibatkan proses asimilasi dan akomodasi untuk menyesuaikan skema berpikir yang sudah ada dengan informasi baru yang diperoleh. Dengan demikian, proses berpikir merupakan inti dari pembelajaran dalam teori kognitivisme.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi memahami unsur intrinsik cerita fiksi, teori kognitivisme Piaget mendasari perlunya model pembelajaran yang mampu mengaktifkan proses berpikir peserta didik. Salah satu model yang sesuai adalah *Problem-Based Learning* (PBL), karena model ini mendorong peserta didik untuk mengidentifikasi masalah, mengeksplorasi informasi, berdiskusi, dan menyimpulkan hasil pembelajaran melalui keterlibatan aktif dan mandiri.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian.

Keterangan :

X = Variabel bebas
Y = Variabel terikat

Berdasarkan gambar di atas, penelitian ini melibatkan dua variabel yang memiliki hubungan sebab-akibat. Variabel X (model pembelajaran *Problem-Based Learning*) dianalisis untuk melihat pengaruhnya terhadap variabel Y (hasil belajar unsur intrinsik bahasa Indonesia peserta didik). Penerapan *Problem-Based Learning* merangsang proses berpikir peserta didik, dihadapkan pada masalah nyata yang harus mereka pecahkan melalui tahapan berpikir kritis. Identifikasi masalah, pengumpulan informasi, analisis data

evaluasi, serta penyusunan solusi menjadi bagian dari tahapan tersebut. Proses ini mengaktifkan pemikiran kognitif, sejalan dengan teori *kognitivisme*, yang menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui pemahaman, pengolahan informasi, serta pengembangan skema berpikir. Penerapan *Problem-Based Learning* merangsang proses berpikir peserta didik, membantu peserta didik memahami teks fiksi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia secara lebih mendalam, serta meningkatkan hasil belajar.

2.6 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori, penelitian relevan, dan kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas, hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *Problem-Based Learning* terhadap hasil belajar materi unsur intrinsik Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV di SD Negeri 6 Metro Utara.

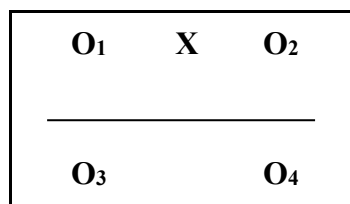
H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *Problem-Based Learning* terhadap hasil belajar materi unsur intrinsik Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV di SD Negeri 6 Metro Utara.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang merujuk pada korelasi antara sebab dan akibat (korelasi kasual) antara dua variabel yang sengaja dimunculkan peneliti dengan menghilangkan atau mengurangi faktor-faktor lain yang bisa mengganggu. Tujuan pelaksanaan penelitian eksperimen adalah untuk mengamati dampak dari suatu tindakan atau perlakuan Arikunto, (2019: 9).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan penelitian eksperimen semu (*quasi eksperiment*). Desain penelitian eksperimen memiliki kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen Sugiyono, (2019: 136). Penelitian ini menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design* yang melibatkan dua kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random, setelahnya diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Nilai kelompok eksperimen yang tidak berbeda secara signifikan dengan kelompok kontrol akan menghasilkan hasil *pretest* yang baik. Sugiyono (2019: 138), menyatakan model desain *Nonequivalent Control Group Design* yang dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2. *Nonequivalent Control Group Design*.

Sumber : Sugiyono, (2019: 138)

Keterangan:

O₁ = *Pretest* pada kelas eksperimen

O₂ = *Posttest* pada kelas eksperimen

O₃ = *Pretest* pada kelas kontrol

O₄ = *Posttest* pada kelas kontrol

X = Perlakuan menggunakan model *Problem-Based Learning*.

Sumber : Sugiyono, (2019: 138)

3.2 *Setting Penelitian*

3.2.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV UPTD SD Negeri 6 Metro Utara yang berjumlah dengan jumlah peserta didik kelas 41 peserta didik.

3.2.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SDN 6 Metro Utara, Kec. Metro Utara, Kota Metro, Provinsi Lampung.

3.2.3 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap di kelas IV ajaran 2024/2025.

3.3 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

3.3.1 Tahap Persiapan

- a. Peneliti membuat surat permohonan izin untuk penelitian pendahuluan yang akan diserahkan kepada pihak sekolah.
- b. Peneliti melakukan penelitian pendahuluan di SD Negeri 6 Metro Utara, dimulai dengan menemui kepala sekolah, pendidik, dan staf pendidikan.
- c. Memilih subjek penelitian yang akan dijadikan kelas kontrol dan eksperimen, yaitu peserta didik kelas IV UPTD SD Negeri 6 Metro Utara yang berjumlah 41 Peserta didik.
- d. Menyusun capaian pembelajaran (TP), tujuan pembelajaran (TP) dan modul ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan kurikulum merdeka.
- e. Menyiapkan kisi-kisi instrumen penelitian.
- f. Melakukan uji coba instrumen.
- g. Menganalisis data dari hasil uji coba instrumen untuk mengetahui instrumen yang disusun valid serta reliabel atau tidak.

3.3.2 Tahap Pelaksanaan

- a. Peneliti menghitung nilai tes valid dan reliabilitas soal yang diuji coba.
- b. Mengadakan *pretest* pada kelas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- c. Melaksanakan penelitian pada kelas eksperimen. Di kelas eksperimen, proses pembelajaran menggunakan model *Problem-Based Learning* media *Wordwall*, sedangkan, kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional/umum di sekolah.

- d. Mengadakan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3.3.3 Tahap Akhir Pelaksanaan

- a. Mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil belajar materi unsur intrinsik Bahasa Indonesia kelas IV pada *pretest* dan *posttest*.
- b. Membuat laporan hasil penelitian.
- c. Menyimpulkan hasil penelitian.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi Penelitian

Populasi merupakan objek penelitian secara menyeluruh. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek dan subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari lalu ditarik kesimpulannya Sugiyono, (2019:145). Penelitian ini menggunakan populasi yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Utara pada tahun pelajaran 2024/2025 dengan jumlah total 41 peserta didik, sebagai berikut:

Tabel 3. Jumlah Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 6 Metro Utara

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Peserta Didik
1	IV A	11	14	25
2	IV B	9	7	16
Jumlah		20	21	41

Sumber : Dokumentasi pendidik kelas IV SD Negeri 6 Metro Utara

3.4.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari kuantitas dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi Sugiyono, (2019: 146). Pengambilan sampel dalam penelitian dilakukan dengan teknik sampel jenuh. Teknik ini merupakan

teknik di mana seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel karena jumlah populasi relatif kecil atau penelitian menghendaki keterwakilan penuh dari populasi yang ada Sugiyono, (2019: 151). Metode pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampel jenuh, yang memperhatikan nilai kejenuhan dalam populasi Sugiyono, (2019: 153).

