

Seminar Nasional PPG UPGRIS 2023

Penerapan Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu Peserta Didik Kelas IV SD 3 Mejobo

Wulandari¹, Aries Tika Damayani², Churiyah³

^{1,2}PGSD, Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No.24, Karangtempel, Kec. Semarang Timur, Kota Semarang, Jawa Tengah, 502323

³SD 3 Mejobo Kudus, Jl. Suryo Kusumo No. 715 Mejobo Kudus, 4247110

E-mail: wulandari56273@gmail.com¹⁾
damayanariestika@gmail.com²⁾
churiyahsd@yahoo.com³⁾

ABSTRAK

Masalah penelitian yang berjudul Penerapan Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu Peserta Didik Kelas IV SD 3 Mejobo adalah rendahnya rasa keingintahuan peserta didik kelas IV. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui dengan diterapkannya model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa kelas IV SD 3 Mejobo. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model Kemmis dan Taggart, yang berlangsung selama 2 siklus, setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV dengan subjek penelitian 13 siswa yang terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Metode pengumpulan data berupa pengamatan, tes, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data meliputi kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian tindakan kelas menggunakan model *Problem Based Learning* kelas IV SD 3 Mejobo menunjukkan peningkatan karakter rasa ingin tahu siswa dan keterampilan guru setiap siklusnya. Rata-rata hasil pengamatan karakter rasa ingin tahu siswa dari siklus I (66%) ke siklus II (76%) mengalami peningkatan sebanyak 10% dari seluruh siswa dengan kualifikasi sangat baik.

Kata kunci: Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa, Model *Problem Based Learning*, Penelitian Tindakan Kelas

ABSTRACT

The research problem entitled *Application of the Problem Based Learning Model to Improve the Curiosity Character of Grade IV Students at SD 3 Mejobo* is the low curiosity of Grade IV students. The purpose of this study was to find out by applying the *Problem Based Learning* model to increase the curiosity character of the fourth graders of SD 3 Mejobo. This research is a classroom action research using the Kemmis and Taggart models, which lasts for 2 cycles, each cycle consisting of two meetings. This research was conducted in class IV with 13 students as subjects, consisting of 5 male students and 8 female students. Methods of data collection in the form of observations, tests, interviews, and documentation. Data analysis techniques include quantitative and qualitative. The results of classroom action research using the *Problem Based Learning* model for class IV SD 3 Mejobo showed an increase in students' curiosity and teacher skills in each cycle. The average observation of students' curiosity characters from cycle I (66%) to cycle II (76%) increased by 10% of all students with very good qualifications.

Keywords: *Students' Curiosity Character, Problem Based Learning Model, Classroom Action Research*

PENDAHULUAN

Karakter merupakan titian ilmu pengetahuan dan keterampilan. Tidak ada yang menyangkal bahwa karakter

merupakan aspek yang penting untuk kesuksesan manusia di masa depan. Karakter yang kuat akan membentuk mental yang kuat. Sedangkan mental yang kuat akan melahirkan spirit yang kuat,

pantang menyerah, berani mengarungi proses panjang, serta menerjang arus badai yang bergelombang dan berbahaya. Pada dasarnya karakter akan terbentuk bila aktivitas dilakukan secara berulang-ulang secara rutin hingga menjadi suatu kebiasaan (habit), yaitu akhirnya tidak hanya menjadi suatu kebiasaan saja tetapi sudah menjadi suatu karakter.

Pencapaian pembentukan watak tersebut, pendidikan watak atau karakter sangat mendesak untuk diberlakukan di negeri ini. Caranya adalah dengan mengoptimalkan peran sekolah sebagai pionir. Pihak sekolah terutama guru harus bekerja sama dengan keluarga, masyarakat dan elemen bangsa yang lainnya demi suksesnya agenda besar menanamkan karakter kuat kepada peserta didik sebagai calon pemimpin bangsa di masa yang akan datang. Karakter kuat yang akan ditanamkan kepada peserta didik adalah karakter rasa ingin tahu siswa, di mana sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajari, dilihat, dan didengar.

