

PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA PAPAN PINTAR TERHADAP HASIL BELAJAR HAK DAN KEWAJIBAN DI RUMAH DAN SEKOLAH PADA SISWA KELAS IV SD TIGA PUTRA KOTA KUPANG.

Paulina Riwu Ga¹ Adam B.N. Benu², Windra S. Gasa³
^{1,2,3} PGSD FKIP Universitas Nusa Cendana
² adambenu87@mail.com, ³ windra.gasa@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve student learning outcomes in learning about rights and obligations at home and school. This study uses a Pre-Experimental Design research type with a quantitative One Group Pretest Posttest Design approach. The population used was all 15 fourth-grade students of SD Tiga Putra, Kupang City. The sampling technique used was a saturated sample where the entire population was used as a sample. Data collection techniques and instruments: 1) Test. The research instrument is a test in the form of a pre-test and post-test to measure learning outcomes. The question instrument before being applied, was first used for validity and reliability testing. After the data was collected, it was analyzed and used to test the hypothesis. This research was conducted at SD Tiga Putra, Kupang City in Class IV. Furthermore, the results of the Hypothesis test, using a paired sample T-test, the data results showed that the significance value (2-tailed) was 0.001. This shows that at the significance level (2-tailed) <0.05. In accordance with the basis for decision making if the sig. value. (2-tailed) < 0.05, then there is a significant difference between learning outcomes in the Pretest-posttest data. Based on the results of the study above, it can be concluded that there is a significant influence between the Problem Based Learning model assisted by smart board media on student learning outcomes on the material of rights and obligations at home and school in class IV SD Tiga Putra Kota Kupang.

Keywords : *Problem Based Learning, smart board , learning outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tentang hak dan kewajiban di rumah dan sekolah. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *pre-experimental design* dengan pendekatan kuantitatif *One Group Pretest Posttest Design*. Populasi yang digunakan adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Tiga Putra Kota Kupang yang berjumlah 15 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh dimana seluruh populasi dijadikan sebagai sampel. Teknik dan instrumen pengumpulan data: 1) Tes. Instrumen penelitian yaitu tes berupa *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur hasil belajar. Instrumen soal sebelum diterapkan, terlebih dahulu digunakan pengujian validitas dan reliabilitas. Setelah data terkumpul kemudian dianalisis dan digunakan untuk dilakukan uji hipotesis. Penelitian ini dilaksanakan di SD Tiga Putra Kota Kupang pada Kelas IV. Selanjutnya hasil pengujian Hipotesis, menggunakan *paired sample T-test*, hasil data menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed)

sebesar 0,001. Hal ini menunjukkan bahwa pada taraf signifikansi (2-tailed) $< 0,05$. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest-posttest*. Berdasarkan hasil penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model *problem based learning* berbantuan media papan pintar terhadap hasil belajar peserta didik pada materi hak dan kewajiban di rumah dan sekolah di kelas IV SD Tiga Putra Kota Kupang.

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, Papan Pintar, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia. Pendidikan adalah salah satu upaya untuk membantu jiwa anak-anak baik lahir, maupun batin, dari sifat kodratnya menuju kearah peradaban manusia menjadi lebih baik menurut Sujana (Safitri & Sulistyawati 2024). Adapun pendidikan dasar merupakan tahap awal untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, seseorang dapat memperoleh keterampilan dan perilaku yang sesuai dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat. Salah satu hal yang membantu tercapainya tujuan pembelajaran adalah dengan menciptakan proses pembelajaran yang aktif, efektif dan efisien serta menyenangkan bagi peserta didik, sehingga dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru dapat diterima serta mudah

dipahami menurut Davis dkk. (Safitri & Sulistyawati 2024).

Salah satu tujuan pendidikan pancasila di SD yaitu untuk membentuk warga negara yang tahu, mau dan sadar akan hak dan kewajibannya Ruminati, (2021). Adapun tujuan pendidikan yang disebutkan dalam UUD 1945 pasal 31 ayat 3 bahwa pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, untuk meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dimana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dalam undang-undang. Dengan demikian, peserta didik diharapkan menjadi warga negara yang, cerdas, terampil, bersikap baik, serta mampu dalam kemajuan teknologi modern. Pendidikan pancasila mengajarkan pengetahuan dan keterampilan intelektual yang diperlukan bagi peserta didik untuk berpartisipasi aktif

dalam kehidupan bermasyarakat sehingga penting dalam pendidikan di Indonesia. Namun pada kenyataannya pembelajaran pendidikan pancasila belum sesuai dengan harapan kurikulum yang ditentukan.