Sampel dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Utara dengan jumlah total 41 peserta didik, dengan rincian kelas IVA terdapat 25 peserta didik yang akan menjadi kelas eksperimen dan kelas IV B terdapat 16 peserta didik yang akan menjadi kelas kontrol.

3.5 Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut lalu ditarik kesimpulan Sugiyono, (2019: 74). Penelitian ini terdiri dari variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*).

3.5.1 Variabel *Independent* (Variabel Bebas)

Variabel *independen* atau variabel bebas adalah variabel-variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab akibat timbulnya variabel *dependen* atau terikat. Variabel *independen* akan mempengaruhi hasil belajar materi unsur intrinsik peserta didik, di mana dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah *model Problem-Based Learning* (Sugiyono, 2019:75).

3.5.2 Variabel *Dependent* (Variabel Terikat)

Variabel *dependen* atau terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas, sebab akibat dari variabel *independen*. Variabel *dependen* pada penelitian ini ialah hasil belajar materi unsur intrinsik bahasa Indonesia peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Utara (Y).

3.6 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

3.6.1 Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah batasan yang diberikan oleh seorang peneliti terhadap variabel-variabel atau konsep yang hendak diukur, diteliti, dan dikumpulkan datanya.

a. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar adalah indikator yang menunjukkan tingkat keberhasilan peserta didik dalam memahami dan menguasai materi yang telah diajarkan. Menurut Taksonomi Bloom (1956), hasil belajar terbagi menjadi tiga domain utama, yaitu kognitif (pengetahuan dan keterampilan berpikir), afektif (sikap dan nilai), serta psikomotor (keterampilan fisik). Dalam domain kognitif, hasil belajar peserta didik dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa tingkatan berpikir, di antaranya

dikatakan berhasil apabila peserta didik mencapai hasil yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sebaliknya, pembelajaran belum berhasil jika tujuan yang telah ditetapkan belum tercapai dengan baik. Hasil belajar tidak hanya mencerminkan pemahaman konsep dan penguasaan keterampilan, tetapi juga penerapan pengetahuan dalam berbagai konteks. Selain itu, hasil belajar mencakup perkembangan sikap, moral, dan etika peserta didik, yang menunjukkan bahwa pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan perilaku positif.

b. *Model Problem-Based Learning (X)*

Problem-Based Learning adalah metode pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk berhadapan dengan masalah nyata sebagai konteks belajar, di mana peserta didik secara aktif melakukan pencarian informasi dan pemecahan masalah. *Problem-Based Learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran di mana

peserta didik dihadapkan pada masalah *autentik* (nyata) sehingga diharapkan mereka dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan tingkat tinggi, memandirikan peserta didik, dan meningkatkan kepercayaan dirinya menurut Arends (2008).

3.6.2 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman, definisi operasional dapat membantu saat pengumpulan data untuk mendefinisikan objek penelitian. Definisi operasional variabel adalah pembatasan dan metode pengukuran yang digunakan untuk mengukur variabel yang akan diteliti.

a. Definisi Operasional Variabel Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar menunjukkan seberapa baik peserta didik memahami materi pelajaran dalam hal pengetahuan dan keterampilan setelah kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pertanyaan pilihan ganda digunakan untuk mengukur elemen pengetahuan dalam penelitian ini, dan pencapaian pembelajaran terutama berfokus pada domain kognitif. Kemampuan kognitif ini terdiri dari nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Indikator domain kognitif berikut akan digunakan: 1. Analisis (C4) 2. Evaluasi (C5) 3. Mencipta (C6). Indikator yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar dalam domain kognitif adalah sebagai berikut:

1. Analisis (C4): Kemampuan peserta didik untuk memecah informasi menjadi bagian-bagian dan memahami hubungan antar bagian tersebut.
2. Evaluasi (C5): Kemampuan peserta didik untuk menilai atau membuat keputusan berdasarkan kriteria tertentu.
3. Mencipta (C6): Kemampuan peserta didik untuk menggabungkan elemen-elemen menjadi suatu kesatuan yang baru dan fungsional. Indikator-indikator ini akan membantu dalam mengevaluasi pencapaian hasil belajar

peserta didik secara komprehensif, dengan fokus pada kemampuan berpikir tingkat tinggi sesuai dengan Taksonomi Bloom.

b. Definisi Operasional Variabel *Model Problem-Based Learning* (X)

Model Problem-Based Learning merupakan strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, yang menggunakan masalah nyata sebagai stimulus untuk pembelajaran.

1) Sintaks *Problem-Based Learning*

Menurut Arends (2008) terdapat lima indikator model *Problem-Based Learning* yaitu dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a) Mengorientasi peserta didik pada masalah
Peserta didik memahami tujuan pembelajaran, menyediakan persyaratan penting dan menyiapkan diri untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran.
- b) Mengatur peserta didik untuk belajar
Peserta didik mendefinisikan masalah dan bersiap menerima tugas belajar terkait dengan masalah.
- c) Penyelidikan atau penelitian dilakukan oleh individu atau kelompok
Peserta didik mengumpulkan informasi, berperilaku yang sesuai dengan percobaan, mencari penjelasan dan solusi. Peserta didik mengumpulkan informasi, berperilaku yang sesuai dengan percobaan, mencari penjelasan dan solusi.
- d) Penyajian hasil karya
Peserta didik merencanakan dan mempersiapkan karya dan membagi pekerjaan dengan peserta didik lain.
- e) Analisis dan evaluasi proses penyelesaian
- f) Peserta didik merefleksikan penyelidikan dan proses yang digunakan.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

3.7.1 Teknik Tes

Tes adalah metode pengumpulan data yang digunakan. Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk menyelesaikan tugas atau instruksi. Tes juga dapat berupa pertanyaan atau soal yang harus dijawab Rizqiyah (2018: 6). Penelitian ini menggunakan tes untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar materi unsur intrinsik peserta didik. Data kuantitatif yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri

dari skor hasil belajar materi unsur intrinsik bahasa Indonesia peserta didik sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan dari *pretest* dan *posttest* yang dilakukan di kelas IV. Tujuan utamanya adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan model belajar berbasis masalah berdampak pada hasil belajar materi unsur intrinsik peserta didik.