Namun demikian realita di lapangan tidak menunjukkan seperti apa yang diharapkan. Berdasarkan dari data hasil wawancara untuk mengetahui bagaimana karakter rasa ingin tahu siswa yang dilakukan pada tanggal 24 Maret 2023 dengan peserta didik yang memiliki peringkat pertama dan terakhir di SD 3 Mejobo menghasilkan data sebagai berikut: Siswa kelas IV paham dengan materi IPA karena senang dengan pelajaran dan guru pengajarnya. Namun guru pada saat pengelolaan kelas masih ada beberapa siswa yang berbicara sendiri saat memberikan penjelasan materi, namun saat mengerjakan soal, siswa sangat sungguh-sungguh. Mereka masih kurang aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru.

Pada saat kegiatan percobaan siswa sangat aktif, karena pembelajarannya dikerjakan secara kelompok, sehingga pengumpulan laporannya sesuai dengan waktu yang ditentukan meskipun isi laporannya runtut namun pembahasannya kurang

jas. Ketika siswa diminta untuk membacakan hasil diskusi kelompoknya, mereka kurang aktif dan takut, sehingga guru perlu menunjuk kelompok mana yang akan maju ke depan untuk membacakan hasil diskusi kelompoknya. Begitu juga saat menyimpulkan materi IPA siswa masih dibantu oleh guru serta antusiasme siswa dalam menggunakan pengetahuannya untuk menciptakan sesuatu yang baru masih kurang, terlihat dengan jarang siswa membaca buku dan bertanya kepada guru saat pembelajaran IPA berlangsung.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 25 Maret 2023 dengan guru kelas IV Ibu Churiyah, S.Pd.SD dapat disimpulkan bahwa dari beberapa pertanyaan yang diajukan dan dijadikan sebagai indikator untuk karakter rasa ingin tahu siswa menghasilkan data sebagai berikut : 1) Kesiapan dalam belajar cukup baik, karena meskipun ada beberapa siswa masih yang sering berbicara dengan temannya namun siswa tetap menyiapkan buku pelajaran sehingga perlu diingatkan. 2) Siswa kurang aktif dan masih pasif karena siswa tidak pernah menjawab dan bertanya kepada guru. 3) Keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan percobaan cukup baik, karena siswa belum berdiskusi untuk memecahkan masalah yang dikerjakan secara kelompok, 4) Keaktifan dalam menyampaikan hasil diskusi cukup baik meskipun ditunjuk guru terlebih dahulu salah satu kelompok untuk maju ke depan membacakan hasil diskusinya. 5) Siswa dalam mendengarkan penjelasan guru sudah baik karena semua siswa mendengarkan dan tidak pernah berbicara dengan temannya sehingga kelas dalam keadaan tenang dan kondusif. Begitu juga saat mengerjakan soal, siswa tidak menyontek namun terkadang masih bertanya kepada temannya. Guru juga dalam menyampaikan materi masih menggunakan metode ceramah dan kurang menggunakan alat peraga. 6) Antusiasme dalam menggunakan pengetahuan untuk menciptakan sesuatu yang baru masih kurang, karena siswa jarang atau hampir tidak pernah berusaha mengetahui pelajaran dengan cara

membaca buku dan bertanya. Siswa membaca buku apabila ada tugas rumah.

Berdasarkan berbagai masalah di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan sebuah model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dapat membantu siswa secara efektif untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa di kelas IV. Model ini diharapkan dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan memacu minat siswa dalam pelajaran IPA. Digunakannya model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat memberikan pengaruh positif terhadap karakter rasa ingin tahu siswa pada mata pelajaran IPA.

Menurut Wena (2014) menjelaskan bahwa *model Problem Based Learning* merupakan strategi pembelajaran dengan menghadapkan peserta didik pada permasalahan-permasalahan-permasalahan praktis sebagai pijakan dalam belajar atau dengan kata lain peserta didik belajar melalui permasalahan-permasalahan.