Harapan seorang guru dalam proses pembelajaran yaitu peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan oleh guru sehingga dapat tercermin terhadap hasil belajar mereka yang mencapai KKTP yang telah diterapkan oleh institut pendidikan yang jika dijabarkan dalam bentuk nilai maka hasilnya berkisar 70-80, 81-90, 91-100. Namun, kenyataan yang sering terjadi dalam proses pembelajaran dimana guru belum mampu mengajarkan suatu konsep materi secara baik sehingga hasil belajar yang diperoleh peserta didik masih jauh dan bahkan belum atau tidak mencapai KKTP yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 20 November 2024 terdapat permasalahan didalam proses belajar di kelas IV pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajiban baik di rumah dan sekolah di SD Tiga Putra Kupang,

ditemukan hasil pembelajaran pendidikan pancasila yang masih rendah. Rendahnya hasil belajar disebabkan karena guru belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, sehingga guru tidak melibatkan peserta didik dalam menemukan sendiri pengetahuan belajar mereka. Peserta didik hanya mendengar materi kemudian mencatat apa yang disampaikan guru, sehingga mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, yang berdampak pada penurunan hasil belajar dan rendahnya penguasaan materi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan solusi yang tepat, seperti pemilihan model pembelajaran yang sesuai, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang efektif terhadap pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar. Adapun salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar yaitu model *problem based learning*. Dimana model pembelajaran ini dapat mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif melalui pemecahan masalah yang terbuka menurut

Anggarwal dkk. (Safitri & Sulistyawati 2024). *Problem based learning* juga dapat mengarahkan peserta didik pada kesempatan untuk memecahkan masalah didalam situasi yang kolaboratif. Berbeda dengan pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru dan lebih berfokus pada mendengarkan atau menghafal, model *problem based learning* ini berpusat pada peserta didik, pada metode ini peserta didik dilibatkan langsung dalam proses pemecahan masalah, sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang membangun keterampilan yang relevan untuk mengatasi masalah-masalah yang ada di dunia nyata. Dalam hal ini guru lebih banyak sebagai mediator dan fasilitator untuk membantu peserta didik dalam mengonstruksi pengetahuan secara aktif.

Permasalahan lain yang dihadapi SD Tiga Putra Kupang yaitu keterbatasan alat peraga atau media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Media yang sering digunakan yaitu papan tulis sehingga kurang menarik keantusiasan peserta didik karena media tersebut hanya berfokus pada guru (*teacher center*). Penggunaan

alat peraga merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru dalam penyampaian materi sehingga memudahkan peserta didik dalam menangkap pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi seorang guru untuk menyelidiki pendekatan baru dalam pengajaran yang dapat membantu peserta didik untuk menghubungkan antara konsep teoritis Pendidikan Pancasila dan pengalaman mereka sendiri.

Sebuah media inovatif untuk pendidikan yang biasa disebut Papan Pintar menunjukkan harapan dalam mengatasi masalah ini Kamaladani, (2021). Media papan pintar mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, berpartisipasi aktif dan bekerja sama untuk memecahkan masalah dengan memanfaatkan ide-ide pembelajaran visual serta keterlibatan interaktif. media papan pintar menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan meningkatkan retensi memori dengan menampilkan ide-ide yang rumit dalam format visual yang mudah dipahami.

Perpaduan antar model pembelajaran *problem based learning* dengan media papan pintar sangat cocok, karena keduanya memberikan peluang kepada peserta didik untuk

terlibat lebih aktif pada saat proses pembelajaran Amin., Ghattas., Xin., (2021). Pembelajaran *problem based learning* jika digabungkan dengan media seperti papan pintar, dapat menjadi pendekatan pembelajaran yang efektif. *Problem based learning* menempatkan peserta didik dalam situasi yang dimana mereka dihadapkan pada masalah yang memerlukan pemikiran kritis Saputra., Nurlayli., Sister., (2020). Sedangkan media papan pintar memungkinkan peserta didik untuk berpikir kritis serta merangsang pikiran dan minat peserta didik dan juga menciptakan lingkungan belajar yang menarik dalam bentuk visual yang mudah dipahami Kamaladini, (2021). Hal ini didukung dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Firdausy dkk, (2023) dimana menjelaskan bahwa dalam penerapan media papan pintar berbasis *problem based learning* sangat efektif serta efisien. Sehingga sangat memberikan pengaruh bagi peserta didik dalam proses pembelajaran apalagi dalam penggunaan media papan pintar ini memberikan peluang kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Sehingga peserta didik tertarik juga lebih ingat dan cepat memahami

materi yang akan dipelajari dan meningkatkan fokus peserta didik pada pengetahuan yang relevan dengan materi pelajaran, dan akan memotivasi peserta didik untuk belajar lebih giat.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Papan Pintar Terhadap Hasil Belajar Hak dan Kewajiban di Rumah dan Sekolah, Pada Siswa Kelas IV SD Tiga Putra Kota Kupang”.

