



## Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Lentera* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPAS Siswa Kelas IV

Ellayati Rafsanjani <sup>1\*</sup>, Lovika Ardana Riswari <sup>2</sup>, Rihayati <sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> PPG PGSD Universitas Muria Kudus

<sup>3</sup> SD 4 Bulungcangkring

\*Email Korespondensi : [ellayatir@gmail.com](mailto:ellayatir@gmail.com)

| Info Artikel   | Abstrak   |
|--|---|
| <b>Diterima</b> : 31 Mei 2025<br><b>Direvisi</b> : 10 Juni 2025<br><b>Diterbitkan</b> : 29 Juni 2025   | Penelitian ini bertujuan meningkatkan pemahaman konsep IPAS pada materi "Aku dan Kebutuhanku" melalui model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media LENTERA (Lemari Interaktif). Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus di kelas IV SD 4 Bulungcangkring yang berjumlah 40 siswa. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam partisipasi aktif dan pemahaman konsep setelah penerapan metode PBL dan media LENTERA. Rata-rata pemahaman siswa meningkat dari 56% pada pra-siklus menjadi 62,5% pada siklus I, dan 82% pada siklus II, menunjukkan kenaikan sebesar 26%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan model PBL berbantu media konkret yang interaktif sangat bermanfaat dan terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif serta menambah pemahaman siswa terhadap materi IPAS.  |
| <b>Kata Kunci:</b><br><i>Problem Based Learning, Media LENTERA, Pemahaman Konsep</i>   |   |
| <b>Cara merujuk artikel ini:</b><br><br>Rafsanjani, E., dkk. (2025). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Lentera untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPAS Siswa Kelas IV, 5 (2), h. 152-164. | <b>Abstract</b><br><br><i>This study aims to improve students' conceptual understanding of IPAS in the topic "Aku dan Kebutuhanku" through the implementation of the Problem Based Learning (PBL) model supported by LENTERA (Interactive Cabinet) media. The research was conducted as a two-cycle Classroom Action Research (CAR) in the fourth-grade class of SD 4 Bulungcangkring, involving 40 students. The results showed a significant increase in active participation and conceptual understanding after the implementation of the PBL method and LENTERA media. The average level of student understanding increased from 56% in the pre-cycle to 62.5% in the first cycle, and 82% in the second cycle, indicating a 26% improvement. The conclusion of this study is that the implementation of the PBL model supported by concrete and interactive media is highly beneficial and has proven to be effective in enhancing students' active engagement and improving their understanding of IPAS content.</i><br><br><b>Keywords:</b> <i>Problem Based Learning, LENTERA media, Conceptual understanding</i> |

### PENDAHULUAN

Pelajaran IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat meningkatkan sikap kerjasama. Pembelajaran IPAS melibatkan siswa dalam mengeksplorasi fenomena alam melalui berbagai

pendekatan ilmiah untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan (Rofiq, 2024). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan



solutif pada siswa. Kurikulum Merdeka mendorong siswa untuk aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata dan kerja kolaboratif. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPAS di kelas IV SD 4 Bulungcangkring belum mencapai hasil yang optimal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan partisipasi yang rendah selama proses pembelajaran. Guru masih mendominasi kelas dengan metode ceramah satu arah, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Selain itu, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar kebutuhan primer dan sekunder, yang merupakan materi esensial dalam topik "Aku dan Kebutuhanku".

Hal ini diperkuat oleh data hasil pretest yang menunjukkan bahwa hanya 56% siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sementara sisanya belum mencapai standar kompetensi yang ditetapkan. Rendahnya capaian tersebut mengindikasikan adanya ketimpangan antara tujuan kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kontekstual, dan kolaboratif, dengan pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung di kelas. Kondisi ini menegaskan perlunya penerapan model pembelajaran inovatif yang mampu menghadirkan aktivitas nyata dan media interaktif sebagai intervensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta pemahaman konseptual siswa secara menyeluruh.

Menurut Luritawaty dalam (Salamah, 2023) salah faktor yang menyebabkan rendahnya pemahaman konsep adalah siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, menyatakan bahwa kemampuan yang paling pokok yang harus dimiliki oleh siswa adalah kemampuan pemahaman konsep. Hal tersebut juga sependapat dengan penelitian (Apriliyana, 2023) menyatakan bahwa bukti keberhasilan

siswa dalam memahami pelajaran adalah dengan cara memahami konsep, ini merupakan suatu keterampilan siswa dalam penguasaan memahami konsep pada materi. Menurut Wahyuni dan Lestari (2023), siswa sekolah dasar lebih mudah memahami konsep yang dikaitkan langsung dengan pengalaman nyata melalui media visual interaktif. Oleh karena itu, rencana pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *LENTERA* (Lemari Interaktif). Model PBL dipilih karena terbukti efektif meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa melalui penyelesaian masalah nyata secara kolaboratif (Joyce, Weil, & Calhoun, 2015). Sementara itu, penggunaan media *LENTERA* diharapkan dapat menghadirkan pengalaman multisensori yang mendukung pembelajaran aktif dan bermakna.