Sedangkan Suprijono (2014) menjelaskan bahwa model pembelajaran berbasis masalah dikembangkan berdasarkan konsep-konsep yang dicetuskan oleh Jerome Bruner. Pola ini diciptakan agar hasil pembelajaran dengan pengembangan pembelajaran berbasis masalah dapat diwujudkan. Sintak dari model pembelajaran berbasis masalah terdiri dari 5 fase sebagai berikut : 1) orientasi peserta didik terhadap masalah yang diberikan, 2) mengorganisasikan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dan dikelompokkan dalam beberapa kelompok, 3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, 4) mengembangkan dan penyajian hasil penyelesaian masalah dan 5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Pembelajaran menggunakan model PBL terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran

Sanjaya (2013) menyebutkan keunggulan PBL antara lain: 1) PBL merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami pelajaran; 2) PBL dapat menantang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan untuk

menemukan pengetahuan baru bagi peserta didik; 3) PBL dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran; 4) melalui PBL bisa memperlihatkan kepada peserta didik setiap mata pelajaran (matematika, IPA, dan lain sebagainya), pada dasarnya merupakan cara berpikir, dan sesuatu yang harus dimengerti oleh peserta didik, bukan hanya sekadar belajar dari guru atau buku-buku saja; 5) PBL dianggap lebih menyenangkan dan disukai peserta didik; 6) PBL dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis; 7) PBL dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata; 8) PBL dapat mengembangkan minat peserta didik untuk belajar secara terus-menerus sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

Penelitian ini dilakukan atas dasar penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Amir (2021) Peningkatan Rasa Ingin Tahu Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* di Kelas V UPT SDN 53 Malalin menunjukkan bahwa ada perkembangan rasa ingin tahu peserta didik. Perkembangan tersebut dapat dilihat pada setiap siklus. Perkembangan dari pelaksanaan proses pembelajaran dari aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar peserta didik pada siklus I kualifikasi cukup menjadi kualifikasi baik pada siklus II sehingga standar keberhasilan rasa ingin tahu tercapai.

Sementara penelitian yang dilakukan oleh Wijayama (2020) tentang Peningkatan Hasil Belajar IPA Dan Karakter Rasa Ingin Tahu Melalui Model *Problem Based Learning* Peserta Didik Kelas VI menunjukkan bahwa terjadi peningkatan karakter peserta didik pada pra siklus yaitu 4.76%, siklus I 61.9% dan siklus II 80.95%. Peningkatan hasil belajar klasikal sebesar 14%. Ketuntasan hasil belajar klasikal siklus I sebesar 76% atau sebanyak 16 peserta didik yang tuntas mendapat nilai lebih dari 70 (KKM) meningkat menjadi 90% atau sebanyak 19 peserta didik yang tuntas mendapat nilai diatas KKM 70 pada siklus II.

Berdasarkan uraian di atas, bagaimana model pembelajaran *Problem*

Based Learning secara tepat memberikan pengaruh pada siswa sehingga dapat meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa kelas IV SD 3 Mejobo selama mengikuti proses pembelajaran. Namun, seberapa jauh pengaruh model tersebut belum dapat diungkapkan. Untuk itulah, pada kesempatan ini peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Penerapan Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas IV SD 3 Mejobo Kudus."

METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD 3 Mejobo yang beralamat di jalan Suryo Kusumo No. 715 RT 6 RW 3 Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus. Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret hingga Mei 2023 sampai dengan selesai dimulai dari persiapan, pelaksanaan dan pelaporan.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD 3 Mejobo yang berjumlah sebanyak 13 orang, terdiri atas 5 peserta didik laki-laki dan 8 peserta didik perempuan pada tahun ajaran 2022/2023. Subjek penelitian ini sangat heterogen dilihat dari karakter rasa ingin tahu yang dimiliki siswa yakni, ada siswa memiliki karakter rasa ingin tahu yang tinggi, sedang dan rendah. Sesuai dengan persentase indikator karakter rasa ingin tahu, siswa yang memiliki karakter rasa ingin tahu yang berbeda yang dapat dikategorikan dengan sangat baik jika mencapai skor antara 75%-100%, sedangkan untuk yang kategori baik mencapai skor antara 51%-75%, kategori cukup mencapai skor antara 24%-51%, dan untuk kategori kurang mencapai skor antara 0%-24%.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *Problem Based Learning*. Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini

adalah peningkatan karakter rasa ingin tahu peserta didik kelas IV SD 3 Mejobo Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus.

