

PENINGKATAN KARAKTER RASA INGIN TAHU DAN HASIL BELAJAR MENGUNAKAN MODEL PBL PADA MATERI KPK DAN FPB KELAS V SDN PLEBENGAN

Lydia Widyawati¹, Puji Purnomo²
^{1,2}PGSD, FKIP, Universitas Sanata Dharma
lydiawidyawati@gmail.com, purnomousd@yahoo.com

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of curiosity and learning outcomes of fifth-grade students at Plebengan Public Elementary School based on classroom observations and interviews with fifth-grade homeroom teachers. The data shows that the average curiosity of students is still in the low category, and learning outcomes in GCF and LCM material have not met the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP) set by the school, which is 75.00. This study aims to increase the curiosity and learning outcomes of fifth-grade students at Plebengan State Elementary School through the application of the Problem-Based Learning (PBL) model in the material on KPK and FPB. This research is a Classroom Action Research (CAR). The research subjects are fifth-grade students at Plebengan State Elementary School in the 2025/2026 academic year. The data collection techniques used in this research are interviews, observations, questionnaires, and tests. The data analysis techniques used in this research are qualitative and quantitative data analysis. The results of the study indicate that the Problem-Based Learning (PBL) model can increase curiosity and learning outcomes through the following steps: 1) problem-oriented, 2) organizing students to learn, 3) investigating problems together in groups, 4) developing results and solving problems, 5) evaluating the problem-solving process. The average curiosity score of students increased from 53.47 (Low) at the beginning to 64.44 (Moderate) at the end of cycle I, and increased further to 85.35 (Very High) in cycle II. The average learning outcome score also increased from 59.82 at the beginning to 71.67 at the end of cycle I, and reached 82.22 at the end of cycle II. The application of the Problem-Based Learning (PBL) model proved to be effective, as seen from the N-gain score in the "High" category for curiosity with a result of 0.8527 or 85.27% in the "Effective" category. Then, the N-gain score for learning outcomes was in the "Moderate" category with a score of 0.5639 or 56.38% in the "Quite Effective" category.

Keywords: *Problem-Based Learning, Curiosity, Learning Outcomes, GCD and LCM.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya karakter rasa ingin tahu dan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Plebengan berdasarkan hasil observasi di kelas dan wawancara dengan guru wali kelas V. Data menunjukkan bahwa rata-rata rasa ingin tahu peserta didik masih berada dalam kategori rendah, serta hasil belajar pada materi KPK dan FPB belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu sebesar 75,00. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar peserta didik kelas

V SD Negeri Plebengan melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) pada materi KPK dan FPB. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SD Negeri Plebengan tahu pelajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, kuesioner, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar dengan langkah-langkah: 1) berorientasi pada masalah, 2) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, 3) melakukan penyelidikan masalah bersama kelompok, 4) mengembangkan hasil dan melakukan penyelesaian masalah, 5) mengevaluasi proses pemecahan masalah. Nilai rata-rata rasa ingin tahu peserta didik meningkat dari kondisi awal sebesar 53,47 (Rendah) menjadi 64,44 (Cukup) pada akhir siklus I, siklus II mengalami peningkatan menjadi 85,35 (Sangat Tinggi). Nilai rata-rata hasil belajar juga mengalami peningkatan dari kondisi awal sebesar 59,82 menjadi 71,67 pada akhir siklus I, dan mencapai 82,22 pada akhir siklus II. Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) terbukti efektif, dapat dilihat berdasarkan perolehan *N-gain score* yang berada pada kategori "Tinggi" untuk karakter rasa ingin tahu dengan hasil 0,8527 atau 85,27% dengan kategori "Efektif". Kemudian pada hasil belajar *N-gain score* memperoleh kategori "Sedang" dengan skor 0,5639 atau 56,38% dengan kategori "Cukup Efektif".

