

PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN SUMBER BELAJAR DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PADA PELAJARAN IPAS KELAS IV SDN KARANGBESUKI 2 MALANG

Alan Rahma Tya Fatmasari¹, Sri Rahayu², Viddya Urdiana³

¹²PPG PGSD Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

³SDN Karangbesuki 2 Malang

[1alanrahmaa14@gmail.com](mailto:alanrahmaa14@gmail.com), [2srisk@unikama.ac.id](mailto:srisk@unikama.ac.id),

[3viddyaurdiana13@guru.sd.belajar.id](mailto:viddyaurdiana13@guru.sd.belajar.id)

ABSTRACT

This study was motivated by the low cognitive learning outcomes of students in the IPAS subject, specifically regarding the topic of Indonesia's cultural diversity, in the fourth grade at SDN Karangbesuki 2 in Malang. Students still struggle to understand the material on cultural diversity due to its broad scope, and they are not very proactive in seeking information on their own. This study aims to improve students' cognitive learning outcomes through the application of the Problem Based Learning (PBL) model supported by digital learning resources on the topic of Indonesia's cultural diversity. The research method used is Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model, consisting of two cycles. Each cycle comprises four stages: planning, implementation of actions, observation, and reflection. The research subjects were 28 fourth-grade students at SDN Karangbesuki 2 in Malang. Based on the research results, the application of the Problem Based Learning model supported by digital learning resources was able to improve students' cognitive learning outcomes. This was evidenced by an increase in the average learning outcome from 69.47 in Cycle I to 83.71 in Cycle II, representing an increase of 14.24 points. The percentage of students achieving mastery also increased from 25.00% in Cycle I to 89.29% in Cycle II. In addition, the average student learning outcomes increased from 60.66 in the pre-cycle to 83.71 at the end of Cycle II. Thus, the implementation of the Problem Based Learning model supported by digital learning resources is effective in improving students' cognitive learning outcomes on the subject of Indonesia's cultural diversity.

Keywords: Problem Based Learning, Digital Learning Resources, Cognitive Learning Outcomes, Cultural Diversity, IPAS

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya Indonesia di kelas IV SDN Karangbesuki 2 Malang. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi keragaman budaya dikarenakan materi yang cukup luas, serta kurang aktif dalam mencari informasi secara mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan sumber belajar digital pada materi keragaman budaya Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas dua siklus.

Setiap siklus meliputi empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SDN Karangbesuki 2 Malang yang berjumlah 28 peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan sumber belajar digital mampu meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata hasil belajar dari 69,47 pada Siklus I menjadi 83,71 pada Siklus II dengan peningkatan sebesar 14,24 poin. Persentase ketuntasan klasikal peserta didik juga meningkat dari 25,00% pada Siklus I menjadi 89,29% pada Siklus II. Selain itu, rata-rata hasil belajar peserta didik meningkat dari 60,66 pada pra siklus menjadi 83,71 pada akhir Siklus II. Dengan demikian, penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan sumber belajar digital efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi keragaman budaya Indonesia.

Kata Kunci: Problem Based Learning, Sumber Belajar Digital, Hasil Belajar Kognitif, Keragaman Budaya, IPAS

A. Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami fenomena alam dan sosial secara terpadu serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam kehidupan sehari-hari. Hayudinna dan Muzkiyah (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran IPAS tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan bernalar kritis peserta didik melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Salah satu materi yang dipelajari pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar adalah keragaman

budaya Indonesia. Materi ini memiliki peran penting dalam menanamkan kesadaran peserta didik terhadap keberagaman budaya bangsa sekaligus membangun identitas nasional sejak usia dini. Menurut Sa'diyah, Dewi, dan Furnamasari (2021), pembelajaran mengenai keragaman budaya di sekolah dasar berperan dalam menanamkan pemahaman tentang keberagaman bangsa serta membentuk peserta didik menjadi warga negara yang mampu menghargai perbedaan budaya yang ada di Indonesia.