Pengukuran keterampilan berpikir tingkat tinggi (C4, C5, dan C6) memiliki peran penting dalam pendidikan karena menunjukkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Zulhafizh dkk., (2024: 71-74) menjelaskan setiap tingkat C4-C6 dalam Taksonomi Bloom sebagai berikut:

- a. C4 (menganalisis) dalam Taksonomi Bloom, menekankan kemampuan peserta didik untuk memecah informasi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, mengidentifikasi hubungan antara komponen-komponen, serta menentukan pola atau tren. Esensi dari aspek ini adalah kemampuan peserta didik untuk mengurai informasi menjadi komponen-komponen yang lebih kecil, sehingga memungkinkan mereka untuk memahami dan mengevaluasi informasi dengan lebih mendalam.
- b. C5 (mengevaluasi) dalam Taksonomi Bloom, terdapat penekanan pada kemampuan peserta didik untuk mengevaluasi keefektifan atau nilai suatu ide, tindakan, atau konsep. Inti dari aspek ini adalah kemampuan peserta didik untuk membuat penilaian yang berdasarkan pada kriteria tertentu dan mengambil keputusan berdasarkan evaluasi tersebut.
- c. C6 (mencipta/mengkreasi) dalam Taksonomi Bloom menekankan kemampuan peserta didik untuk menghasilkan sesuatu yang baru berdasarkan pemahaman dan pengetahuan yang mereka miliki. Inti dari aspek ini adalah kemampuan peserta didik untuk memanfaatkan kreativitas, inovasi, dan pemikiran mendalam untuk mengembangkan solusi, produk, atau karya yang unik.

Teknik tes merupakan metode efektif untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar materi unsur intrinsik peserta didik. Menggunakan *pretest* dan *posttest* akan membuat peneliti dapat mengukur kemajuan belajar peserta didik secara kuantitatif. Selain itu, pengukuran keterampilan berpikir tingkat tinggi (C4-C6) dalam Taksonomi Bloom memberikan

gambaran yang jelas tentang kemampuan analitis, sintesis, dan evaluatif peserta didik.

3.7.2 Teknik Non Tes

Teknik tes dalam penelitian adalah observasi. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengamati aktivitas pembelajaran peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Sugiyono (2019: 238), observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi untuk mengumpulkan data.

3.8 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam. Instrumen penelitian digunakan agar penelitian lebih mudah dan hasilnya lebih cermat, lengkap, dan konsisten Sugiyono, (2019: 180). Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan non-tes.

a. Instrumen Tes

Tes adalah suatu teknik yang digunakan untuk mendapatkan data mengenai seseorang atau objek tertentu Gumantan dkk., (2020: 198). Tes bertujuan agar pendidik dapat memperoleh informasi yang akurat tentang kondisi peserta didiknya, jika peserta didik tersebut berada pada kemampuan rendah, sedang, atau tinggi. Bentuk tes pilihan ganda menjadi pilihan dalam penelitian ini untuk melihat hasil belajar materi unsur intrinsik peserta didik dari *pretest* dan *posttest*. Hasil ini kemudian diteliti dengan model pembelajaran *Problem-Based Learning*.

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Tes

Indikator Hasil Belajar	Indikator Soal	Jumlah Soal	Nomor Soal
1. Mengidentifikasi tokoh dalam teks fiksi.	Peserta didik mampu membedakan tokoh utama dan tokoh pendukung dalam cerita.	4	3, 6, 19, 20
2. Memahami alur cerita dalam teks fiksi.	Peserta didik mampu menyusun kembali urutan peristiwa dalam cerita secara runtut.	5	7, 8, 9, 21, 27
3. Memahami latar dalam teks fiksi.	Peserta didik mampu mengidentifikasi tempat, waktu, dan suasana dalam cerita.	4	10, 23, 28, 30
4. Memahami tema dalam teks fiksi.	Peserta didik mampu menentukan tema utama dalam cerita yang dibaca.	2	5, 11
5. Menarik kesimpulan dari teks fiksi	Peserta didik mampu mengidentifikasi konflik atau permasalahan utama dalam cerita.	2	13, 22
6. Menentukan pesan moral dalam teks fiksi.	Peserta didik mampu menghubungkan pesan moral dalam cerita dengan kehidupan sehari-hari.	2	15, 25
7. Menulis kembali isi cerita dalam bentuk ringkas	Peserta didik mampu merangkum isi cerita secara tepat	1	17

Sumber : Analisis Data Peneliti berdasarkan acuan dari Arends (2008).

b. Instrumen Non Tes

Metode penilaian non-tes digunakan tanpa tes dan dilakukan melalui pengamatan teliti dan tanpa menguji peserta didik Shobariyah (2018: 1). Penelitian ini menggunakan lembar observasi untuk mengamati peserta didik selama proses pembelajaran dengan model *Problem-Based Learning*.