B. Metode Penelitian

Penelitian menggunakan jenis penelitian kuantitatif yaitu *pre eksperimen design* dengan rancangan peneliti yaitu *one group pretest-posttest design* :

Tabel 1 Desain penelitian

<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
O_1	X	O_2

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi dan tes. Tes yang digunakan berupa soal pilihan ganda. Untuk mengukur valid dan reliabel suatu instrumen maka dilakukan uji validitas ahli dan empiris kemudian

dihitung menggunakan rumus korelasi *product moment*, setelah instrumentnya valid maka dilanjutkan dengan uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach*.

Adapun Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistic deskriptif dan inferensial dengan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, setelah uji prasyarat dilakukan maka akan dilanjutkan uji hipotesis dengan menggunakan uji t. Adapun dasar pengambilan keputusan sebagai berikut:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Hak dan Kewajiban di Rumah dan Sekolah pada siswa kelas IV SD Tiga Putra Kota Kupang.

H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Hak dan Kewajiban di Rumah dan Sekolah pada siswa kelas IV SD Tiga Putra Kota Kupang.

C. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Tiga Putra Kupang pada tanggal 11 sampai 14 maret 2025 sebanyak 4 kali pertemuan. Pertemuan pertama sebelum memulai pembelajaran dilakukan kegiatan *pretest* setelah itu

dilanjutkan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model *problem based learning* berbantuan media papan pintar materi hak dan kewajiban di rumah dan sekolah, hingga pertemuan ke tiga, sedangkan pada pertemuan terakhir diisi dengan kegiatan *posttest*. Berikut adalah rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

Tabel 2 Rata-rata hasil *pretest posttest*

Hasil	n	Rata-rata
<i>Pretest</i>	15	56,66
<i>Posttest</i>	15	83,33

Data hasil peserta didik dilakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui pengaruh model *problem based learning* berbantuan media papan pintar terhadap hasil belajar hak dan kewajiban di rumah dan sekolah pada siswa kelas IV SD Tiga Putra Kota Kupang. Sebelum dilakukan uji hipotesis dilakukan terlebih dahulu yakni dengan menguji normalitas dan homogenitas data.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan uji *Kolmogrov-smirnov* dengan bantuan *SPPS Version 30*. Berikut ini

adalah tabel hasil pengujian normalitas data penelitian:

Tabel 3 Hasil uji normalitas

Nilai	<i>Kolmogrov- Smirnov</i>		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest	0,178	15	0,200
posttest			

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel diatas diketahui nilai signifikansi $0,200 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dapat dilakukan apabila kelompok data tersebut berdistribusi normal. Karna data berdistribusi normal maka dilanjutkan dengan uji homogenitas. Berikut ini hasil uji homogenitas menggunakan uji *Levene's test* dengan membandingkan varian terbesar dan varian terkecil:

Tabel 4 Uji homogenitas

Hasil Belajar	Df ¹	Df ²	Sig.	Keterangan
	1	28	0,073	Homogen

Bedasarkan tabel diatas, hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi $> 0,05$, jika angka signifikan uji *Levene's test* Sig $> 0,05$ maka sebaran data homogen, tetapi jika angka signifikansi uji *Levene's* Sig $< 0,05$ maka sebaran datanya tidak homogen. Untuk itu dilihat dari tabel hasil uji homogenitas di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi

sebesar $0,073 > 0,05$ maka sebaran data tersebut dikatakan homogen. Sehingga dapat dilanjutkan ke uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sample T-test*.