Namun demikian, materi keragaman budaya Indonesia memiliki cakupan yang sangat luas sehingga sering menjadi tantangan dalam proses pembelajaran. Peserta didik harus mempelajari berbagai

warisan budaya yang tersebar di 38 provinsi di Indonesia, baik yang termasuk warisan budaya benda maupun warisan budaya tak benda. Luasnya cakupan materi menyebabkan peserta didik tidak hanya dituntut mengingat nama budaya, tetapi juga memahami jenis budaya serta asal daerahnya. Kondisi ini berpotensi menimbulkan kesulitan belajar apabila pembelajaran masih berorientasi pada hafalan dan penyampaian informasi secara satu arah. Saleh, Ahda, dan Fitria (2020) menyatakan bahwa pembelajaran yang hanya menekankan penguasaan fakta dan informasi tanpa melibatkan peserta didik secara aktif cenderung menyebabkan rendahnya pemahaman konsep dan hasil belajar.

Fenomena ini didukung dengan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 22 April 2026 dengan guru kelas IV SDN Karangbesuki 2 Malang, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi keragaman budaya Indonesia. Peserta didik cenderung lebih mengenal budaya dari daerah tempat tinggalnya, khususnya budaya Jawa Timur, dibandingkan budaya dari provinsi lain. Akibatnya, peserta didik

sering lupa terhadap nama budaya, asal daerah, maupun jenis budaya yang dipelajari. Kesulitan tersebut semakin terlihat ketika peserta didik diminta mengelompokkan warisan budaya benda, seperti rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, alat musik tradisional, dan makanan khas, serta warisan budaya tak benda seperti lagu daerah, tarian daerah, bahasa daerah, dan upacara adat dari berbagai provinsi di Indonesia.

Guru juga menyampaikan bahwa proses pembelajaran selama ini masih didominasi oleh penggunaan buku teks, dan poster. Dalam kegiatan belajar, peserta didik sering kali harus melihat kembali informasi pada poster yang dipajang di depan kelas untuk memperoleh informasi mengenai budaya dari berbagai daerah. Kondisi tersebut menyebabkan banyak peserta didik maju secara bersamaan sehingga menimbulkan kegaduhan dan mengurangi efektivitas pembelajaran. Selain itu, keterbatasan waktu pembelajaran membuat guru mengalami kesulitan untuk menjelaskan seluruh materi secara mendalam mengingat cakupan materi yang sangat luas.

Permasalahan tersebut berdampak pada rendahnya hasil

belajar kognitif peserta didik. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi, membedakan, dan mengelompokkan warisan budaya berdasarkan jenis maupun daerah asalnya. Banyaknya informasi yang harus dipelajari menyebabkan peserta didik mudah lupa dan merasa bosan selama pembelajaran berlangsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan strategi pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam membangun pengetahuannya sehingga materi yang kompleks dapat dipahami dengan lebih mudah dan bermakna. Riyanti dan Novitasari (2021) menyatakan bahwa pendidikan multikultural berbasis kearifan lokal mampu membantu peserta didik memahami, menerima, dan menghargai perbedaan suku, adat istiadat, bahasa, maupun budaya yang ada di Indonesia. Oleh karena itu, pembelajaran keragaman budaya di sekolah dasar perlu dirancang secara menarik dan bermakna agar peserta didik tidak hanya mampu menghafal informasi budaya, tetapi juga memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan perubahan

strategi pembelajaran yang mencakup pemilihan model pembelajaran agar suasana kelas tidak membosankan dan peserta didik menjadi lebih tertarik serta fokus dalam mengikuti pelajaran (Damayanti & M. Tohimin Apriyanto, 2017). Khususnya di tingkat sekolah dasar, penting untuk memilih model pembelajaran yang sesuai guna mengoptimalkan hasil belajar peserta didik (Anitra, 2021). Selain itu, penggunaan model pembelajaran yang tepat juga dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami konsep pelajaran, karena mereka dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar (Aledya, 2019). Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Problem Based Learning* (PBL). Menurut Saleh, Ahda, dan Fitria (2020), *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran melalui penyajian masalah yang harus diselesaikan melalui kegiatan penyelidikan, diskusi, dan pemecahan masalah. Melalui proses tersebut, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, dan mengomunikasikan hasil

temuannya. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa penerapan PBL mampu meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