Berbagai penelitian sebelumnya telah mengangkat pentingnya pendekatan pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan pemahaman konsep. Handayani & Nuraini (2022) menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Penelitian oleh Jihanifa, Sumaji, & Riswari (2023) membuktikan bahwa PBL berbasis STEAM efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis. Sementara itu, Salamah et al. (2023) berhasil meningkatkan pemahaman konsep melalui model *role playing* berbantuan media *Magic Book*, dan Kusumawati & Suryani (2023) menegaskan pentingnya media interaktif dalam pembelajaran IPAS. Namun demikian, mayoritas penelitian tersebut belum menggabungkan model PBL dengan media pembelajaran visual konkret yang secara spesifik dirancang untuk materi kebutuhan manusia pada IPAS.

Penelitian ini menghadirkan inovasi dengan mengintegrasikan model *Problem Based Learning* berbantuan media

LENTERA (Lemari Interaktif). Media ini dirancang khusus untuk memvisualisasikan konsep kebutuhan primer dan sekunder melalui benda konkret dan gambar klasifikasi dalam bentuk lemari, sesuai dengan gaya belajar dominan siswa SD yang bersifat visual dan kinestetik. Keunggulan penelitian ini dibandingkan studi sebelumnya adalah fokus pada konteks pembelajaran IPAS kelas IV yang selama ini kurang mendapatkan perhatian dalam integrasi model PBL dan media konkret visual, serta adanya desain media yang responsif terhadap preferensi belajar siswa berdasarkan hasil diagnosis awal.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kondisi awal pemahaman konsep IPAS siswa sebelum penerapan tindakan, mengkaji efektivitas penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media LENTERA dalam meningkatkan pemahaman konsep materi "Aku dan Kebutuhanku", serta mengevaluasi keterampilan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran berbasis *Problem Based Learning*. Dengan pendekatan ini, diharapkan tidak hanya meningkatkan pencapaian akademik siswa, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan pemecahan masalah yang menjadi tujuan utama pembelajaran abad ke-21 (Nasution, 2023).

Solusi untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran adalah dengan menerapkan media dan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada abad 21 serta meningkatkan pemahaman konsep salah satunya adalah model pembelajaran berbasis masalah atau model *Problem Based Learning* (Jihanifa, 2023). Sementara itu, media pembelajaran seperti LENTERA berfungsi untuk menghadirkan media ajar dalam bentuk visual konkret yang menarik.

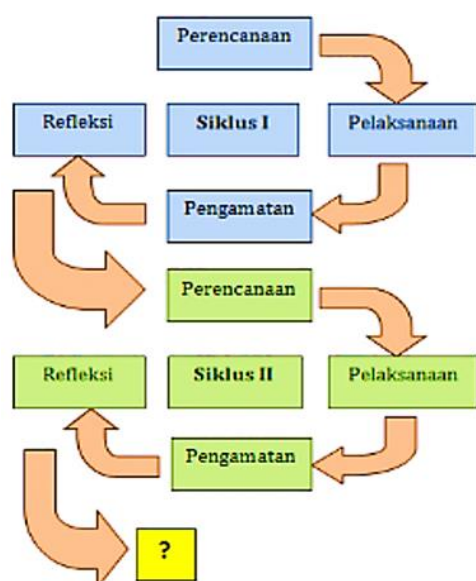
Variabel yang diteliti dalam penelitian ini meliputi: Pemahaman Konsep, yang diukur melalui indikator mengartikan, mencontohkan,

mengklasifikasikan, menyimpulkan, menduga, membandingkan, dan menjelaskan sesuai kategori pemahaman menurut Bloom (dalam Yani, 2018); Model Problem Based Learning, yang diimplementasikan berdasarkan sintaks lima tahap menurut Ibrahim (dalam Suprihatiningrum, 2013); serta Media LENTERA, yang dikembangkan untuk memfasilitasi klasifikasi kebutuhan manusia secara konkret. Dengan mengintegrasikan model Problem Based Learning dan media LENTERA, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam inovasi pembelajaran IPAS yang lebih efektif dan menyenangkan di sekolah dasar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan langsung oleh peneliti yang bertindak sebagai pengajar dan observer. Penelitian dilakukan dalam dua siklus selama 6 pertemuan (6 minggu). Adapun jadwal pelaksanaan perbaikan pembelajaran IPAS dengan materi pokok Kebutuhanku adalah pada siklus I dilaksanakan tanggal 6,12,13 maret 2025 sementara pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 17,19,20 maret 2025. Penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN 4 Bulungcangkring, Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus, Propinsi Jawa Tengah pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 04 Bulungcangkring sebanyak 40 siswa, terdiri atas 16 siswa laki-laki dan 24 siswi perempuan. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling, yaitu seluruh siswa kelas IV dijadikan subjek penelitian. Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa siswa memiliki tingkat keaktifan yang baik tetapi masih rendah dalam keterlibatan berpikir kritis dan pemahaman konseptual, sejalan dengan karakteristik perkembangan kognitif usia 9-10 tahun menurut Piaget (dalam Suprijono, 2014).