Setelah melakukan uji prasyarat, maka tahap selanjutnya yaitu melakukan uji hipotesis. Hipotesis adalah jawaban/dugaan sementara atas suatu permasalahan yang di rumuskan peneliti. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *Paired Sample T-test* dengan bantuan SPSS dan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5 Hasil uji Hipotesis

	Sig.	D	t	Kesimpulana
Pair1	0,00	1	-	H_a diterima
Pretest	1	4	9.74	
-			3	
posttest				
t				

Dari tabel uji *paired sample T-test* dapat dilihat bahwa nilai sig (2-tailed) yaitu $0,001 < 0,05$, dengan demikian maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model Problem Based Learning berbantuan media papan pintar terhadap hasil belajar peserta didik, sehingga dapat disimpulkan dengan menerapkan model *problem Based Learning* berbantuan media papan pintar

terdapat perbedaan yang signifikan antara data *pretest* dan *posttest*.

D. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD Tiga Putra Kota Kupang. Dengan menggunakan populasi sampling yakni seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Desain penelitian yang digunakan yaitu *pre experimental* desain dengan rancangan desain yaitu *one grup pretest-posttest* dimana yang diteliti hanya satu kelas eksperimen yaitu kelas IV dengan jumlah 15 peserta didik. Pada penelitian ini peneliti menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media papan pintar dibandingkan dengan yang lain, karena untuk menyelidiki apakah ada pengaruh antara model *problem based learning* berbantuan media papan pintar terhadap hasil belajar peserta didik dengan cara diberi tes awal (*pretest*) guna untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan tes akhir (*posttest*) setelah diberikan perlakuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Setelah melakukan pembelajaran dan dijelaskan materi hak dan kewajiban dirumah dan sekolah dengan menerapkan model *problem based*

learning berbantuan media papan pintar, apakah akan lebih baik dari hasil belajar menggunakan pembelajaran konvensional. Model *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik melalui tanya jawab serta pemecahan masalah secara individu maupun kelompok untuk meningkatkan rasa percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya Tsabita, dkk, (2024).

Berdasarkan pengertian tersebut menunjukkan pengaruh dari penggunaan model *problem based learning* yang dimana juga memiliki keunggulan menurut Hotimah (2020) yaitu : model *problem based learning* mampu meningkatkan motivasi dan aktivitas pembelajaran pada peserta didik, membantu peserta didik dalam mentransfer pengetahuannya untuk memahami masalah dunia nyata serta dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis. *Model Problem Based Learning* juga menjadikan pembelajaran bermakna sehingga mendorong peserta didik memiliki rasa percaya diri yang tinggi dan mampu belajar secara mandiri. Sedangkan media papan pintar

sendiri merupakan salah satu media grafis yang secara efektif dapat menampilkan pesan-pesan tertentu secara praktis, yang terdiri atas tampilan-tampilan gambar Amalia dkk, (2020). Efektivitas media papan pintar terletak pada kemampuannya menyajikan informasi yang ditargetkan Maghfi & Suyadi, (2020).

Perpaduan antara model pembelajaran *problem based learning* dengan media papan pintar sangat cocok digunakan dalam pembelajaran, karena keduanya memberikan peluang kepada peserta didik untuk terlibat aktif pada saat proses pembelajaran. Pembelajaran jika digabungkan dengan media seperti papan pintar, dapat menjadi pendekatan pembelajaran yang efektif, yang dimana model *problem based learning* menempatkan peserta didik pada masalah dan memerlukan pemikiran yang kritis, sedangkan media papan pintar merangsang pikiran dan minat peserta didik dan juga menciptakan lingkungan yang menarik dalam bentuk visual dan mudah dipahami Kamaladani, (2021).

Semua itu di buktikan dalam penelitian ini dengan hasil observasi yang telah dilakukan oleh wali kelas IV dan juga teman sejawat yang dimana

berdasarkan hasil pengamatan dapat dilihat bahwa keterlaksanaan model *problem based learning* dan pemanfaatan media papan pintar berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada materi hak dan kewajiban mengalami peningkatan. Hal ini juga ditunjukkan dengan hasil belajar peserta didik dalam pelaksanaan posttest yang mengalami peningkatan. Dari hasil observasi pembelajaran dengan menerapkan model *problem based learning* berbantuan media papan pintar menunjukkan bahwa semangat belajar peserta didik semakin meningkat dengan adanya perlakuan atau penerapan model pembelajaran berbantuan media tersebut. Kondisi di kelas saat pembelajaran juga efisien dan juga menyenangkan karena dengan menerapkan model *problem based learning* berbantuan media papan pintar peserta didik bisa bermain sambil belajar dan mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman pribadi masing-masing yang terjadi di lingkungan sehari-hari.