Penerapan *Problem Based Learning* (PBL) dalam penelitian ini didukung oleh penggunaan sumber belajar digital. Pemanfaatan sumber belajar digital memungkinkan peserta didik memperoleh informasi yang lebih luas, beragam, dan mudah diakses dibandingkan hanya mengandalkan buku teks atau poster pembelajaran. Rosmilasari dan Adoe (2020) menjelaskan bahwa penerapan *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung media pembelajaran inovatif mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna. Penggunaan video pembelajaran, gambar digital, blog edukatif, serta berbagai sumber informasi digital dapat membantu peserta didik memvisualisasikan materi yang luas sehingga lebih mudah dipahami. Melalui kegiatan penyelidikan berbasis masalah dan pemanfaatan sumber belajar digital, peserta didik dapat mencari informasi mengenai berbagai warisan budaya Indonesia

secara mandiri, mengelompokkan budaya berdasarkan jenisnya, menentukan asal daerah budaya tersebut, serta mempresentasikan hasil temuannya bersama kelompok. Aktivitas tersebut sejalan dengan karakteristik pembelajaran IPAS yang menekankan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Hayudinna dan Muzkiyah (2024) menyatakan bahwa penggunaan model dan media pembelajaran yang inovatif mampu mendukung pengembangan kemampuan bernalar kritis peserta didik pada pembelajaran IPAS.

Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam mata pelajaran IPAS telah menjadi banyak perhatian sejumlah penelitian sebelumnya. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan Hal tersebut telah ditunjukkan oleh penelitian yang dilakukan oleh Evelyn Olyvia, dkk. pada tahun 2024 dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Wordwall Mata Pelajaran IPAS Kelas VI-A SDN Jajar Tunggal III/452 Surabaya" yang menyimpulkan bahwa

penggunaan media wordwall untuk mendukung pembelajaran berbasis masalah merupakan cara mengajar yang menarik, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan daya ingat peserta didik terhadap materi pelajaran. Siklus I, peserta didik mencapai hasil belajar rata-rata 71,66 dan tingkat penyelesaian kelas 67,85%. Hal ini khususnya berlaku dalam hal penguasaan materi warisan budaya Indonesia yang sudah mendunia. Siklus II memiliki tingkat kehadiran sempurna 100% dan hasil belajar rata-rata 85,55. Selain itu, pada penelitian yang dilakukan oleh Marni Y. Halla, dkk. pada tahun 2026 yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar IPAS Melalui Penerapan Model *Problem Based Learning* Bermuatan Kearifan Lokal (Oe Puah) Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" yang menyimpulkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan: ketuntasan klasikal kemampuan berpikir kritis meningkat dari 28,6% (pra-siklus) menjadi 57,1% (Siklus I) dan 78,6% (Siklus II), sedangkan ketuntasan klasikal hasil belajar IPAS meningkat dari 35,7% menjadi 60,7% dan 82,1%. Disimpulkan bahwa model PBL efektif

meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPAS siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Kemudian, pada penelitian yang dilakukan oleh Zulkarnain Ar & Moh. Salimi pada tahun 2025 dengan judul "Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Tentang Daerahku Kebanggaanku pada Siswa Kelas V SDN Muktisar" menyimpulkan bahwa model PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan pada setiap siklus pembelajaran. Rata-rata hasil belajar meningkat dari 67,85 dengan ketuntasan 64,29% pada Siklus I menjadi 86,42 dengan ketuntasan 92,86% pada akhir Siklus II. Berdasarkan hasil tersebut, model PBL direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