Rancangan penelitian yang digunakan adalah model dari Kemmis dan MC Taggart dalam Arikunto (2014: 74) yang terdiri dari 4 kegiatan, meliputi: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Rincian kegiatan pada setiap tahapan pelaksanaan penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut.

1. Perencanaan

Tahapan ini berupa menyusun rancangan tindakan yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut akan dilakukan. Hal-hal yang perlu dirancang dalam penelitian tindakan kelas ini antara lain : (1) merancang Modul Ajar sesuai dengan mata pelajaran, (2) merancang strategi dan skenario penerapan model pembelajaran untuk mengaktifkan proses bertanya, penemuan dan lain-lain dibuat secara rinci, dan (3) menetapkan indikator ketercapaian dan menyusun instrumen untuk pengumpulan data.

2. Tindakan

Tahap tindakan ini, rancangan strategi dan skenario penerapan pembelajaran akan diterapkan. Skenario atau rancangan tindakan yang akan dilakukan dijabarkan secara rinci. Rincian tindakan itu menjelaskan (a) langkah demi langkah kegiatan yang akan dilakukan, (b) kegiatan yang seharusnya dilakukan oleh guru, (c) kegiatan yang diharapkan dilakukan oleh siswa, (d) rincian tentang jenis media pembelajaran yang akan digunakan untuk pengumpulan data/ pengamatan disertai dengan penjelasan rinci bagaimana menggunakannya.

3. Pengamatan

Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan format observasi/ penilaian yang telah disusun, termasuk juga

pengamatan secara cermat pelaksanaan skenario tindakan dari waktu ke waktu serta dampaknya terhadap proses dan hasil belajar siswa. Data yang dikumpulkan dapat berupa data kuantitatif (hasil tes, kuis, presentasi, nilai tugas dan lain-lain) atau data kualitatif yang menggambarkan keaktifan siswa, antusias siswa, mutu diskusi yang dilakukan siswa, dan lain-lain.

4. Refleksi

Tahapan ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya.

Refleksi dalam penelitian tindakan kelas mencakup analisis, sintesis, dan penilaian terhadap hasil pengamatan atas tindakan yang dilakukan. Jika terdapat masalah dari proses refleksi maka dilakukan proses pengkajian ulang melalui siklus berikutnya yang meliputi kegiatan : perencanaan ulang, tindakan ulang, dan pengamatan ulang sehingga permasalahan dapat teratasi (Hopkins dalam Arikunto, 2014: 80).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan (1) metode pengamatan; (2) metode tes; (3) metode wawancara; dan (4) metode dokumentasi.

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini yakni 1) meningkatnya karakter rasa ingin tahu siswa kelas IV SD 3 Mejobo Kudus dengan menggunakan model *Problem Based Learning* mencapai $\geq 75\%$ dari seluruh siswa dengan kualifikasi sangat baik dan 2) meningkatnya keterampilan guru setelah diterapkannya model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa kelas IV SD 3 Mejobo mencapai $\geq 75\%$ dengan kualifikasi sangat baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan pada materi energi kelas IV SD 3 Mejobo Kudus. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui karakter rasa ingin tahu siswa dan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran melalui model *Problem Based Learning*. Kelas yang menjadi subjek penelitian yakni kelas IV dengan jumlah 13 siswa yang terdiri atas 5 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan dan dilakukan selama PPL II PPG Prajabatan UPGRIS Gelombang 1 pada periode 15 Maret - 12 Juni 2023.