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *LENTERA* (Lemari Interaktif). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart yang melibatkan empat tahapan utama yang dilaksanakan secara siklus (Arikunto, 2020) menjelaskan bahwa penelitian ini melalui empat tahap yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Adapun alur penelitian yang digunakan dapat dilihat dalam gambar berikut :



**Gambar 1. Skema Alur PTK Kemmis dan Mc.Tanggart (Wulan,2023)**

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kombinasi metode tes dan non-tes. Tes digunakan untuk mengukur pemahaman konsep siswa tentang kebutuhan manusia melalui soal pilihan ganda pada Bab 7 aku dan kebutuhanku. Sementara itu, teknik non-tes meliputi observasi aktivitas siswa dengan lembar observasi terstruktur, wawancara semi-terstruktur untuk mendapatkan informasi reflektif dari siswa tentang penggunaan media *LENTERA*, serta dokumentasi berupa foto dan catatan kegiatan pembelajaran. Menurut Miles dan Huberman (2014), kombinasi teknik

kuantitatif dan kualitatif ini penting untuk mendapatkan gambaran utuh dari fenomena yang diteliti. Oleh karena itu data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. data kualitatif diperoleh dari informasi berbentuk kalimat yang memberikan gambaran tentang suasana pembelajaran IPAS materi Aku dan Kebutuhanku yang di dukung menggunakan data hasil observasi,wawancara, dan doumentasi. Data ini berupa lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, wawancara pada beberapa siswa dan guru serta dokumentasi. Sedangkan data kuantitatif diperoleh untuk mengetahui nilai tes, dengan membandingkan rata-rata ketuntasan siswa sebelum tindakan, setelah siklus I, dan setelah siklus II. Rumus ketuntasan klasikal digunakan untuk menilai persentase keberhasilan siswa mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Untuk data non-tes, digunakan analisis model interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan verifikasi (Miles & Huberman, 2014). Validitas data diperkuat melalui triangulasi teknik, yakni membandingkan hasil tes, observasi, dan wawancara.

Rancangan tindakan dilakukan dalam dua siklus. Siklus I memfokuskan pada penerapan awal model *Problem Based Learning* berbantu media *LENTERA*, sementara siklus II dilakukan setelah refleksi dari siklus I, dengan penyempurnaan strategi pembelajaran. Setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan, mengikuti sintaks PBL: orientasi pada masalah, mengorganisasi belajar, membimbing penyelidikan, mengembangkan dan menyajikan hasil, serta menganalisis proses belajar (Joyce, Weil, & Calhoun, 2015). Media *LENTERA* dioptimalkan dalam setiap aktivitas klasifikasi kebutuhan manusia untuk memperkuat pemahaman konsep siswa secara aktif dan menyenangkan. Penelitian ini, diharapkan dengan menerapkan kombinasi dmodel *Problem Based Learning*



dan media *LENTERA* dapat meningkatkan presentase pemahaman konsep siswa kelas IV pada materi IPAS bab 7 materi Aku dan Kebutuhanku.

Menurut Riswari (2023) menjelaskan persentase skor pemahaman konsep IPAS dapat dihitung dengan rumus:

$$P_x = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

$P_x$  = Persentase ketuntasan pemahaman konsep siswa

$\sum x$  = Jumlah skor pemahaman konsep siswa

$n$  = Jumlah siswa

**Tabel 1. Kriteria Pemahaman Konsep**

| Persentase Pemahaman<br>$n$<br>Konsep | Kriteria Pemahaman Konsep IPAS |
|---------------------------------------|--------------------------------|
| 91 – 100                              | Sangat Baik / Sangat Tuntas    |
| 81 – 90                               | Baik / Tuntas                  |
| 71 – 80                               | Cukup / Hampir Tuntas          |
| 61 – 70                               | Kurang / Belum Tuntas          |
| $\leq 60$                             | Sangat Kurang / Tidak Tuntas   |

(Riswari, 2023)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan tes terhadap penerapan model *problem based learning* berbantuan media *LENTERA* (lemari interaktif) pada pembelajaran IPAS bab kebutuhan di kelas IV SD 4 Bulungcangkkring. Prosedur penelitian yang dilaksanakan terdiri atas 2 siklus dengan enam pertemuan. Di awal setiap siklus guru dan peneliti telah melakukan perencanaan pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *LENTERA* (lemari interaktif). Pada pelaksanaannya, media *LENTERA* (lemari interaktif) digunakan sebagai media interaktif yang disesuaikan dengan sintak *problem based learning*, Nasution (2024).