Tabel 5. Kisi-kisi Observasi Keterlaksanaan Model PBL

Sintaks Model Pembelajaran <i>Problem-Based Learning</i>	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian	Instrumen
Mengorientasi peserta didik pada masalah	Mengamati masalah yang disampaikan oleh pendidik.	Observasi	Rubrik
Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Melakukan diskusi dan membagi tugas untuk mencari data/ bahan-bahan/ alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.	Observasi	Rubrik
Membimbing penyelidikan	Melakukan penyelidikan seperti mencari/data/referensi/ sumber untuk bahan diskusi kelompok	Observasi	Rubrik
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Melakukan diskusi untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah dan hasilnya dipresentasikan/ disajikan dalam bentuk karya.	Observasi	Rubrik
Menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah	Membuat kesimpulan	Observasi	Rubrik

Sumber : Ambarwati dan Kurniasih (2021: 2863)

Tabel 6. Rubrik Penilaian Aktivitas Penerapan Model PBL

Aktivitas Peserta didik	Kriteria			
	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Mengamati masalah yang disampaikan pendidik.	Peserta didik kurang mampu memperhatikan, hanya sesekali menyimak, tetapi belum menunjukkan pemahaman yang jelas terhadap masalah. (0-50% keterlibatan)	Peserta didik cukup mampu memperhatikan dengan baik, tetapi masih pasif dalam menanggapi atau memahami masalah secara menyeluruh. (51-59% keterlibatan)	Peserta didik mampu memperhatikan dengan lebih baik, mencoba menanggapi, dan memahami sebagian besar masalah. (60-79% keterlibatan)	Peserta didik sangat mampu memperhatikan dengan saksama, aktif menanggapi, dan memahami inti masalah secara penuh. (80-100% keterlibatan)

Tabel 6. Lanjutan

Aktivitas Peserta didik	Kriteria			
	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/ bahan-bahan/ alat yang diperlukan.	Peserta didik kurang mampu berpartisipasi dalam diskusi tetapi kurang aktif dalam berbagi tugas atau mencari bahan. (0-50% kontribusi)	Peserta didik cukup mampu berdiskusi, namun pembagian tugas kurang merata atau hanya mencari sebagian bahan. (51-59% kontribusi)	Peserta didik mampu berdiskusi dan berbagi tugas, meskipun masih ada peserta yang kurang terlibat. (60-79% kontribusi)	Peserta didik sangat mampu berdiskusi, membagi tugas secara merata, dan mencari bahan dengan baik. (80-100% kontribusi)
Melakukan penyelidikan (mencari data/referensi /sumber) untuk bahan	Peserta didik kurang mampu mencari data atau referensi, tetapi masih terbatas atau kurang relevan. (0-50% data yang sesuai).	Peserta didik cukup mampu mencari data tetapi sumber yang digunakan masih kurang tepat atau terbatas (51-59% data yang sesuai).	Peserta didik mampu mencari data dari beberapa sumber yang cukup baik, tetapi belum mendalam (60-79% data yang sesuai).	Peserta didik sangat mampu mencari data dengan aktif dari berbagai sumber yang valid dan dapat menghubungkan dengan permasalahan (80-100% data yang sesuai).
Melakukan presentasi/ menyajikan dalam bentuk karya	Peserta didik kurang mampu menyampaikan hasil tetapi kurang percaya diri atau hanya membaca tanpa pemahaman yang jelas. (0-50% isi yang dipahami).	Peserta didik cukup mampu menyampaikan hasil dengan kurang percaya diri atau kurang jelas, masih terbata-bata (51-59% isi yang dipahami).	Peserta didik mampu menyampaikan hasil dengan cukup baik, tetapi belum sepenuhnya runtut dan jelas (60-79% isi yang dipahami).	Peserta didik sangat mampu menyampaikan hasil dengan percaya diri, jelas, runtut, serta mampu menjawab pertanyaan dengan baik (80-100% isi yang dipahami).
Merangkum/ membuat kesimpulan	Peserta didik kurang mampu merangkum dan kesimpulan yang dibuat masih kurang sesuai dengan isi diskusi. (0-50% relevansi kesimpulan).	Peserta didik cukup mampu merangkum, tetapi kesimpulan yang dibuat masih kurang sesuai atau tidak mencakup seluruh hasil diskusi (51-59% relevansi kesimpulan).	Peserta didik mampu membuat kesimpulan yang cukup sesuai dengan hasil penyelidikan, tetapi belum komprehensif (60-79% relevansi kesimpulan)	Peserta didik sangat mampu membuat kesimpulan yang jelas, logis, serta mencerminkan pemahaman mendalam terhadap masalah (80-100% relevansi kesimpulan).

Sumber : Ambarwati dan Kurniasih (2021: 2864)

Keterangan :

1 = Kurang mampu

2 = Cukup mampu

3 = Mampu

4 = Sangat mampu

3.9 Uji Prasyarat Instrumen

3.9.1 Uji Validitas Soal

Validitas adalah ukuran seberapa akurat metode penelitian dalam proses mengukur apa yang ingin diukur. Validitas isi (*Content Validity*) instrumen tes adalah validitas yang digunakan dalam penelitian, validitas isi dapat diuji dengan membandingkan isi instrumen dengan materi pelajaran yang diajarkan Sugiyono, (2019: 217). Untuk menguji validitas soal, menggunakan rumus korelasi *product moment*.

Rumus korelasi *product moment* yaitu :

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

Keterangan :

r_{xy} : koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N : Jumlah responden

$\sum X$: Jumlah skor variabel X

$\sum Y$: Jumlah skor variabel Y

$\sum X^2$: Total kuadrat skor variabel X

$\sum Y^2$: Total kuadrat skor variabel Y

$\sum XY$: Total perkalian skor X dan Y

Sumber : Muncarno, (2017: 57)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan tidak valid.

Tabel 7. Klasifikasi Validitas

Nilai Koefisien Korelasi	Kriteria Validitas
$0,00 < r_{xy} < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 < r_{xy} < 0,40$	Rendah
$0,40 < r_{xy} < 0,60$	Sedang
$0,60 < r_{xy} < 0,80$	Tinggi
$0,80 < r_{xy} < 1,00$	Sangat Tinggi

Sumber : Arikunto (2013: 78)

Uji coba instrumen dilakukan pada tanggal 23 April 2025 di UPTD SD Negeri 4 Metro Barat pada kelas IV dengan jumlah peserta didik sebanyak 19 orang. Berdasarkan perhitungan validitas instrumen hasil belajar materi unsur intrinsik dengan $N = 19$ dan taraf signifikansi 5%, nilai r tabel sebesar 0,456. Dari hasil uji validitas butir soal, dari 30 item soal yang diuji terdapat 20 item soal yang valid untuk *pretest* dan *posttest*.