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, Rasa Ingin Tahu, Hasil Belajar, KPK dan FPB.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan komponen penting dalam kehidupan manusia untuk membantu membentuk perubahan dalam diri manusia itu sendiri yang nantinya akan berdampak pada pencapaian pembangunan suatu bangsa. Hal ini terjadi terutama dalam pendidikan sekolah dasar yang memainkan peran krusial dalam membentuk karakter dan kemampuan akademik peserta didik. Pendidikan di Indonesia sendiri banyak mengalami perubahan kurikulum dari tahun ke tahun. Kurikulum yang digunakan pada saat

ini di Indonesia ialah Kurikulum Merdeka. Kurikulum Indonesia memberikan keleluasaan pada guru untuk menyajikan pembelajaran dengan konten yang beragam (Winahyu et al., 2024). Kurikulum ini tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga penguatan karakter melalui profil pelajar Pancasila, sehingga peserta didik diharapkan mampu berkembang secara holistik, baik dari segi pengetahuan maupun sikap.

Selain karakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, karakter lain juga diperlukan untuk perkembangan

peserta didik. Salah satu karakter yang diperlukan peserta didik untuk perkembangan mereka ialah karakter rasa ingin tahu. Karakter rasa ingin tahu menurut Wardani & Janattaka, (2022) merupakan sikap ingin mengetahui sesuatu lebih dalam dari apa yang dipelajari, dilihat, dan didengar. Karakter rasa ingin tahu dapat menumbuhkan sikap peserta didik untuk mencari hal-hal baru yang belum mereka ketahui.

Rasa ingin tahu yang tinggi bisa membuat peserta didik memiliki motivasi untuk terus berusaha lebih keras lagi dalam memahami suatu materi yang sudah didapat dalam proses pembelajaran. Rasa ingin tahu merupakan emosi yang mendasar dimiliki oleh setiap makhluk hidup (Wardani & Janattaka, 2022). Oleh karena itu, pengembangan karakter rasa ingin tahu menjadi aspek penting dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan pengamatan pada fenomena yang ada di lingkungan sekolah, menanamkan karakter rasa ingin tahu pada peserta didik menjadi sebuah tantangan tersendiri. Proses penanam karakter ini sebenarnya akan jauh lebih efektif jika materi yang diajarkan dihubungkan langsung

dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Tetapi, kecenderungan di sekolah menggunakan metode ceramah menyebabkan minimnya keterlibatan peserta didik pada proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada menurunnya semangat peserta didik untuk melakukan eksplorasi dan dapat membuat rasa ingin tahu mereka perlahan memudar. Rasa ingin tahu yang memudar dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Melalui hasil observasi dan wawancara di kelas V SD Negeri Plebengan yang diperoleh bahwa rata-rata karakter rasa ingin tahu peserta didik berada pada kategori rendah (53,47). Selain itu, hasil belajar pada materi KPK dan FPB juga belum mencapai kriteria ketuntasan, dengan rata-rata nilai sebesar 59,82 dan tingkat ketuntasan hanya 22,22%. Penyebab dari hal ini adalah karena guru kurang inovatif dalam menggunakan model pembelajaran pada proses pembelajaran. Oleh sebab itu pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas cenderung kurang menyenangkan, sehingga membuat peserta didik pasif dan hanya bertindak sebagai penerima informasi tanpa adanya

dorongan untuk mengeksplorasi materi lebih dalam.

Salah satu model yang dapat diterapkan untuk menunjang rasa ingin tahu dan hasil belajar peserta didik adalah menggunakan model Problem Based Learning (PBL), yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran melalui penyajian masalah kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Model ini tidak hanya mendorong kemampuan berpikir kritis, tetapi juga menstimulasi rasa ingin tahu serta meningkatkan hasil belajar peserta didik (Findiga Hermuttaqien et al., 2023). Pemberian masalah yang relevan dan melakukan penyelidikan masalah bersama kelompok dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik. Pada pelaksanaannya, guru memiliki peran sebagai fasilitator yang mendampingi peserta didik untuk melakukan penyelidikan. Peserta didik dapat bertanya, mencari solusi, dan mencari informasi dengan adanya pendampingan ini (Hotimah, 2020).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa PBL efektif dalam meningkatkan karakter dan hasil belajar peserta didik. Namun, penelitian terdahulu tersebut masih belum ditemukan penelitian yang

secara khusus meneliti peningkatan rasa ingin tahu dan hasil pada materi KPK dan FPB menggunakan model PBL. Pada penelitian terdahulu cenderung mengkaji variabel-variabel tersebut secara terpisah atau dengan lingkup materi yang berbeda.