**Gambar 2. Media LENTERA (lemari Interaktif)**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada kelas IV di SD 4 Bulungcangkkring penelitian ini difokuskan pada pemahaman konsep belajar IPAS bab 7 tentang kebutuhanku dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantu media *LENTERA*. Pada tahap awal akan dilaksanakan kegiatan pra siklus untuk melakukan identifikasi masalah. Selanjutnya dilakukan tindakan kelas dengan melalui siklus I dan siklus II dengan masing-masing melalui empat tahap yang terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

### Pra Siklus

Tahap pra siklus merupakan tahap awal untuk melakukan identifikasi masalah dengan mencari penyebab rendahnya pemahaman konsep belajar IPAS pada siswa kelas IV. Identifikasi masalah pada tahap pra siklus ini diperoleh hasil bahwa permasalahan yang dihadapi oleh siswa kelas IV adalah rendahnya kemampuan pemahaman konsep IPAS pada siswa. Permasalahan lainnya adalah siswa kurang aktif dan kurang antusias pada saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan informasi tersebut, kemudian dilakukan wawancara dengan wali kelas dan siswa untuk mengetahui minat dan metode belajar yang disukai dalam pembelajaran. Berdasarkan angket diagnostik diperoleh hasil 90% siswa menyukai metode belajar yang interaktif. Saat wawancara dengan

siswa, Achsan Ghoni Attaqi salah satu pendapat siswa kelas 4 tentang penggunaan model *Problem Based Learning* berbantu medi *LENTERA* menyatakan bahwa

*"saya suka dengan penggunaan model PBL dan media Lemari Interaktif dalam pembelajaran IPAS kali ini karena saya bisa melihat langsung gambar kebutuhan manusia secara langsung serta saya bisa bekerjasama dengan teman-teman sehingga belajar menjadi lebih aktif serta menyenangkan, selain itu saya jadi lebih mudah mengingat materi pembelajaran karena bnetuknya bisa dilihat (visual)"*

Tidak hanya itu, berdasarkan diagnostik juga menunjukkan bahwa siswa kelas IV memiliki beragam gaya belajar yaitu meliputi 75% visual, 20% kinestetik dan 5% audio. Informasi lain terkait banyak siswa yang tidak menyukai IPAS adalah dikarenakan materinya yang banyak dan kompleks sehingga membuat siswa cepat merasa jenuh dan susah untuk dipahami. Hal ini dikarenakan banyaknya istilah asing yang membuat siswa kesulitan memahami dan juga karena media pembelajaran kuarang interaktif. (Nurdiana, 2025).



**Gambar 3. Persentase Ketuntasan Kemampuan Pemahaman Konsep IPAS Pra Siklus**

Berdasarkan analisis nilai ulangan harian yang dikerjakan oleh siswa kelas IV diperoleh informasi bahwa nilai IPAS siswa masih tergolong rendah. Data dari nilai ulangan ditemukan bahwa terdapat 23 siswa yang tuntas dan 17 siswa yang belum tuntas atau jika diprosentasekan yaitu siswa

56% yang sudah tuntas KKTP dan terdapat 44% siswa yang belum tuntas, hal ini tentu belum sesuai dengan ketercapaian pemebelajaran yang diharapkan. Hasil wawancara dengan wali kelas, penyebab rendahnya nilai hasil belajar IPAS ini adalah siswa kesulitan memahami konsep materi dalam mata pelajaran IPAS serta kurang termotivasi saat belajar sehingga saat pembelajaran masih banyak siswa yang berbicara dan cenderung tidak tertarik dengan materi yang diberikan, selain itu juga kurang menunjukkan perhatian serta keterlibatan dalam belajar. Oleh karena ini perlu dilaksanakan tindakan siklus I dengan penerapan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif untuk berpikir kritis, salah satunya adalah *model Problem Based learning*. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPAS pada siswa kelas IV.

### Siklus I

#### Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan yang mulai dilaksankana adalah dengan menyusun perangkat pembelajaran seperti modul ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), instrumen evaluasi, serta lembar observasi aktivitas siswa dan guru. Rencana pembelajaran disusun agar mengikuti langkah-langkah sintak pada model *Problem Based Learning*, yakni pemberian masalah kontekstual, investigasi oleh siswa, diskusi kelompok, presentasi hasil pemikiran, dan refleksi. Materi pembelajaran dirancang agar relevan dengan kehidupan nyata siswa, misalnya kebutuhan sehari-hari seperti makanan, pakaian, dan alat tulis. Penilaian difokuskan pada tujuh indikator pemahaman konsep IPAS, termasuk kemampuan menyatakan ulang konsep, mengklasifikasi, memberi contoh, menyajikan konsep, hingga mengaplikasikannya.

#### Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan pada siklus I dilaksanakan sebanyak 3 pertemuan pada

tanggal 6,12,13 Maret 2025 dengan materi IPAS pada Bab Aku dan Kebutuhanku topik *"Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita"*. Selama pelaksanaan tindakan peneliti bertindak sebagai pengajar dan observer bersama dengan teman sejawat yang telah dipilih. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru menyajikan masalah kontekstual berupa cerita atau situasi nyata tentang kebutuhan hidup. Siswa dibagi ke dalam 8 kelompok yang terdiri dari 5 siswa untuk berdiskusi dan mengidentifikasi masalah serta solusi berdasarkan pemahaman konsep. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses berpikir kritis siswa. Selama proses berlangsung, tampak bahwa beberapa siswa mampu menyampaikan ide secara aktif, tetapi sebagian lainnya masih terlihat pasif atau bingung dalam memahami konsep abstrak yang disampaikan secara lisan tanpa bantuan visual. Meskipun demikian, diskusi kelompok tetap berjalan dengan baik dan mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.