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal

No. Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Validitas	Keterangan	Nomor Soal digunakan
1.	0,315	0,456	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan	-
2.	0,061	0,456	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan	-
3.	0,488	0,456	Valid	Dapat Digunakan	1
4.	0,056	0,456	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan	-
5.	0,627	0,456	Valid	Dapat Digunakan	2
6.	0,479	0,456	Valid	Dapat Digunakan	3
7.	0,719	0,456	Valid	Dapat Digunakan	4
8.	0,582	0,456	Valid	Dapat Digunakan	5
9.	0,458	0,456	Valid	Dapat Digunakan	6
10.	0,578	0,456	Valid	Dapat Digunakan	7
11.	0,558	0,456	Valid	Dapat Digunakan	8
12.	0,209	0,456	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan	-
13.	0,53	0,456	Valid	Dapat Digunakan	9
14.	0,337	0,456	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan	-
15.	0,607	0,456	Valid	Dapat Digunakan	10
16.	-0,025	0,456	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan	-
17.	0,458	0,456	Valid	Dapat Digunakan	11
18.	-0,097	0,456	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan	-
19.	0,556	0,456	Valid	Dapat Digunakan	12
20.	0,674	0,456	Valid	Dapat Digunakan	13
21.	0,554	0,456	Valid	Dapat Digunakan	14
22.	0,504	0,456	Valid	Dapat Digunakan	15
23.	0,685	0,456	Valid	Dapat Digunakan	16
24.	0,165	0,456	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan	-
25.	0,53	0,456	Valid	Dapat Digunakan	17
26.	-0,209	0,456	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan	-
27.	0,556	0,456	Valid	Dapat Digunakan	18
28.	0,506	0,456	Valid	Dapat Digunakan	19
29.	0,407	0,456	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan	-
30.	0,555	0,456	Valid	Dapat Digunakan	20

Sumber: Hasil Penelitian, (2025).

Berdasarkan Tabel 8 di atas, dapat diketahui bahwa dari 30 butir soal diperoleh 20 butir soal yang valid dan 10 butir soal yang tidak valid. Butir

soal yang tidak valid dibuang atau tidak digunakan dalam penelitian. Hal ini sesuai dengan pendapat Arikunto (2012) yang menyatakan bahwa butir soal yang tidak memenuhi kriteria validitas tidak layak digunakan dalam proses penilaian hasil belajar karena tidak mampu mencerminkan kemampuan peserta didik secara tepat. Oleh karena itu, butir soal yang tidak valid sebaiknya dikeluarkan atau tidak disertakan dalam pelaksanaan tes. Dengan demikian, dari 30 butir soal, hanya 20 butir soal yang dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam penelitian ini. Perhitungan uji validitas secara rinci dapat dilihat pada Lampiran 125.

3.9.2 Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui kepercayaan instrumen yang digunakan dalam penelitian. Ini dilakukan untuk menentukan apakah instrumen yang akan kita gunakan benar-benar reliabel. Instrumen yang reliabel didefinisikan sebagai instrumen yang menghasilkan data yang konsisten bahkan setelah pengukuran objek yang sama berulang kali. Sugiyono, (2019: 207). Peneliti menggunakan rumus *Alpha Cronbach* untuk mengukur reliabilitas instrumen. Rumusnya sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{(n-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum a_b^2}{a_1^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} : Reliabilitas Instrumen

n : Banyaknya butir soal

$\sum a_b^2$: Skor tiap-tiap item

a_1^2 : Varians soal

Tabel 9. Klasifikasi Reliabilitas

No	Nilai <i>Koefisien Reliabilitas</i>	Tingkat <i>Reliabilitas</i>
1	0,00-0,20	Sangat rendah
2	0,21-0,40	Rendah
3	0,41-0,60	Sedang
4	0,61-0,80	Kuat
5	0,81-1,00	Sangat tinggi

Sumber : Arikunto (2013: 109)

Berdasarkan pengujian reliabilitas dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dan taraf signifikansi $\alpha=0,05$ $\alpha=0,05$, diperoleh nilai reliabilitas sebesar $r_{11}=0,901$. Berdasarkan kriteria klasifikasi reliabilitas, apabila nilai $r_{11} \geq 0,81$, maka instrumen dikategorikan sangat kuat. Dengan demikian, instrumen soal dinyatakan reliabel dan layak digunakan untuk penelitian ini. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan rumus alpha cronbach dengan bantuan aplikasi *SPSS 25*. Berdasarkan hasil perhitungan *Alpha Cronbach* diperoleh $r_{hitung} = 0,901$ dengan kategori sangat tinggi, sehingga instrumen dapat digunakan untuk penelitian. Perhitungan reliabilitas lebih rinci dapat dilihat pada lampiran 126.

3.9.3 Taraf Kesukaran Soal

Menentukan soal yang termasuk dalam kategori mudah, sedang, atau sukar, tes diklasifikasikan berdasarkan tingkat kesulitan pada penelitian ini untuk menguji tingkat kesukaran menggunakan program *SPSS 25*. Rumus yang akan digunakan yaitu rumus Arikunto (2013: 207), soal yang terlalu sederhana tidak mendorong peserta didik untuk lebih berusaha memecahkannya. Rumus untuk menentukan tingkat kesulitan yang digunakan adalah:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P : Tingkat Kesukaran

B : Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar

JS: Jumlah seluruh peserta didik peserta tes.

Tabel 10. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

Klasifikasi Tingkat Kesukaran	Tingkat Kesukaran
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

Sumber : Arikunto (2013: 260).

Berdasarkan taraf kesukaran soal yang dihitung menggunakan bantuan *SPSS 25*. Analisis data tingkat kesukaran soal diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 11. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Nomor Soal	Tingkat Kesukaran	Kategori
1.	0,84	Mudah
2.	0,89	Mudah
3.	0,79	Mudah
4.	0,84	Mudah
5.	0,79	Mudah
6.	0,74	Mudah
7.	0,74	Mudah
8.	0,89	Mudah
9.	0,74	Mudah
10.	0,68	Sedang
11.	0,74	Mudah
12.	0,58	Sedang
13.	0,74	Mudah
14.	0,74	Mudah
15.	0,79	Mudah
16.	0,79	Mudah
17.	0,79	Mudah
18.	0,58	Sedang
19.	0,74	Sedang
20.	0,63	Sedang

Sumber: Hasil Penelitian (2025)

Berdasarkan Tabel 11 diketahui bahwa tidak terdapat butir soal dengan kategori sukar, terdapat 5 butir soal dengan kategori sedang, dan 15 butir soal dengan kategori mudah. Kategori tersebut ditentukan berdasarkan nilai indeks kesukaran, di mana soal dikatakan mudah apabila nilai indeks $> 0,70$, sedang apabila antara $0,30-0,70$, dan sukar apabila $< 0,30$ (Arikunto, 2013).