Kebaharuan penelitian ini terletak pada penerapan model PBL untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu dan hasil belajar pada mata pelajaran matematika, khususnya materi KPK dan FPB. Penelitian ini dibatasi pada upaya peningkatan kedua variabel tersebut di kelas V SD Negeri Plebengan dengan subjek penelitian sebanyak 24 peserta didik. Prosedur yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang direncanakan dalam dua siklus. Fokus materi pembelajaran diarahkan pada capaian pembelajaran (CP) mengenai pemahaman konsep kelipatan dan faktor untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan, menganalisis, serta menguji efektivitas penerapan model Problem Based Learning dalam meningkatkan karakter rasa ingin tahu dan hasil belajar peserta didik pada materi KPK dan FPB di kelas V SD Negeri Plebengan. Selain itu,

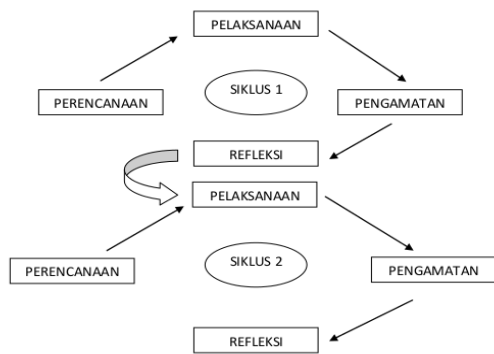
penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoritis dalam pengembangan model pembelajaran berbasis masalah serta secara praktis sebagai referensi bagi guru dalam menciptakan pembelajaran matematika yang lebih bermakna dan berpusat pada peserta didik.

B. Metode Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini secara spesifik melibatkan peserta didik kelas V SD Negeri Plebengan dengan total 24 anak sebagai subjek penelitian. Peneliti mengidentifikasi bahwa komposisi gender dalam kelompok belajar ini menunjukkan keseimbangan yang sangat proposional, yaitu mencakup 12 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan. Keberadaan jumlah yang seimbang ini memberikan peluang bagi peneliti untuk mengamati dinamika interaksi sosial dan kolaborasi antar gender secara lebih merata selama implementasi model PBL berlangsung di dalam kelas.

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Utomo et al., (2024) Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

adalah penelitian yang dilakukan oleh guru kelas. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik secara lebih mendalam. Syaifudin, (2021) menjelaskan bahwa “penelitian” merupakan aktivitas mencari kebenaran suatu objek, “tindakan” merujuk pada aktivitas yang dilakukan melalui beberapa siklus, sedangkan “kelas” bermakna sebagai wadah atau tempat berlangsungnya proses belajar bagi peserta didik. Pada pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini, peneliti menerapkan model teori dari Kemmis dan McTaggart. Menurut Utomo et al., (2024) model ini merupakan desain penelitian tindakan dengan sistem spiral refleksi diri yang bersifat berkelanjutan. Alur penelitian tersebut terdiri dari empat komponen utama pada setiap siklusnya, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), serta refleksi (reflecting). Keempat alur tersebut kemudian dilanjutkan dengan penyusunan rancangan kembali untuk siklus berikutnya.



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 1 Desain Model Kemmis dan McTaggart

Tahap pertama adalah perencanaan (*planning*). Pada tahap ini, penelitian merinci aspek-aspek teknis seperti alasan tindakan, waktu, tempat, dan pelaksanaan kegiatan. Peneliti menentukan fokus masalah yang akan ditangani serta menyusun instrumen pengamatan untuk melihat hasil selama pelaksanaan. Tahap kedua adalah pelaksanaan tindakan (*acting*) yang merupakan penerapan nyata dari rencana di dalam kelas menggunakan perangkat pembelajaran yang telah disiapkan. Peneliti berperan sebagai pengajar yang mengikuti langkah-langkah model PBL sesuai dengan rancangan siklus yang telah ditetapkan. Selanjutnya, tahap ketiga adalah pengamatan (*observing*) yang dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan untuk menilai perubahan perilaku peserta didik