#### Tahap Observasi

Tahap pengamatan ini dilakukan saat pelaksanaan pembelajaran di kelas dan juga diperoleh data hasil tes evaluasi pemahaman konsep IPAS. Melalui kegiatan observasi ini juga Hasil yang diperoleh siswa dalam pembelajaran menggunakan model PBL ini dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

**Tabel 2. Nilai Hasil Evaluasi Pemahaman Konsep IPAS pada Siklus I**

| Kategori                  | Nilai |
|---------------------------|-------|
| Nilai tertinggi           | 90    |
| Nilai Terendah            | 55    |
| Rata-Rata                 | 64    |
| Jumlah Siswa Tuntas       | 23    |
| Jumlah Siswa Belum Tuntas | 17    |
| % Tuntas                  | 56%   |
| % Belum Tuntas            | 44%   |

Pada tahap observasi menunjukkan bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran meningkat dibandingkan pra-siklus, walaupun keterlibatan belum merata. Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan pendapat atau memahami permasalahan yang disajikan. Berdasarkan hasil tes pada akhir siklus I, terlihat adanya peningkatan rata-rata pemahaman konsep siswa dari 56% menjadi 62,5%. Persentase ketuntasan belajar siswa juga meningkat dari 23 siswa (56%) pada pra-siklus menjadi 25 siswa (62,5%) yang tuntas pada siklus I. Meskipun nilai tertinggi mencapai 90 namun nilai terendah masih ada yang mendapatkan 55. Sementara siswa yang tuntas berjumlah 23 siswa akan tetapi siswa yang belum tuntas juga masih banyak yakni berjumlah 17 siswa.

#### Tahap Refleksi

Dalam menentukan keberhasilan belajar siswa, seorang guru perlu melakukan kegiatan pembelajaran terlebih dahulu. Untuk memastikan pertumbuhan akademik dan pengembangan pribadi siswa, sangat penting bagi guru untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan individu dan gaya belajar (Lestari, 2020). Berdasarkan hasil pelaksanaan dan observasi pada siklus I, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* mulai menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan aktivitas dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran IPAS.

Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi beberapa siswa dalam diskusi kelompok dan adanya rasa ingin tahu yang tumbuh saat menghadapi masalah kontekstual. Selain itu, rata-rata nilai pemahaman konsep siswa juga mengalami peningkatan dari kondisi pra-siklus, serta persentase ketuntasan belajar naik menjadi 62,5% (dari sebelumnya 56%). Namun, hasil tersebut belum sepenuhnya optimal karena masih terdapat 17 siswa (44%) yang belum

mencapai ketuntasan, dan nilai terendah masih berada pada angka 55. Dari data hasil observasi juga menunjukkan bahwa keterlibatan siswa masih belum merata, terutama karena sebagian siswa masih pasif dan kesulitan dalam memahami konsep abstrak yang disampaikan hanya secara lisan tanpa dukungan visual atau media konkret, oleh karena itu masih perlu dilaksanakan upaya perbaikan melalui alternatif tindakan pada siklus II dengan menambahkan media interaktif *LENTERA* yang dikombinasikan dengan model *Problem Based Learning*.

## Siklus II

### Tahap Perencanaan

Perencanaan pembelajaran dilakukan dengan menyempurnakan perangkat ajar dari siklus sebelumnya dan menyusun skenario pembelajaran yang terintegrasi dengan penggunaan media *Lentera*. Guru menyusun LKPD yang mendukung aktivitas eksplorasi menggunakan kompartemen interaktif di dalam *Lentera*. Media ini berisi gambar, benda nyata, dan informasi yang diklasifikasikan sesuai dengan konsep jual beli, kebutuhan pokok, dan pemanfaatannya. Tujuannya adalah agar siswa tidak hanya berdiskusi secara abstrak, tetapi juga dapat melihat dan menyentuh media pembelajaran yang memperjelas konsep.

### Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan dalam siklus II dilaksanakan pada tanggal 17,19, 20 Maret 2025 selama 3 pertemuan pembelajaran IPAS masih menerapkan *model Problem Based Learning* (PBL), namun dengan penambahan media *LENTERA* (Lemari Interaktif) sebagai alat bantu media pembelajaran. Materi yang dibahas pada siklus ini adalah submateri "*Kegiatan Jual Beli sebagai Salah Satu Cara Pemenuhan Kebutuhan Manusia*". Penambahan media ini dirancang untuk mengatasi kelemahan pada siklus I, yaitu kurangnya visualisasi konkret dalam memahami konsep. Selama

pelaksanaan, pembelajaran berlangsung lebih hidup dan interaktif. Guru kembali memulai dengan pemberian masalah kontekstual yang berkaitan dengan kegiatan jual beli. Siswa kemudian diajak bekerja dalam kelompok untuk menyelidiki dan menemukan solusi melalui pemanfaatan media *Lentera*. Mereka mengamati isi dari lemari interaktif, mengelompokkan benda-benda berdasarkan jenis kebutuhan, dan mendiskusikan proses jual beli yang relevan dengan kehidupan mereka. Media *Lentera* terbukti sangat membantu siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif karena mereka dapat memahami materi secara langsung melalui media konkret yang interaktif.