Data hasil pengamatan karakter rasa ingin tahu siswa pada siklus I pertemuan 1 dan 2 dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Pengamatan Untuk Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Siklus I

Rentang Skor	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Kategori
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	
33-44	3	23%	4	31%	Sangat Baik
22-32	8	62%	9	69%	Baik
11-21	2	15%	-	-	Cukup
0-10	-	-	-	-	Kurang
Jumlah	13	100%	13	100%	

Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa setelah melaksanakan siklus I pertemuan pertama untuk karakter rasa ingin tahu tiap siswa, maka diperoleh data sebagai berikut. Dari 13 siswa yang diamati, siswa yang berada di antara rentang skor 11-21 sebanyak 2 siswa atau

15% memiliki karakter rasa ingin tahu yang dikategorikan cukup baik. Siswa yang berada di antara rentang skor 22-32 sebanyak 8 siswa atau 62% memiliki karakter rasa ingin tahu yang dikategorikan baik. Siswa yang berada di antara rentang skor 33-44 sebanyak 3

siswa atau 23% memiliki karakter rasa ingin tahu yang dikategorikan sangat baik. Sedangkan pada pertemuan 2 menunjukkan bahwa adanya peningkatan karakter rasa ingin tahu tiap siswanya. Terbukti siswa yang berada di antara rentang skor 22-32 sebanyak 9 siswa atau 62% memiliki karakter rasa ingin tahu yang dikategorikan baik. Namun pada siswa yang berada di antara rentang skor 33-44 terjadi peningkatan meskipun

hanya sebanyak 4 siswa atau 31% memiliki karakter rasa ingin tahu yang dikategorikan sangat baik. Sedangkan hasil rata-rata karakter rasa ingin tahu siswa secara keseluruhan pada siklus I mencapai 66% dengan kategori baik.

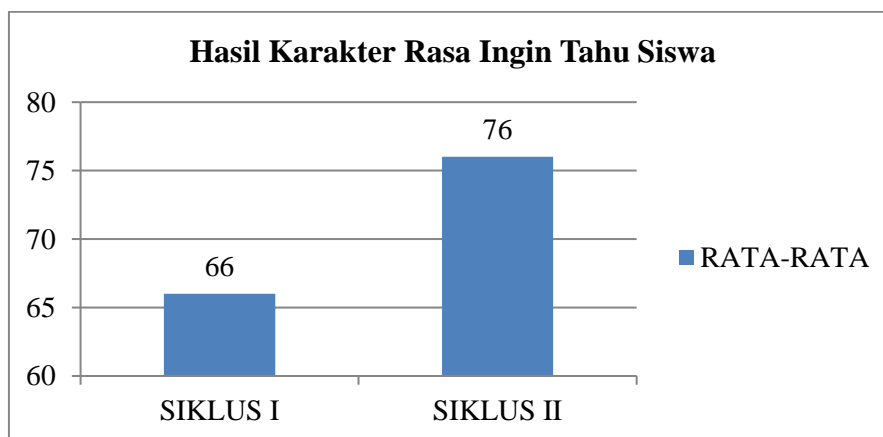
Data hasil pengamatan karakter rasa ingin tahu siswa pada siklus II pertemuan 1 dan 2 dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Pengamatan Untuk Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Siklus II

Rentang Skor	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Kategori
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	
33-44	5	38%	8	62%	Sangat Baik
22-32	8	62%	5	38%	Baik
11-21	-	-	-	-	Cukup
0-10	-	-	-	-	Kurang
Jumlah	13	100%	13	100%	

Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa setelah melaksanakan siklus II pertemuan pertama untuk karakter rasa ingin tahu tiap siswa, maka diperoleh data sebagai berikut. Dari 13 siswa yang diamati, siswa yang berada di antara rentang skor 22-32 sebanyak 8 siswa atau 62% memiliki karakter rasa ingin tahu yang dikategorikan baik. Siswa yang berada di antara rentang skor 33-44 sebanyak 5 siswa atau 38% memiliki karakter rasa ingin tahu yang dikategorikan sangat baik. Sedangkan pada pertemuan 2 menunjukkan bahwa adanya peningkatan karakter rasa ingin tahu tiap siswanya. Terbukti siswa yang

berada di antara rentang skor 22-32 sebanyak 5 siswa atau 38% memiliki karakter rasa ingin tahu yang dikategorikan baik. Namun pada siswa yang berada di antara rentang skor 33-44 terjadi peningkatan meskipun hanya sebanyak 8 siswa atau 62% memiliki karakter rasa ingin tahu yang dikategorikan sangat baik. Sedangkan hasil rata-rata karakter rasa ingin tahu siswa secara keseluruhan pada siklus II mencapai 76% dengan kategori baik. Berikut persentase hasil karakter rasa ingin tahu siswa dapat dilihat dari gambar 1 berikut.