akibat tindakan yang diberikan. Tahap terakhir adalah refleksi (*reflecting*), pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi untuk menganalisis kejadian dan masalah yang muncul. Permasalahan tersebut kemudian digunakan sebagai dasar utama untuk melakukan perbaikan tindakan pada siklus selanjutnya.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, *pre-test*, *post-test*, dan kuesioner, dilengkapi dengan dokumentasi berupa foto. Instrumen tes diuji menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Hal ini dilakukan untuk menilai sejauh mana suatu instrumen penelitian dapat mengukur variabel. Data tes yang diperoleh dalam penelitian nantinya akan di uji efektifitasnya menggunakan *N-gain Score*. Adapun pembagian *N-gain* score menurut Hake dalam Sabila, (2020), sebagai berikut.

Persentase (%)	Kriteria
< 40%	Tidak efektif
40% - 55%	Kurang efektif
56% - 75%	Cukup efektif
>76%	Efektif

Tabel 1 Efektifitas *N-gain* Score

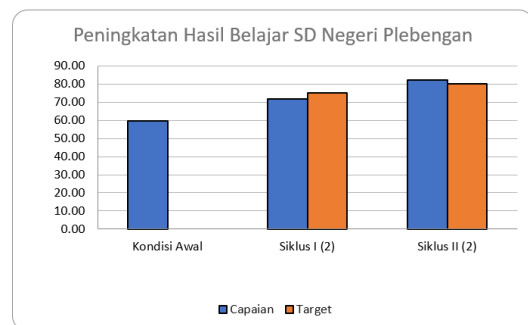
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) sebagai upaya untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu dan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Plebengan semester 1 tahun pelajaran 2025/2026. Adapun langkah-langkah pembelajaran yang dapat disimpulkan oleh peneliti dari pendapat beberapa ahli, yaitu 1) berorientasi pada masalah, 2) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, 3) melakukan penyelidikan masalah bersama kelompok, 4) mengembangkan hasil atau melakukan penyelesaian masalah, 5) mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Peningkatan karakter rasa ingin tahu peserta didik diukur berdasarkan data yang diperoleh dari hasil obserasi dan kuesioner kepada peserta didik disetiap siklus. Kondisi awal karakter rasa ingin tahu peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebesar 51,49 dengan kategori “Rendah”. Pada akhir siklus I, rata-rata karakter rasa ingin tahu peserta didik mengalami peningkatan menjadi sebesar 64,44 dengan kategori “Cukup”. Meskipun menunjukkan perkembangan, rata-rata karakter

rasa ingin tahu pada akhir siklus I yang mencapai 64,44 belum mampu mencapai target keberhasilan sebesar 65,00. Maka dari itu, peneliti melanjutkan penelitian ke siklus II untuk mengoptimalkan hasil.

Pada penerapan model pembelajaran di siklus II, nilai rata-rata karakter rasa ingin tahu peserta didik mengalami peningkatan. Rata-rata karakter rasa ingin tahu peserta didik melonjak signifikan hingga sebesar 85,35 dengan kategori “Sangat Tinggi”. Hasil pencapaian ini secara melampaui target yang sudah ditentukan peneliti sebesar 75,00. Maka dari itu, penelitian ini dinyatakan berhasil pada siklus II.

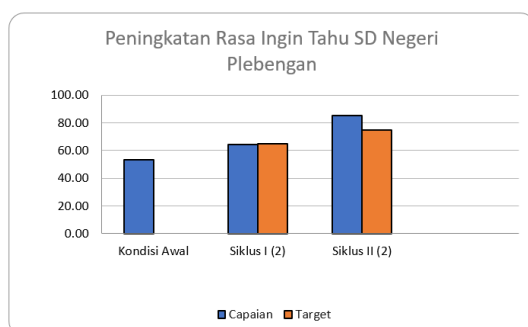


Gambar 2. Grafik Peningkatan Rasa Ingin Tahu

Data yang diperoleh dari setiap siklus pembelajaran menjadi instrumen untuk mengukur capaian hasil belajar peserta didik. Capaian rata-rata awal peserta didik kelas V memperoleh hasil sebesar 59,82. Dari total peserta didik, hanya 5 anak atau 22,22% yang