### Tahap Observasi

Kegiatan observasi dilakukan untuk menganalisis data tes hasil evaluasi siswa pada siklus II yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3. Nilai Hasil Evaluasi Pemahaman Konsep IPAS pada Siklus II**

| Kategori                  | Nilai |
|---------------------------|-------|
| Nilai Tertinggi           | 100   |
| Nilai Terendah            | 65    |
| Rata-Rata                 | 82,5  |
| Jumlah Siswa Tuntas       | 33    |
| Jumlah Siswa Belum Tuntas | 7     |
| %Tuntas                   | 82%   |
| % Belum Tuntas            | 18%   |

Pada tahap observasi guru melihat dari hasil observasi bahwa adanya peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa selama pembelajaran. Siswa terlihat lebih antusias, aktif berdiskusi, dan lebih mudah memahami materi. Ketika dibandingkan dengan siklus I, hasil evaluasi menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dari 62,5% menjadi 82%, atau setara dengan 33 siswa dari total 40 yang telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Pada Siklus II ini jelas mengalami kenaikan yang



signifikan bahkan ada siswa yang memperoleh nilai tertinggi sempurna yakni 100 meskipun masih ada nilai terendah yang mendapatkan nilai 65. Hasil yang positif pada siklus II yang mana jumlah siswa yang tuntas sangat signifikan yakni 33 siswa sementara siswa yang nilainya belum tuntas jauh menurun hanya sebanyak 7 siswa.

#### Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan observasi pada Siklus II, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep IPAS serta keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan media LENTERA (Lemari Interaktif) sebagai alat bantu visual dan konkret terbukti efektif dalam mengatasi kelemahan yang ditemukan pada Siklus I, yaitu minimnya visualisasi dan keterlibatan siswa yang belum merata. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif saat dapat berinteraksi langsung dengan benda nyata yang tersedia dalam Lentera. Proses pengamatan, pengelompokan, dan diskusi mengenai kebutuhan dan kegiatan jual beli menjadi lebih bermakna karena berbasis pengalaman langsung. Kegiatan ini juga mendorong peningkatan kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan komunikasi siswa.

Secara kuantitatif, ketuntasan belajar meningkat dari 62,5% (Siklus I) menjadi 82% (Siklus II), dengan rata-rata nilai kelas naik dari 64 menjadi 82,5. Nilai tertinggi mencapai 100, sementara nilai terendah juga mengalami peningkatan menjadi 65 (dibanding 55 pada Siklus I). Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 33 siswa, sementara yang belum tuntas menurun drastis menjadi hanya 7 siswa. Dengan capaian ini, tindakan pembelajaran pada Siklus II dapat dianggap berhasil, meskipun refleksi ke depan tetap dibutuhkan untuk membantu beberapa siswa yang belum tuntas. Langkah tindak lanjut dapat berupa pendampingan tambahan, penguatan konsep secara

individual, atau penugasan remedial yang bersifat aplikatif dan menyenangkan

Berdasarkan hasil tes evaluasi pada pra siklus, siklus I, siklus II maka diperoleh persentase ketuntasan hasil pemahaman konsep IPAS pada bab Kebutuhanku diperoleh hasil lebih rinci sesuai dengan indikator Pemahaman Konsep menurut Apriliyana (2023) yang meliputi :

**Tabel 4. Ketuntasan Hasil Indikator Keamampuan Pemahaman Konsep IPAS Siswa Kelas IV**

| Indikator Kemampuan Pemahaman Konsep IPAS                                     | Siklus (Persentase) |          |           |
|---|---------------------|----------|-----------|
|   | Pra Siklus          | Siklus I | Siklus II |
| Menyatakan/menyatakan ulang sebuah konsep                                     | 60%                 | 67,5%    | 90%       |
| Mengklasifikasikan objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya | 57,5%               | 65%      | 87,5%     |
| Memberi contoh dan bukan contoh dari sebuah konsep                            | 60%                 | 65%      | 85%       |
| Menyajikan konsep, dalam berbagai bentuk representasi konsep IPAS             | 55%                 | 60%      | 85%       |
| Mengembangkan syarat perlu dari suatu konsep                                  | 52,5%               | 62,5%    | 80%       |
| Menggunakan, memanfaatkan dan juga memilih                                    | 55%                 | 60%      | 77,5%     |
| Mengaplikasikan konsep IPAS dan pemecahan masalah                             | 52,5%               | 57,5%    | 75%       |

|                  |       |       |      |
|------------------|-------|-------|------|
| <b>Total</b>     | 332,5 | 437,5 | 580% |
|                  | %     | %     |      |
| <b>Rata-rata</b> | 56%   | 62,5% | 82%  |