Perhitungan lebih rinci mengenai taraf kesukaran soal dapat dilihat pada Lampiran 128.

3.9.4 Uji Daya Beda Soal

Daya beda adalah kemampuan soal membedakan antara peserta didik berkemampuan tinggi dengan peserta didik berkemampuan rendah Arikunto, (2013: 226). Teknik yang digunakan untuk menghitung daya pembeda adalah dengan mengurangi rata-rata kelompok atas yang menjawab benar dan rata-rata kelompok bawah yang menjawab benar.

Adapun rumus mencari daya beda soal yaitu :

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan :

D = Indeks daya pembeda

JA = Banyaknya peserta kelompok tes

JB = Banyaknya peserta kelompok bawah

BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

PA = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

PB = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Sumber: Arikunto (2013: 225)

Tabel 12. Klasifikasi Daya Beda Soal

Klasifikasi Daya Pembeda	Kategori
0,70-1,00	Sangat Kuat
0,40-0,69	Baik
0,20-0,39	Cukup
0-00-0,19	Jelek

Sumber : Arikunto (2013: 228)

Tabel 13. Hasil Analisis daya Pembeda Soal

Nomor Soal	Daya Beda Soal	Kategori
1.	0,33	Cukup
2.	0,22	Cukup
3.	0,23	Cukup
4.	0,33	Cukup
5.	0,23	Cukup
6.	0,34	Cukup
7.	0,34	Cukup
8.	0,22	Cukup
9.	0,56	Baik
10.	0,67	Baik
11.	0,34	Baik
12.	0,47	Baik
13.	0,56	Baik
14.	0,34	Cukup
15.	0,44	Baik
16.	0,44	Baik
17.	0,23	Cukup
18.	0,47	Baik
19.	0,34	Cukup
20.	0,57	Baik

Sumber: Hasil analisis peneliti (2025)

Berdasarkan tabel 13 diketahui terdapat 11 butir soal dengan kategori cukup dan 9 butir soal dengan kategori baik. Menurut Arikunto (2013), soal dengan daya pembeda berkategori cukup masih dapat digunakan namun perlu ditinjau kembali, terutama dari segi penyajian soal. Sedangkan soal yang termasuk kategori baik menunjukkan bahwa soal tersebut mampu membedakan peserta didik yang berkemampuan tinggi dan rendah secara lebih jelas. Oleh karena itu, 11 butir soal yang berkategori cukup perlu ditinjau ulang untuk memastikan apakah cara penyajiannya sudah tepat. Perhitungan lebih rinci mengenai daya pembeda soal dapat dilihat pada Lampiran 127.

3.10 Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

3.10.1 Analisis Data Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik

Analisis data pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas pembelajaran menggunakan model *Problem-Based Learning*, menggunakan lembar observasi. Nilai aktivitas belajar peserta didik diperoleh dengan rumus:

$$Ns = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

Ns : Nilai

R : Jumlah skor yang diperoleh

SM : Skor maksimum

100 : Bilangan tetap

Tabel 14. Kategori Aktivitas belajar Peserta didik

No	Tingkat Keberhasilan (%)	Keterangan
1	>80	Sangat Aktif
2	60-79	Aktif
3	50-59	Cukup Aktif
4	<50	Kurang Aktif

Sumber : Arikunto (2013: 87)

3.10.2 Analisis Data Hasil Belajar Materi Unsur Intrinsik Peserta Didik

Rumus nilai hasil belajar materi unsur intrinsik peserta didik secara individu sebagai berikut.

$$Ns = \frac{X}{SM} \times 100$$

Keterangan :

Ns = Nilai pengetahuan peserta didik (nilai yang dicari)

X = Jumlah skor/item yang dijawab benar

SM = Skor maksimum dari tes

100 = Bilangan tetap

Sumber: Arikunto (2019: 236)

3.10.3 Peningkatan Hasil Belajar Materi Unsur Intrinsik Peserta Didik (N-Gain)

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen maka diperoleh data berupa hasil *pretest* dan *posttest*. Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan maka hasil *pretest* dan *posttest* dihitung menggunakan rumus (N-gain) sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 15. Klasifikasi N-Gain

N-Gain	Tingkat Kesukaran
$0,7 \leq N\text{-Gain} \leq 1$	Tinggi
$0,3 \leq N\text{-Gain} \leq 0,7$	Sedang
$N\text{-Gain} \leq 0,3$	Rendah

Sumber: Arikunto (2013: 184)

3.11 Uji Prasyarat Analisis Data

3.11.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah sampel penelitian berdistribusi normal. Uji normalitas juga harus dipengaruhi oleh syarat untuk menentukan perhitungan yang akan dilakukan pada

hipotesis berikutnya. Analisis data dalam penelitian ini diawali dengan uji prasyarat. Uji normalitas digunakan untuk menentukan jenis statistik yang tepat apakah parametrik atau non-parametrik Sugiyono, (2013). Salah satu metode untuk mendeteksi kenormalan data adalah *Shapiro–Wilk*, yang umum digunakan untuk sampel kecil (< 50 data). Sebaliknya, untuk sampel besar (> 50 data), digunakan *Kolmogorov–Smirnov*. Karena penelitian ini hanya memiliki 41 data sampel (< 50), teknik *Shapiro–Wilk* dipilih dan dijalankan menggunakan *SPSS 25*. Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka data berdistribusi normal. Jika nilai Sig. $< 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal Santoso, (2014). Berikut adalah hipotesis pada penelitian ini:

H_0 : Hasil *pretest* dan *posttest* tidak mewakili populasi (tidak berdistribusi normal)

H_a : Hasil *pretest* dan *posttest* mewakili populasi (berdistribusi normal)

3.11.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua sampel berasal dari populasi dengan variansi yang sama atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan adalah *Uji Fisher* atau disebut *Uji-F*. Adapun rumusnya sebagai berikut.

$$F \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

Sumber : Muncarno (2017: 65)

Hasil nilai dari F_{hitung} kemudian dibandingkan dengan F_{tabel} , dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut.