Hal ini didukung dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Firdausy dkk, (2023) dimana menjelaskan penerapan media papan pintar berbasis model *problem based learning* sangat efektif dan efisien. Sehingga menjadikan peserta didik semakin semangat dalam pembelajaran dan akhirnya berpengaruh pada hasil pembelajaran. Adapun Instrument sebelum digunakan akan dilakukan uji validitas yang bertujuan untuk mengukur ketepatan instrumen yang digunakan dalam suatu penelitian Azhar & Adri, (2023), soal tes dalam penelitian ini berjumlah 20 soal pilihan ganda, yang telah valid karena telah memenuhi kriteria yaitu $r_{hitung} > r_{tabel}$, setelah itu dilakukan uji reliabilitas, mengapa harus dilakukan uji reliabilitas, karena reliabilitas dapat menunjukkan sejauh mana suatu instrument dapat dipercaya Farida & Musyarofah, (2021), sehingga dapat dilihat dari hasil yang ada bahwa instrument yang digunakan reliabel. Selanjutnya, untuk membuktikan kebenaran dari ada dan tidaknya pengaruh yang signifikan pada model *problem based learning* berbantuan media papan pintar terhadap hasil belajar, maka dilakukan uji normalitas

dan homogenitas sebagai syarat melakukan uji hipotesis. Uji normalitas *pretest* dan *posttest* hasil belajar pada materi hak dan kewajiban dirumah dan sekolah menggunakan uji *kormologrov-smirnov* yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Setelah melakukan Uji homogenitas hasil belajar *pretest posttest* kelas eksperimen menunjukkan data yang sama atau homogen, karena data sudah berdistribusi normal maka sudah bisa dilakukan uji hipotesis, dalam penelitian ini menggunakan uji *paired sampel T-test*, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) yaitu $0,001 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media papan pintar terhadap hasil belajar peserta didik materi hak dan kewajiban dirumah dan sekolah pada siswa kelas IV SD Tiga Putra Kota Kupang.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya seperti penelitian Dyah Rahmah Yulianti, dkk yang melakukan penelitian tentang Pengaruh Model *Problem Based Learning* berbantuan media Papan

Pancasila terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SD Negeri 2 Sarirejo (2023), yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik dalam penggunaan model *problem based learning* berbantuan media papan pancasila. Hal ini terbukti dengan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah Uji-t. Pengolahan data dari hasil uji normalitas dan homogenitas dihitung dengan menggunakan SPSS, diperoleh bahwa data hasil tes dari sampel tersebut normal dan homogen sehingga untuk pengujian hipotesis dapat digunakan Uji-t. Menurut hasil penelitian dan pembahasan diperoleh hasil r_{hitung} sebesar 12.293 > r_{tabel} yaitu 2.093 maka terdapat perbedaan yang signifikan, dengan kesimpulan H_0 ditolak sehingga H_a diterima. Dengan demikian hasil uji-t menyatakan bahwa H_a diterima yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media papan pancasila terhadap hasil belajar peserta didik.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan menggunakan jenis *pre-*

eksperimental design dengan rancangan penelitian *one group pretest-posttest design* “Pengaruh Model *Problem Based Learning* berbantuan Media Papan Pintar terhadap hasil belajar hak dan kewajiban di rumah dan sekolah pada siswa kelas IV SD Tiga Putra Kota Kupang” dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik tentang hak dan kewajiban di rumah dan sekolah. Dan semua ini telah dibuktikan dengan data hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dimana menunjukkan bahwa adanya perbandingan dari rata-rata *Posttest* sebesar 83,33 > dari rata-rata nilai *pretest* yaitu 56,66. Kemudian hasil pengujian hipotesis, menggunakan *paired sample T-test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*two tailed*) sebesar $0,001 < 0,05$ α signifikansi. Hal ini dapat dilihat pada kriteria pengambilan keputusan dalam uji ini, yaitu jika nilai signifikansi (*2-tailed*) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest-posttest*. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model *Problem Based Learning* berbantuan media papan pintar terhadap hasil belajar tentang

hak dan kewajiban dirumah dan sekolah pada siswa kelas IV SD Tiga Putra Kota Kupang