Gambar 1. Grafik Hasil Rata-Rata Karakter Rasa Ingin Tahu Peserta Didik

Hasil analisis dari menggunakan lembar pengamatan Rata-rata hasil pengamatan karakter rasa ingin tahu siswa pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan 66% menjadi 76%. Pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebanyak 10%. Begitu pula yang terjadi pada hubungan antara karakter rasa ingin tahu dengan tes evaluasi siswa. Hasil rata-rata hubungan antara karakter rasa ingin tahu dengan tes evaluasi siswa menunjukkan bahwa siswa yang memiliki karakter rasa ingin tahu dalam kategori baik mendapatkan hasil evaluasi yang baik pula. Hal ini dikarenakan saat proses pembelajaran berlangsung, siswa mendengarkan dan memperhatikan dengan sungguh-sungguh ketika guru memberikan penjelasan materi IPA. Sehingga, saat mengerjakan tes evaluasi secara mandiri, mereka dapat mengerjakan soal dengan mudah, tanpa menyontek, dan tidak bertanya kepada temannya. Namun sebaliknya, siswa yang memiliki karakter rasa ingin tahu dalam kategori baik mendapatkan hasil evaluasi kurang baik ini disebabkan karena tingkat kemampuan pemahaman siswa yang berbeda-beda. Selain itu, siswa tidak mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru, melainkan berbicara dengan temanya.

Pada siklus I dari 13 siswa yang diamati, 3 siswa yang memiliki karakter rasa ingin tahu dalam kategori baik dengan mendapatkan hasil evaluasi yang baik pula yaitu DRAF, IKA, dan MAA. Ketiga siswa mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan sungguh-sungguh. Pada saat kegiatan percobaan, mereka mengikuti petunjuk dan arahan dari guru untuk melakukan kegiatan percobaan tersebut secara tertib dan teliti. Ketika guru menjelaskan materi, kelima anak ini mendengarkan dan memperhatikan dengan sungguh-sungguh. Sehingga saat mengerjakan tes evaluasi berupa tes uraian yang dikerjakan secara mandiri, mereka dapat mengerjakan tes dengan mudah, tanpa menyontek dan bertanya kepada temannya.

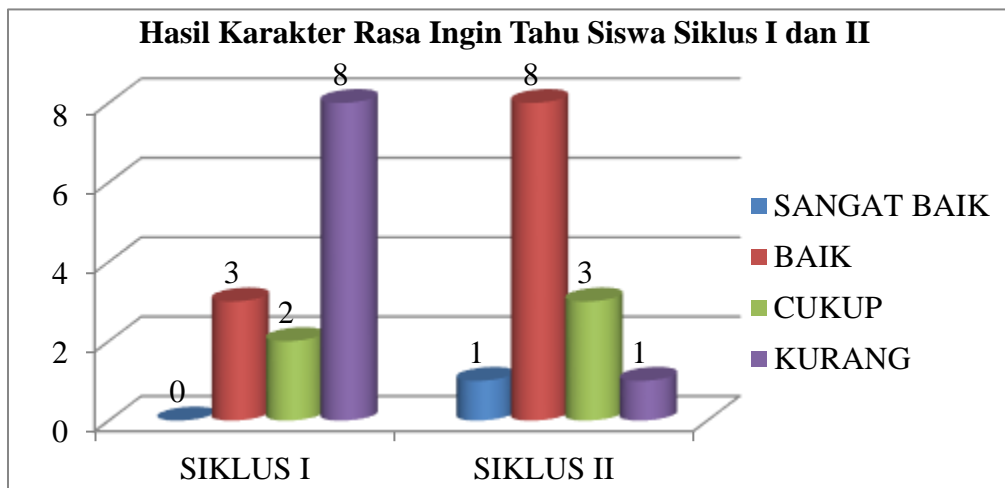
Sedangkan 2 siswa yang memiliki karakter rasa ingin tahu dalam kategori baik namun, mereka mendapatkan hasil tes evaluasi cukup baik dan 8 siswa yang memiliki karakter rasa ingin tahu dalam kategori baik namun, mereka mendapatkan hasil tes evaluasi kurang baik (di bawah KKM), ini dikarenakan mereka saat proses pembelajaran berlangsung tidak mengikuti dengan baik dan sungguh-sungguh. Mereka berbicara dengan temannya, tidak mendengarkan dan memperhatikan saat guru memberikan penjelasan materi IPA. Ketika kegiatan percobaan, ada beberapa siswa yang tidak mengikuti petunjuk dan arahan guru. Sehingga pada saat mengerjakan tes evaluasi, mereka tidak bisa mengerjakan sendiri, dan masih bertanya kepada temannya untuk meminta jawaban-jawaban dari tes evaluasi tersebut.