berhasil mencapai KKTP. Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran matematika adalah 75,00. Sebaliknya, mayoritas peserta didik sebanyak 16 anak atau 77,78% masih berada di bawah standar KKTP yang sudah ditetapkan untuk mata pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil akhir siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata sebesar 71,67. Dari total peserta didik, baru 6 anak atau 25% yang melampaui KKTP. Sedangkan mayoritas peserta didik, ada 18 anak atau 75% yang belum mencapai KKTP. Dengan target rata-rata kelas yang ditetapkan 75,00, maka langkah perbaikan akan dilanjutkan pada tahap siklus II untuk mengoptimalkan pembelajaran.



Gambar 3. Grafik Peningkatan Hasil Belajar

Variabel	Indikator	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
			Target	Target	Capaian	Capaian
Rasa Ingin Tahu	Nilai Rata-rata	51.49	65	75	64.44	85.35
Hasil Belajar	Nilai Rata-rata Hasil Belajar	59.82	75	80	71.67	82.22
		22.22 %			25.00 %	75.00 %

Tabel 2. Rekapitulasi Data

Berdasarkan hasil analisis data penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) memberikan efektifitas pada peningkatan karakter rasa ingin tahu. Hal ini ditunjukkan oleh hasil *mean N-Gain Score* dengan mendapatkan hasil 0,8527 yang masuk dalam kategori "Tinggi". Efektifitas yang diperoleh dapat dilihat

pada *N-Gain* Persen dengan mendapatkan hasil 80,27% yang masuk dalam kategori “Efektif”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan karakter rasa ingin tahu peserta didik dalam mata pelajaran matematika terutama pada materi KPK dan FPB.

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_skore	24	.34	.74	.5639	.10704
Ngain_persen	24	34.00	74.00	56.3895	10.70380
Valid N (listwise)	24				

Gambar 4. N-gain Score Rasa Ingin Tahu

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_skore	24	.70	.92	.8527	.05778
Ngain_persen	24	69.90	92.17	85.2738	5.77834
Valid N (listwise)	24				

Gambar 5. N-gain Score Hasil Belajar

Hasil ini menunjukkan bahwa model PBL dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan karakter rasa ingin tahu peserta didik. Peningkatan karakter rasa ingin tahu ini tidak terjadi secara *instan* tetapi bertahap pada setiap siklusnya. Pada proses pembelajaran peserta didik diajak untuk terlibat aktif dalam proses pemecahan masalah kontekstual.

Selain itu, model PBL dinilai cukup efektif karena dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan kolaboratif. Proses

pembelajaran yang berlangsung berpusat pada peserta didik. Dalam konteks tersebut, guru hanya berperan sebagai fasilitator. Menurut Barrow dan Kelson dalam Zainal, (2022) model PBL dirancang untuk mengembangkan pembelajaran mandiri. Peserta didik juga dapat belajar menyelesaikan permasalahan KPK dan FPB yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Menurut Aningtyas et al., (2023) pengalaman langsung dalam memecahkan masalah nyata dapat memicu munculnya karakter rasa ingin tahu peserta didik. Ketertarikan peserta didik untuk mempelajari materi yang diajarkan mulai tumbuh secara bertahap.

Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) memberikan efektifitas terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi KPK dan FPB. Hal ini ditunjukkan oleh nilai mean *N-Gain* Score sebesar 0,5639 yang masuk dalam kategori “Sedang”. Efektifitas yang diperoleh dapat dilihat pada *N-Gain* Persen dengan mendapatkan hasil 56,38% yang masuk dalam kategori “Cukup Efektif”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar

peserta didik dalam mata pelajaran matematika terutama pada materi KPK dan FPB.

Capaian tersebut dapat menunjukkan bahwa dengan menerapkan model Problem Based Learning (PBL) cukup efektif diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar matematika terutama pada materi KPK dan FPB. Hal ini dibuktikan dari hasil perolehan nilai hasil belajar peserta didik yang meningkat dibandingkan dengan kondisi awal. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model PBL dapat memperbaiki suasana pembelajaran di dalam kelas.