Dari data tabel diatas dapat dilihat peningkatan persentase pemahaman konsep siswa berdasarkan hasil tes dengan mengerjakan soal yang diberikan pada pra siklus, siklus I, dan siklus II. Peningkatan ini tampak pada seluruh indikator, rata-rata penguasaan indikator pemahaman konsep juga mengalami kenaikan yang semula pada tahap pra siklus masih rendah yakni 56 % berubah menjadi 62,5% pada siklus I, bahkan menjadi naik 82% pada siklus II. Indikator “menyatakan ulang konsep” mencapai 90%, dan indikator lain seperti “mengklasifikasikan objek” (87,5%) serta “menyajikan konsep” (85%) juga menunjukkan kemajuan nyata. Bahkan indikator yang sebelumnya rendah, seperti “mengaplikasikan konsep IPAS”, meningkat menjadi 75% pada siklus II untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar grafik berikut :



**Gambar 4. Diagram Pemahaman Konsep IPAS Pra Siklus, Siklus I, Siklus II**

Sementara itu, keberhasilan tindakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 5. Berdasarkan Tabel 5 dan diagram pada Gambar 4, terlihat bahwa perbandingan rata-rata skor siswa antara pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 mengalami peningkatan.

**Tabel 5. Data Keberhasilan Tindakan**

| Keberhasilan Tindakan | Tindakan   | Pemahaman Konsep Siswa (%) | Ket           |
|-----------------------|------------|----------------------------|---------------|
| >81%                  | Pra Siklus | 56%                        | Sangat Kurang |
|                       | Siklus I   | 62,5%                      | Kurang        |
|                       | Siklus II  | 82%                        | Baik          |

Pada kondisi awal (prasiklus), pemahaman konsep IPAS siswa tergolong masih rendah dengan rata-rata persentasenya sebesar 56 %. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum mencapai ketuntasan yang telah ditentukan. Setelah dilakukan pembelajaran dengan model Problem Based Learning pada siklus I terjadi peningkatan. Rata-rata pemahaman konsep IPAS siswa di kelas IV meningkat menjadi 62,5%. Hal ini menunjukkan bahwa adanya perkembangan, namun belum signifikan dan mencapai target yang telah ditetapkan. Refleksi pada siklus 1 menghasilkan beberapa alternatif perbaikan terutama pada hal pemberian instruksi, membangun motivasi siswa dan memperjelas instruksi pada model Problem Based Learning yang ditambahkan dengan bantuan media *LENTERA* (Lemari Interaktif), sehingga pada siklus II hasil yang didapatkan lebih optimal. Rata-rata pemahaman konsep IPAS siswa mencapai menjadi 82% yang termasuk ke dalam kategori baik atau tuntas. Maka capaian yang diperoleh pada siklus II tersebut sudah memenuhi hasil yang diharapkan.

### Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) bab "Kebutuhanku" melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *LENTERA* (Lemari Interaktif). Hasil penelitian menunjukkan bahwa model PBL yang dikombinasikan

dengan media interaktif memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep siswa kelas IV SD 4 Bulungcangkring.

Pada tahap pra siklus, data menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa masih rendah dengan rata-rata ketuntasan sebesar 56%. Faktor penyebab utamanya adalah metode pembelajaran yang cenderung monoton, minimnya penggunaan media konkret, dan dominasi peran guru dalam pembelajaran. Selain itu, sebagian besar siswa memiliki gaya belajar visual dan menunjukkan minat terhadap media pembelajaran berbasis permainan dan aktivitas interaktif.

Penerapan siklus I dengan model PBL mulai menunjukkan hasil yang lebih baik. Rata-rata ketuntasan meningkat menjadi 62,5%, dan aktivitas siswa dalam diskusi juga meningkat meskipun masih belum merata. Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak karena keterbatasan media pendukung. Refleksi pada siklus I menekankan perlunya penyempurnaan dengan menambahkan media visual yang konkret dan interaktif untuk menjembatani kesenjangan pemahaman tersebut.

Pada siklus II, peneliti menyempurnakan pembelajaran dengan mengintegrasikan media LENTERA ke dalam proses PBL. Media ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan benda nyata yang diklasifikasikan sesuai materi, seperti kebutuhan pokok dan kegiatan jual beli. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan baik dari segi partisipasi siswa maupun hasil belajar. Rata-rata ketuntasan siswa mencapai 82%, dengan peningkatan pada semua indikator pemahaman konsep IPAS. Indikator seperti "menyatakan ulang konsep" dan "mengklasifikasikan objek" menunjukkan hasil yang sangat baik, masing-masing mencapai 90% dan 87,5%.