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima atau data bersifat homogen.

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak atau data bersifat heterogen.

3.12 Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis. Dalam penelitian ini, uji hipotesis digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya Pengaruh model *Problem-Based Learning* pada materi unsur instrinsik mata pelajaran bahasa indonesia kelas IV SDN 6 Metro Utara. Pengaruh tersebut dianalisis berdasarkan perbedaan nilai *posttest* antara kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan model *Problem-Based Learning* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan model *Problem-Based Learning* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar materi unsur intrinsik antara kedua kelas tersebut setelah perlakuan, digunakan uji *independent sample t-test*. Uji ini dilakukan apabila data berdistribusi normal dan homogen, sebagaimana telah dipenuhi dalam uji prasyarat. Proses analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan perangkat lunak *SPSS* versi 25.0. Data yang dianalisis berupa nilai *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Variabel "nilai" dimasukkan sebagai variabel terikat (*dependent*), sedangkan variabel "kelas" sebagai variabel bebas (*independent*) dengan dua kelompok (kelas eksperimen dan kontrol). Pengujian dilakukan melalui menu *Analyze > Compare Means > Independent-Samples T Test*. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji ini mengacu pada nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $< 0,05$. Adapun hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat Pengaruh Model *Problem-Based Learning* Pada Materi Unsur Instrinsik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 6 Metro Utara.

H_a : Pengaruh Model *Problem-Based Learning* Pada Materi Unsur Instrinsik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 6 Metro Utara

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan penelitian yaitu terdapat pengaruh yang positif dari penerapan model *Problem-Based Learning* terhadap hasil belajar materi unsur intrinsik Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Utara. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata pada kelas eksperimen dari *pretest* sebesar 55 dan *posttest* sebesar 72,5. Sedangkan pada kelas kontrol mengalami penurunan dari 55 menjadi 52,5. Hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai $\text{Sig. (2 tailed)} = 0,000 < 0,05$, yang mengindikasikan adanya perbedaan hasil belajar materi unsur intrinsik yang signifikan antara kelas yang menggunakan model *Problem-Based Learning* dan kelas yang tidak menggunakannya sehingga model *Problem-Based Learning* efektif diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

5.2.1 Pendidik

Diharapkan bagi pendidik untuk lebih variatif dalam memilih dan menggunakan model serta media pembelajaran. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah model *Problem-Based Learning*, guna

meningkatkan keterlibatan peserta didik dan menghindari kejenuhan dalam proses belajar.

5.2.2 Kepala Sekolah

Diharapkan kepada kepala sekolah untuk mensosialisasikan terkait penerapan model *Problem-Based Learning* dalam kegiatan proses pembelajaran serta mengoptimalkan pemanfaatan sarana dan prasarana yang telah tersedia demi mendukung peningkatan hasil belajar materi unsur intrinsik peserta didik.

5.2.3 Peneliti Selanjutnya

Diharapkan kepada peneliti lain agar dapat mengaplikasikan model pembelajaran *Problem-Based Learning* konteks materi pembelajaran yang berbeda untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar materi unsur intrinsik peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, D., Subekti, E., & Saputro, S. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* terhadap Hasil Belajar IPAS. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 113–120. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.370>
- Ahdar, D., & Wardana, D. 2019. *Belajar Dan Pembelajaran*. Makassar: CV. Kaaffah learning Center.
- Ambarwana, L. 2025. Pengaruh model pembelajaran *Problem-Based Learning* berbantuan aplikasi wordwall terhadap ipas kelas iv di sd islam al fattah. 2(1), 1177–1188. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.829>
- Ambarwati, D., & Kurniasih, M. D. 2021. Pengaruh *Problem-Based Learning* Berbantuan Media Youtube Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Peserta didik. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2857–2868. <https://j-cup.org/index.php/cendekia>
- Alfansuri, M. R., Handayani, S., & Rahma, I. H. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Kelas IV SD Negeri 02 Karangpandan Tahun Ajaran 2023 / 2024. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 12280–12289. <https://doi.org/10.53797/anp.jssh.v4i2.10.2023>
- Arends, R. 2008. *Learning To Teach Belajar untuk mengajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* Edisi revisi ke-15. Jakarta: Renika Cipta.
- Bestiyana. 2024. Pengaruh model. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 8(1), 95–111. <https://sinta.kemdikbud.go.id/journals/profile/161>
- Trivanila, B. 2024. Hubungan antara minat belajar dengan hasil belajar pada mata pelajaran IPA peserta didik SDS Amkur Bengkayang. 4(4), 588–592. <https://jonedu.org/index.php/joe>
- Eviliyanida. 2022. Model Pembelajaran Kooperatif. *Visipena Journal*, 2(1), 21–27. <https://doi.org/10.46244/visipena.v1i2>