Walaupun hasil efektifitas yang diperoleh pada penerapan model PBL untuk meningkatkan hasil belajar mendapatkan kategori "Cukup Efektif". Akan tetapi, hasil tersebut tetap positif untuk meningkatkan hasil belajar. Menurut Ridho, (2024) ada banyak hal yang dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar. Ada faktor internal dan eksternal. Faktor internal terdiri dari perilaku belajar, minat belajar, motivasi belajar, kecerdasan emosional, dan keluarga. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari sekolah dan masyarakat. Jadi peningkatan

hasil belajar tidak bisa dicapai secara instan.

Secara singkat dan jelas uraikan hasil yang diperoleh dan dilengkapi dengan pembahasan yang mengupas tentang hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan.

D. Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada materi KPK dan FPB di kelas V SD Negeri Plebengan tahun ajaran 2025/2026 terbukti mampu meningkatkan karakter rasa ingin tahu dan hasil belajar peserta didik. Upaya peningkatan tersebut dilakukan melalui tahapan PBL yang meliputi orientasi pada masalah, pengorganisasian peserta didik, penyelidikan kelompok, pengembangan solusi, serta evaluasi proses pemecahan masalah.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada karakter rasa ingin tahu, dari kategori rendah (53,47) pada kondisi awal menjadi cukup (64,44) pada siklus I, hingga mencapai kategori sangat tinggi (85,35) pada siklus II. Peningkatan juga terjadi pada hasil belajar peserta didik, dari rata-rata

59,82 dengan ketuntasan 22,22% pada kondisi awal, menjadi 71,67 dengan ketuntasan 25% pada siklus I, dan meningkat menjadi 82,22 dengan ketuntasan 75% pada siklus II.

Efektivitas penerapan model PBL juga diperkuat oleh hasil analisis *N-Gain Score* persentase pada karakter rasa ingin tahu memperoleh hasil 85,27% masuk dalam kategori “Efektif”. Sedangkan, *N-Gain Score* persen pada hasil belajar memperoleh hasil 53,38% masuk dalam kategori “Cukup Efektif”. Sehingga secara keseluruhan model ini dinyatakan efektif dalam meningkatkan kedua aspek tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa PBL memberikan kontribusi positif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik, sehingga layak untuk diterapkan secara berkelanjutan.

Oleh karena itu, dalam implementasinya di kelas lain, penerapan model ini perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, kondisi kelas, serta lingkungan belajar, dan penelitian selanjutnya disarankan dilakukan dalam jangka waktu yang lebih panjang agar perkembangan karakter

dan peningkatan hasil belajar dapat diamati secara lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aningtyas, M., Trisna, B., Kristanto, T. M. A., & Deniarti, W. (2023). Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*, 2(2).
- Findiga Hermuttaqien, B. P., Aras, L., & Lestari, S. I. (2023). *Kognisi: Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk*. 3(1), 16–22.
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Ridho, M. (2024). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa MTs Miftahul Ulum Pandanwangi. *E-DuMath*, 8(2), 118–128.
- Sabila, R. F. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Akutansi Dasar Kompetensi Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akutansi*.
- Syaifudin. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. *Islamic Studies*, 1(2), 1–17.

Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 1–19.

Wardani, S. A., & Janattaka, N. (2022). *ANALISIS KARAKTER RASA INGIN TAHU SISWA PADA TEMA 8 KELAS sebagai watak yaitu tingkah laku atau perbuatan atau kebiasaan yang selalu dilakukan . Karakter juga diartikan sebagai fitrah batin manusia , yang mempengaruhi segala pikiran dan tindakan atau kepr. 3, 365–374.*

Winahyu, F. H., Nulhakim, L., & Rumanta, M. (2024). Pengaruh Pembelajaran Problem Based Learning Berdiferensiasi dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Ilmu Pendidikan*, 6(1), 661–669.

Zainal, N. F. (2022). Problem Based Learning pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *Basicedu*, 6(3), 3584–3593.