Dari perbandingan pra siklus, siklus I, dan siklus II, dapat dianalisis bahwa penggunaan model PBL berbantuan media

LENTERA secara efektif meningkatkan pemahaman konsep siswa. Keberhasilan ini tampak pada peningkatan hasil tes, peningkatan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, dan perbaikan dalam indikator pemahaman konsep yang sebelumnya lemah. Penelitian ini mendukung temuan sebelumnya bahwa strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menggunakan media konkret dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar (Riswari, 2023). Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian oleh Sari dan Fitriani (2022) yang menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar melalui aktivitas eksploratif dan pemecahan masalah kontekstual. Selain itu, menurut Lestari dan Wibowo (2021), penggunaan media pembelajaran konkret dalam model PBL mampu menjembatani konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa, terutama pada mata pelajaran IPAS yang berkaitan dengan lingkungan sekitar. Dengan demikian, penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media LENTERA terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS. Kombinasi antara pendekatan kontekstual, visualisasi konkret, dan kolaborasi kelompok memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Guru disarankan untuk terus mengembangkan inovasi pembelajaran serupa yang mengakomodasi kebutuhan dan gaya belajar siswa secara lebih optimal.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas IV SD 4 Bulungcangkring, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) dengan bantuan media LENTERA (Lemari Interaktif) dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi IPAS "Aku dan Kebutuhanku". Peningkatan pemahaman

konsep ditunjukkan dengan adanya kenaikan nilai rata-rata dari 56% pada pra-siklus menjadi 62,5% pada siklus I, dan mencapai 82% pada siklus II. Selain itu, penerapan metode ini juga meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan adanya temuan tersebut, disarankan agar guru menggunakan model PBL secara konsisten dalam pembelajaran, terutama untuk materi yang membutuhkan pemahaman konsep mendalam. Penggunaan media interaktif seperti LENTERA juga sangat dianjurkan karena terbukti mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Selain itu, penelitian lanjutan dapat dilakukan pada materi atau jenjang lain untuk menguji konsistensi efektivitas model dan media ini dalam konteks yang berbeda.

## REFERENSI

- Apriliyana, D. A., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Analisis pemahaman konsep matematika siswa kelas V pada materi bangun ruang. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan (JIIP)*, 5(8), 556-565.
- Arends, R. I. (2021). *Learning to teach* (11th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Fitriani, R., & Ramadhan, A. (2023). Pengaruh media visual terhadap peningkatan pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(3), 177-185.
- Handayani, S., & Nuraini, S. (2022). Pengaruh model Problem Based Learning terhadap keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(2), 134-142.
- Jihanifa, F. A., Sumaji, & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa melalui model Problem Based Learning berbasis STEAM berbantuan media MONKABICO. *Equals: Journal of Education and Learning Mathematics*, 3(2), 134-146.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Models of teaching* (9th ed.). Boston: Pearson Education.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kusumawati, H., & Suryani, E. (2023). Efektivitas penggunaan media interaktif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(1), 25-33.
- Lestari, N., & Wibowo, R. (2021). Pengaruh media konkret dalam model PBL terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(3), 220-228.
- Lestari, T. (2021). Penerapan model pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Satya Widya*, 37(1), 44-51.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Nasution, H. H., et al. (2023). Penerapan model Project Based Learning berbantuan e-modul interaktif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi Aku dan Kebutuhanku di kelas IV. *De Journal: Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 983-991.
- Ningsih, R., & Santosa, D. (2021). Pembelajaran berbasis masalah dan pengaruhnya terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 99-106.
- Nugroho, E., Riswari, L. A., & Kironoratri, L. (2023). Media papan kebun operasi hitung dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa sekolah dasar. *Educatio: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(1), 279-288.



- Nugroho, H. (2021). Integrasi model pembelajaran Problem Based Learning dengan media konkret untuk meningkatkan hasil belajar IPAS. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(1), 87-95.
- Nurdiana, A., Haryati, L., & Fitria, S. (2025). Analisis gaya belajar dan dampaknya terhadap motivasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dasar*, 8(1), 22-31.
- Riswari, L. A., Nugroho, F. A. W., & Susanti, O. I. (2023). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematis siswa madrasah ibtidaiyah berdasarkan gender pada materi bangun datar. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 7(2), 181-191.
- Rofiq, A. A., & Nur, K. (2023). Strategi pembelajaran IPAS dalam membentuk karakter peduli lingkungan. *Satya Widya*, 39(2), 117-124.
- Salamah, U., Arsyad, M., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan pemahaman konsep melalui model role playing berbantuan media Magic Book pada siswa kelas III. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 100-108.
- Sari, A., & Fitriani, D. (2022). Penerapan problem based learning dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 45-54.
- Suharsimi, A. (2020). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2014). *Cooperative learning: Teori dan aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Thomas, J. W. (2020). *A review of research on Project-Based Learning*. The Autodesk Foundation.
- Wahyuni, L. S., & Lestari, A. (2023). Konteks kehidupan nyata dalam pembelajaran IPAS sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Praktik Sekolah Dasar*, 5(1), 59-66.
- Widodo, S. A. (2023). Desain pembelajaran abad 21: Pembelajaran bermakna, interaktif, dan kolaboratif. *Jurnal Kependidikan*, 13(1), 10-18.
- Wulan, V. M., Sri, R., & Ariza, D. A. (2023). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning pada materi IPAS untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV-B SDN Bakalan Krajan I Kota Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(2), 85-92.
- Yani, I. R. (2018). *Peningkatan pemahaman mata pelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia melalui media Pokarso (Pop Up dan Kartu Soal) di kelas IV MI Muhammadiyah 23 Surabaya* [Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya]. UINSA Repository.