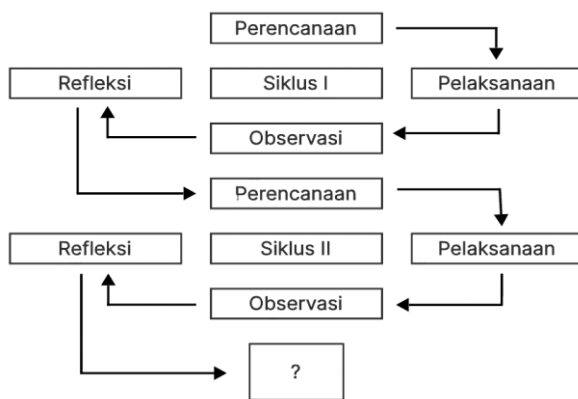
Model Problem Based Learning (PBL) telah banyak diterapkan pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar, namun penelitian yang mengintegrasikan Problem Based Learning (PBL) berbantuan sumber belajar digital pada materi keragaman budaya Indonesia masih terbatas. Materi ini memiliki cakupan yang luas

karena mencakup berbagai warisan budaya benda dan tak benda dari seluruh provinsi di Indonesia. Selain itu, pemanfaatan sumber belajar digital yang menggunakan *smartphone* merupakan hal yang baru bagi peserta didik karena belum pernah ada sebelumnya di sekolah, sehingga dapat menarik minat peserta didik untuk mempelajarinya. Proses pembelajaran dengan model pembelajaran berbantuan sumber belajar digital juga diharapkan mampu membantu peserta didik memahami dan menyerap materi dengan lebih cepat dan efektif.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Sumber Belajar Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Karangbesuki 2 Malang**” untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran berbantuan sumber belajar digital akan meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi warisan budaya di Indonesia.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau yang biasa dikenal dengan *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui proses reflektif yang bertujuan memperbaiki praktik pembelajaran secara berkelanjutan (Machali, 2022). Menurut Salim dkk. (2022) dalam konteks pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran, penelitian tindakan berkembang menjadi Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis & Mc. Taggart. Model ini diadopsi dari model Kurt Lewin yang memperkenalkan empat tahap dalam pelaksanaan metode penelitian tindakan, yaitu : perencanaan (*planning*), tindakan (*tindakan*), pengamatan (*observation*), refleksi (*reflection*). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri atas dua pertemuan. Hasil refleksi pada setiap siklus digunakan sebagai dasar perbaikan tindakan pada siklus berikutnya (Machali, 2022).



Gambar 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas oleh Kemmis & McTaggart

Penelitian dilaksanakan di SDN Karangbesuki 2 Malang pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 28 peserta didik, dengan 13 laki-laki dan 15 perempuan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua pertemuan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, instrumen tes, dan sumber belajar digital berupa video, gambar, blog edukatif, serta aplikasi budaya Indonesia. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan sumber belajar digital, sedangkan observasi dilakukan menggunakan lembar pengamatan selama proses

pembelajaran berlangsung. Tahap refleksi dilakukan melalui analisis hasil observasi dan tes evaluasi untuk menentukan keberhasilan tindakan serta perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu tes hasil belajar kognitif berupa *pre-test* dan *post-test*. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis melalui perhitungan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan belajar klasikal pada setiap siklus. Data kualitatif dianalisis untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dan hasil refleksi yang diperoleh selama penelitian berlangsung. Perbandingan hasil pra penelitian, Siklus I, dan Siklus II dilakukan untuk mengidentifikasi peningkatan hasil belajar kognitif murid setelah diterapkannya model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan sumber belajar digital.

Indikator keberhasilan penelitian mengacu pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 80% peserta didik memperoleh nilai sama dengan atau

lebih dari KKTP serta terjadi peningkatan hasil belajar kognitif pada setiap siklus. Apabila indikator keberhasilan belum tercapai, penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan menerapkan perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus pada peserta didik kelas IV SDN Karangbesuki 2 Malang dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan sumber belajar digital pada materi keragaman budaya Indonesia. Dalam penelitian ini, peneliti berperan langsung sebagai guru yang merancang perangkat pembelajaran, melaksanakan tindakan, memfasilitasi proses pembelajaran, serta melakukan refleksi terhadap setiap tindakan yang telah dilaksanakan. Guru kelas bertindak sebagai observer yang mengamati keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas peserta didik selama penelitian berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi awal dan *pre-test*, hasil belajar kognitif peserta didik masih rendah. Sebagian besar peserta didik hanya mengenal

budaya Jawa Timur dan belum mampu membedakan warisan budaya benda dan warisan budaya tak benda dengan baik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap keragaman budaya Indonesia masih terbatas sehingga diperlukan pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna.