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Muhammad. 2022. "Penerapan Model Pembelajaran Penjasorkes Inovatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjasorkes Pada Materi Kebugaran Jasmani Siswa Kelas V Semester Genap Sd Negeri 25 Mataram." *Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 7(1). doi:10.33394/realita.v7i1.5010.
- Asrifah, Siti. 2019. "Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V SDN Pondok Pinang." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2(1): 158–65. <http://repository.um.ac.id/id/eprint/67765>.
- Dyah Rahmah Yulianti¹, Herlina Dewi Puspitasari, Susilo Tri Widodo, Wulan Aulia Aziza, Erni Sofiana 2023. Pengaruh model pembelajaran problem based learning berbantuan media papan Pancasila terhadap hasil belajar PPKN siswa kelas IV SD negeri 1 Sarirejo. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*. Vol.09 No.05.
- Hotimah. (2020). Penerapan metode pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan kemampuan bercerita pada siswa sekolah dasar. *JURNAL EDUKASI*, 5-11.
- Kamaladini, K., Gani, A. A., & Sari, N. (2021). Pengembangan Media Papan Edukasi Pintar Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional* 1, (September), 93–100. <http://journal.ummat.ac.id/index.php>
- Lilis Amilia, Safitri, Ida Sulistyawati. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media KOKARPIN (kotak kartu pintar) terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol.1 No.3, 2024, Page: 1-10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.326>
- Maghfi, U. N., & Suyadi. (2020). Meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui media papan pintar (Smart Board). *SELING-Jurnal Program Studi PGRA*, 6(2), 157–170.
- Amalia, Putri, Lukman Hakim, dan Kiki Aryaningrum. 2023. "Pengembangan Media Papan Pintar Pada Pembelajaran Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8(3): 5632–42.
- Munawaroh, Suryawati. 2021. "Upaya Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di Smpn 3 Banguntapan Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning." *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan* 1(1): 89–100. doi:10.51878/teaching.v1i1.87.
- Permatasari, Indah, dan Rina Marlina. 2023. "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis." *Didactical Mathematics* 5(2): 295–304. doi:10.31949/dm.v5i2.5528.
- Putri, Rosalina, dan Universitas Muhammadiyah Hamka. 2022. "Pengaruh Media Pembelajaran Papan Pintar (Smart Board) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8(4). doi:10.31949/jcp.v8i2.2716.
- Riangga Maharani, Nur Hikmah, Al Cholisah, Susilo Tri Widodo, Evi

- Vidiastutik Kondang 2023. Penggunaan media pembelajaran “papan informasi” dalam Model PBL (problem Based Learning) Sebagai Penunjang Pembelajaran Pendidikan pancasila dalam materi gotong Royong bagi peserta didik kelas IV sd Pancasila. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* Vol. 9 No.5.
- Rosmana, Primanita Sholihah, Acep Ruswan, Anggi Rahma Dewi Lesmana, Irna Fitri Andini, Indah Permata Yuliani, Novia Ramanda, Rachma Nurfitriya, dan Winda Ros Citra. 2024. “Penerapan LKPD terhadap Efektivitas Pembelajaran Peserta Didik di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8(1): 3082–88.
- Rusidik, Ratnaningtyas Pramulatsih, Yuli Mulyawati, dan Angga Nugraha. 2023. “Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iv Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku.” *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9(1): 941–50. doi:10.36989/didaktik.v9i1.679.
- Safitri, Lilis Amilia, dan Ida Sulistyawati. 2024. “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Kokarpin (Kotak Kartu Pintar) terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1(3): 10. doi:10.47134/pgsd.v1i3.326.
- Siti Nurhasanah. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Sd Negeri Rejosari.” *LJSE: Linggau Journal Science Education* 2(3): 75–84. doi:10.55526/ljse.v2i3.333.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi R&D dan penelitian Pendidikan*.
- Sukma, Indah, Dina Amalia, Rahmatun Nessa, Bahrun, dan Rahmi. 2022. “Pengembangan Media Papan Pintar Untuk Pengenalan Huruf Alfabet Pada Anak Usia Dini.” *Jim Paud* 7(1): 40–50.
- Tsabita, Berliantina Hasna, Kartinah Kartinah, dan Farida Nursyahidah. 2024. “Analisis Penerapan Model PBL Berbantuan Media Papan Informasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas 2 SD.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8(2): 17884–89.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, tentang sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Menteri Pendidikan Nasional
- Ulfah, dan Opan Arifudin. 2021. “Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Al-Amar (JAA)* 2(1): 1–9.
- Yulianti, Dyah Rahmah, Herlina Dewi Puspitasar, S.Pd Susilo Tri Widodo, M.Pd Wulan Aulia Azizah, S.Pd., dan S.Pd Erni Sofiana. 2016. “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Papan Pancasila Terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Sarirejo.” *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 4(1): 1–23.