- Faiz, A., & Purwati, P. 2021. Koherensi Program Pertukaran Pelajar Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka dan General Education. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 649–655. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.378>
- Gumantan. 2018. Teknik Evaluasi Non Tes. *Adz-Zikr: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 1–13. <https://cahaya-ic.com/index.php/JPAII>
- Handayani, S., W Mintarti, S. U., & Megasari, R. 2020. Buku Ajar Strategi Pembelajaran Ekonomi “Model-model Pembelajaran Inovatif di Era Revolusi Industri 4.0”. In *Strategi pembelajaran Ekonomi Model-model Pembelajaran Inovatif di Era Revolusi Industri 4.0*. <http://repository.um.ac.id/id/eprint/1146>
- Harefa, E., Afendi, A. R., Karuru, & Wote, A. Y. V. 2024. *Buku Ajar: Teori Belajar dan Pembelajaran*. Sonpedia.com.
- Hasan, M., Milawati, D., Khairani, H., & Tahrim, T. 2021. *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group, Klaten. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/20720>
- Herawati. 2018. Memahami Proses Belajar Anak. *Jurnal UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, 4(1), 27–48. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/4515>
- Islamiyah, A. (2025). *Pengaruh Model Problem-Based Learning Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia*. 5, 1000–1007. <https://doi.org/10.47827/jer.v5i4.496>
- Jasmiati. 2023. Penerapan Model *Think Pair Share* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pelajaran IPA Tema 1 Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 178–184. <http://jurnal-umbuton.ac.id/index.php/Prosa/article/view/4285>
- Juniidi, J. 2020. Implementasi Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* Dalam Meningkatkan Sikap Berpikir Kritis. *Jurnal Socius*, 9(1), 25. <https://dx.doi.org/10.20527/jurnalsocius.v9i1.7767>
- Kurniawan, B., Dwikoranto, D., & Marsini, M. 2023. Implementasi *Problem-Based Learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik: Studi pustaka. *Practice of The Science of Teaching Journal: Jurnal Praktisi Pendidikan*, 2(1), 27–36. <https://doi.org/10.58362/hafecspost.v2i1.28>
- Kurniawan, M. S., Wijayanti, O., & Hawanti, S. 2020. Problematika Dan Strategi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 1(1), 65–73. <https://doi.org/10.30595/.v1i1.7933>
- Mailida. 2023. Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Social Science Research*, 3, 1–2. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Muharam, L. O., Idrus, M., & Hamuni. 2023. *Teori Teori Belajar Perspektif Teori*

dan Aplikasi dalam Pembelajaran. Purbalingga: Eureka Media Aksara.

- Navarrete, J., Giaconi, V., Contador, G., & Vazquez, M. 2024. *Another reason why normalized gain should continue to be used to analyze concept inventories (and estimate learning rates)*. *arXiv*.
<https://doi.org/10.48550/arXiv.2407.07730>
- Paling, S., 2023. *Belajar dan Pembelajaran*. Purbalingga: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Puspitasari, C., Reffiane, F., Darminingsing, A., & Setyawati, R. D. 2023. *Analisis Penerapan Model Problem-Based Learning (PBL) Dengan Media Wordwall Pada mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN Mlatiharjo 02*. 5(3), 17–23. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3162>
- Puspitasari, E. S., Rufaidah, D., Astari, I., & Nafisah, H. (2024). Implementasi problem-based learning untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan kolaborasi siswa SMP. *Indonesian Journal of Learning and Educational Studies*, 2(2), 86-97. <https://doi.org/10.62385/ijles.v2i2.142>
- Rafid, R. 2021. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar. *Universitas Muhammadiyah Malang*, 5(259), 1–2.
- Rahayu, M. S., Hasan, I., Asmendri, A., & Sari, M. 2023. Relevansi Kurikulum Dan Pembelajaran Dalam Pendidikan. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4(1), 108–118. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i1.925>
- Riyadi, A. L. (2024). Pengaruh model. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 8(1), 1–153. <https://jpion.org/index.php/jpi>
- Santika, I. G. N., & Sudiana, I. N. 2021. Inseri pendidikan karakter melalui pembelajaran bahasa Indonesia ditinjau dari perspektif teoretis. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 11(4), 464-472. <https://doi.org/10.23887/jjpbs.v11i4.42052>
- Sari, N. I., & Ahmad, F. (2025). Pengaruh Model Problem-Based-Learning Berbantuan E-Modul terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Asam Basa. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika (JLPF)*, 6(1), 10-19. <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/JLPF/article/view/4582>
- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi R, S. F., & Aurelita M, N. 2024. Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205–218. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>
- Selpiana. 2024. *Inspirasi Inspirasi*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2024, 2, 49–56. <https://jurnal.kolibi.org/index.php/inspirasi>
- Sephia, Hafizah, E., & Sya'ban, M. F. 2024. *Pengaruh Penggunaan Media*

Pembelajaran Berbantuan Kuis Worldwall terhadap Minat Belajar Peserta Didik di SMP Banjarmasin pada Pembelajaran IPA Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP). 02(01), 428–437.
<https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/307>

Setiawan, T., Sumilat, J. M., Paruntu, N. M., & Monigir, N. N. 2022. Analisis Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dan *Problem-Based Learning* pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9736. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>

Sibagariang, F. M., Diwanti, D. R., Haq, K. A., & Pratama, A. Y. 2024. Peningkatan Motivasi Belajar Peserta didik dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2411–2419.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.7869>

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Tindakan*. Bandung: Alfabeta.

Susanti, Aminah, S., Assa'idah, F., Mumtazah, I., Aulia mey Wati, & Tania, A. 2024. *Pedagogik*. 2(2), 86–93.
<https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/pedagogik/article/view/529>

Susilowati, A. T., & Winanto, A. 2022. Meta Analisis Komparasi Model Discovery Learning dengan *Problem-Based Learning* terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7716–7723. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3582>

Sutikno, D. M. S. 2019. *Metode dan model model pembelajaran*. Lombok: Holistica.

Tarigan G, Henry. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.

Tinarti, Purnamasari, I. 2022. Keefektifan model. *Jurnal Pendidikan, Bahasa, & Sastra*, 3(1), 11–19. https://ejournal.upi.edu/index.php/BS_JPBSP

Ulviani, M., Rimang, S. S., & Amin, S. 2023. Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Model Pendidikan Kecakapan Hidup Di SDN Taeng Kabupaten Gowa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(03), 4214–4240.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas>

Ummah, M. S. 2019. *Model Model Pembelajaran*. Bandung: Lakeisha.

Wahab, G., & Rosnawati. 2021. *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Jawa Barat: Media History of Documents.

Wardana, W., & Djamaluddin, A. 2021. *Belajar dan Pembelajaran Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar*. Jakarta: CV Kaaffah Learning.

- Wicaksono, D., & Iswan. 2019. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang. Banten: Holistika.
- Yendri, W., Ikhyia, U., Widiputera, F., Listiawati, N., & Sisca, F. 2020. Faktor *Faktor Determinan Hasil Belajar Peserta didik* (1st ed.). Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
<http://repositori.kemendikdasmen.go.id/id/eprint/21334>
- Zulhafizh, Septyanti, E., & Mustika, T. P. 2024. Melacak Kemajuan Belajar Bahasa Indonesia Inovasi Evaluasi Berbasis Taksonomi Bloom. *SANDIBASA II Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 64–83. <https://doi.org/10.57235/sakola.v2i1.5881>