Sebelum tindakan dilakukan, peserta didik masih bergantung pada informasi dari guru karena sumber belajar yang digunakan terbatas pada buku ajar dan poster. Akibatnya, kesempatan peserta didik untuk mengeksplorasi informasi secara mandiri masih rendah sehingga rata-rata nilai *pre-test* hanya mencapai 60,66 dengan ketuntasan klasikal sebesar 7,14% atau sebanyak 2 peserta didik yang mencapai KKTP.

Tabel 1. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Siklus I dan Siklus II

Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Mean	60,66	69,47	83,71
Tuntas	2	7	25
Tidak Tuntas	26	21	2
Presentase Ketuntasan	7,14%	25,00%	89,29%

Berdasarkan Tabel 1, hasil belajar kognitif peserta didik mengalami peningkatan setelah penerapan pembelajaran. Rata-rata

nilai meningkat dari 60,66 pada pra siklus dengan 2 peserta didik (7,14%) yang tuntas menjadi 69,47 pada Siklus I dengan 7 peserta didik (25,00%) yang tuntas. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, rata-rata nilai kembali meningkat menjadi 83,71 dengan 25 peserta didik (89,29%) yang tuntas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tindakan pembelajaran yang diterapkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

Pada Siklus I, guru menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan sumber belajar digital pada materi keragaman budaya melalui kegiatan penyajian masalah dan diskusi kelompok untuk mencari informasi dari sumber digital yang disediakan. Hasil belajar peningkatan dibandingkan kondisi awal, namun ketuntasan klasikal masih 25,00% sehingga indikator keberhasilan penelitian belum tercapai.

Berdasarkan hasil observasi Siklus I, hasil belajar peserta didik meningkat dibandingkan kondisi awal, namun masih ditemukan beberapa kendala, seperti kegiatan pendahuluan yang belum optimal, sumber belajar digital yang belum

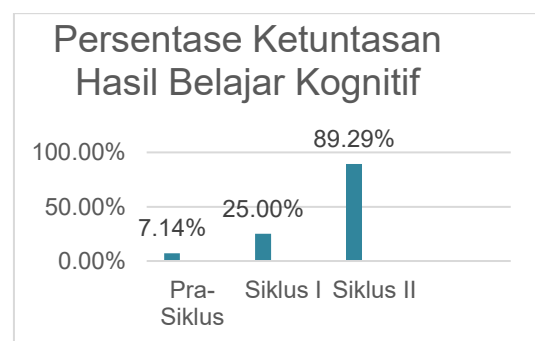
lengkap, serta hambatan penggunaan perangkat digital. Pembagian tugas kelompok juga belum merata sehingga sebagian peserta didik masih pasif dan bergantung pada anggota kelompok lainnya. Selain itu, peserta didik masih berada pada tahap adaptasi terhadap model *Problem Based Learning* (PBL) dan penggunaan sumber belajar digital, sehingga proses diskusi dan pengelolaan waktu pembelajaran belum berjalan secara optimal. Sebelumnya peserta didik terbiasa menerima informasi secara langsung dari guru sehingga ketika diminta mencari informasi secara mandiri melalui sumber belajar digital, sebagian peserta didik masih mengalami kebingungan. Kemudian, penggunaan perangkat digital secara bergantian oleh dua peserta didik dalam satu kelompok menyebabkan keterlibatan peserta didik belum merata. Peserta didik yang memegang perangkat cenderung lebih aktif mencari informasi, sedangkan peserta didik lainnya hanya menunggu hasil yang diperoleh temannya. Akibatnya, tujuan pembelajaran yang menekankan keaktifan seluruh peserta didik belum dapat tercapai secara maksimal.

Perkembangan positif terlihat pada pertemuan kedua Siklus I, guru menggunakan aplikasi *Indonesia Culture* sebagai sumber belajar digital yang memuat informasi budaya dari seluruh provinsi di Indonesia. Visualisasi dan fitur kuis dalam aplikasi membuat peserta didik lebih antusias, aktif berdiskusi, berani menjawab pertanyaan, dan lebih mudah memahami materi dibandingkan pertemuan pertama. Hal ini menunjukkan bahwa sumber belajar digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Hasil refleksi Siklus I menjadi dasar perbaikan pada Siklus II. Guru memastikan seluruh kegiatan pembelajaran terlaksana sesuai perangkat ajar yang telah disusun, melengkapi panduan sumber belajar digital dengan seluruh tautan yang digunakan pada LKK, memberikan pendampingan yang lebih intensif, memperjelas pembagian tugas kelompok, serta memantau diskusi agar seluruh peserta didik berpartisipasi aktif. Selain itu, setiap peserta didik difasilitasi satu perangkat digital berupa smartphone

atau laptop sehingga keterlibatan dalam mencari informasi dan menyelesaikan tugas kelompok menjadi lebih merata.

Perbaikan pada Siklus II berdampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Peserta didik menjadi lebih mandiri dalam mengakses sumber belajar digital, lebih aktif berdiskusi, dan lebih bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok. Hal ini membuat pembelajaran berlangsung lebih efektif sehingga rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 83,71 dengan ketuntasan klasikal mencapai 89,29%, yang berarti indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena lebih dari 80% peserta didik memperoleh nilai di atas KKTP yang ditetapkan.



Gambar 2. Persentase Peningkatan Hasil Belajar Kognitif

Peningkatan hasil belajar kognitif dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Problem*

Based Learning (PBL) berbantuan sumber belajar digital efektif membantu peserta didik memahami materi keragaman budaya Indonesia. Melalui tahapan PBL, peserta didik aktif mengidentifikasi masalah, mencari informasi, berdiskusi, dan menyimpulkan hasil temuannya sehingga pemahaman terhadap konsep yang dipelajari menjadi lebih mendalam. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Al-Tabany (2017) yang menyatakan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) mampu menciptakan situasi belajar yang mendorong peserta didik aktif membangun pengetahuan melalui proses pemecahan masalah. Melalui pembelajaran berbasis masalah, peserta didik memperoleh kesempatan untuk berinteraksi, berdiskusi, dan bertukar informasi sehingga pemahaman konsep menjadi lebih baik.

Selain model pembelajaran, penggunaan sumber belajar digital memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengakses informasi yang lebih beragam dan kontekstual. Pada materi keragaman budaya Indonesia yang mencakup 38 provinsi, sumber belajar digital membantu peserta didik memperoleh

visualisasi yang lebih nyata tentang berbagai bentuk warisan budaya di Indonesia. Pendapat ini sejalan dengan penelitian Rosmilasari dan Adoe (2021) yang menunjukkan bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran berbasis masalah mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif.

Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan sumber belajar digital memiliki beberapa kelebihan, yaitu pembelajaran menjadi lebih berpusat pada peserta didik, akses informasi mengenai keragaman budaya Indonesia lebih luas, kerja sama dan keterampilan komunikasi meningkat melalui diskusi dan presentasi, serta motivasi belajar peserta didik bertambah karena penggunaan media yang menarik dan interaktif.

Di samping kelebihan tersebut, penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan, yaitu pelaksanaan pembelajaran yang bergantung pada ketersediaan perangkat digital dan akses internet, serta kemampuan peserta didik dalam mengoperasikan perangkat digital yang masih beragam sehingga memerlukan pendampingan

guru. Selain itu, penelitian hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah peserta didik yang terbatas sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas.

Berdasarkan indikator keberhasilan yang ditetapkan, tindakan dinyatakan berhasil karena ketuntasan klasikal meningkat dari 7,14% pada pra siklus menjadi 25,00% pada Siklus I dan mencapai 89,29% pada Siklus II. Hasil tersebut telah melampaui target penelitian, yaitu minimal 80% peserta didik mencapai KKTP 75, sehingga penelitian dihentikan pada Siklus II.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan sumber belajar digital mampu meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV SDN Karangbesuki 2 Malang pada materi keragaman budaya Indonesia. Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat dari aspek hasil belajar, tetapi juga dari meningkatnya keaktifan peserta didik, kualitas diskusi kelompok, kemampuan memanfaatkan sumber belajar digital, serta efektivitas proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.

D. Kesimpulan

Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan sumber belajar digital efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV SDN Karangbesuki 2 Malang pada materi keragaman budaya Indonesia. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata hasil belajar dari 60,66 pada pra siklus menjadi 69,47 pada Siklus I dan 83,71 pada Siklus II, serta peningkatan ketuntasan klasikal dari 7,14% menjadi 25,00% dan mencapai 89,29% pada Siklus II sehingga telah melampaui indikator keberhasilan penelitian. Keberhasilan tersebut didukung oleh keterlibatan aktif peserta didik dalam mengidentifikasi masalah, mencari informasi melalui sumber belajar digital, berdiskusi, dan menyajikan hasil pemecahan masalah. Oleh karena itu, model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan sumber belajar digital dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkannya pada materi, jenjang pendidikan, atau variable yang berbeda untuk memperoleh gambaran yang lebih luas mengenai efektivitas

model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan sumber belajar digital, termasuk pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aledya, V. (2019). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa, *May*, 0–7.
<https://www.researchgate.net/publication/333293321>
- Al-Tabany, T. I. B. (2017). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Konteksual. Jakarta: Kencana, Prenada Media.
- Anitra, R. (2021). Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 6(1), 8.
<https://doi.org/10.26737/jpdi.v6i1.2311>
- Ar, Z., & Salimi, M. Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Tentang Daerahku Kebanggaanku pada Siswa Kelas V SDN Muktisari. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(3).
- Damayanti, S., & Apriyanto, M. T. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 2(2), 235–244.
- Halla, M. Y., Seran, P., Luruk, Y., & Muhsam, J. (2026). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPAS melalui Penerapan Model Problem Based Learning Bermuatan Kearifan Lokal (Oe Puah) pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 4(2), 771-779.
- Hayudinna, H. G., & Muzkiyah, A. (2024). Analisis kemampuan bernalar kritis pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2438–2447.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7825>
- Machali, I. (2022). Bagaimana melakukan penelitian tindakan

- kelas bagi guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327.
<https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-08>
- Putri, E. O., Pratiwi, D. E., & Wati, E. S. (2024). Meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media Wordwall mata pelajaran IPAS kelas VI-A SDN Jajar Tunggal III/452 Surabaya. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(4), 345-352.
- Riyanti, A., & Novitasari, N. (2021). Pendidikan multikultural berbasis kearifan lokal bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Adat dan Budaya Indonesia*, 3(1).
- Rosmilasari, D. M. A. R., & Adoe, D. P. (2020). Design and implementation of online problem based learning (PBL) assisted by innovative media to improve elementary school student learning outcomes. *Journal of Education Technology*, 4(4), 456-464.
<https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.29929>
- Sa'diyah, M. K., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Pendidikan kewarganegaraan mengenai keragaman budaya Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7702–7706.
- Saleh, A., Ahda, Y., & Fitria, Y. (2020). Improving science learning activities and outcomes by using problem based learning model at elementary school. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1388–1397.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.578>
- Salim, S., Karo-Karo, I. R., & Haidir, H. (2022). Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Aplikasi Bagi Mahasiswa, Guru Mata Pelajaran Umum dan Pendidikan Agama Islam di Sekolah.
- Anggraini, D. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Silat Pedang untuk Pembelajaran