Hasil pengamatan pada siklus II terdapat 1 siswa yang memiliki karakter rasa ingin tahu dalam kategori sangat baik dengan mendapatkan hasil evaluasi yang sangat baik pula. Sedangkan 8 siswa yang memiliki karakter rasa ingin tahu dalam kategori baik dengan mendapatkan hasil evaluasi yang baik. Dan 3 siswa yang memiliki karakter rasa ingin tahu dalam kategori baik dengan mendapatkan hasil evaluasi yang cukup baik.

Sedangkan, 1 siswa yaitu MMF memiliki karakter rasa ingin tahu dalam kategori baik namun, mereka mendapatkan hasil tes evaluasi kurang baik (di bawah KKM). Dari seluruh siswa mengalami peningkatan nilai karakter rasa ingin tahu. Peningkatan tersebut disebabkan adanya sikap untuk memperbaiki nilai karakter rasa ingin tahu dimulai dari kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran, keberanian siswa dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan kepada guru, aktif dalam kegiatan percobaan, pengumpulan data, menyusun laporan, keberanian dalam menyampaikan hasil diskusi, pentingnya materi yang disampaikan guru, memperbaiki hasil tes evaluasi, dan berantusias menggunakan pengetahuannya untuk menciptakan

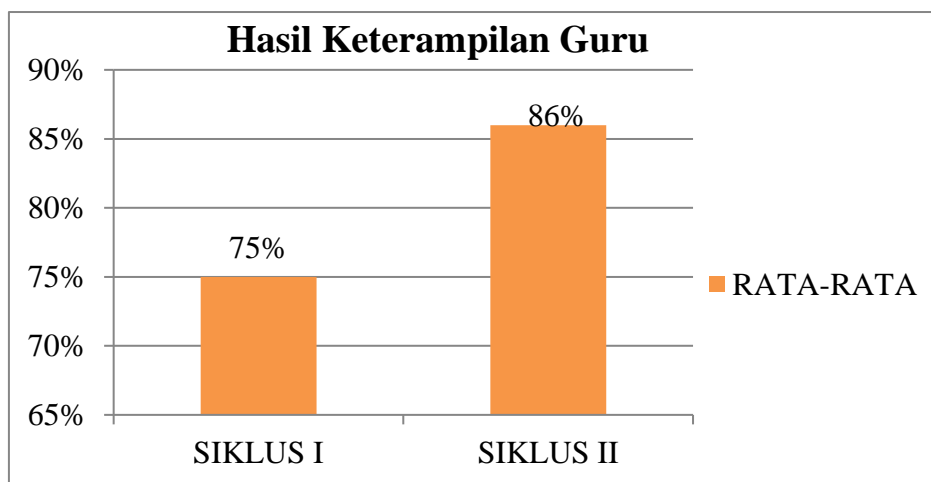
sesuatu yang baru. Dengan demikian, penelitian melalui model *Problem Based Learning* yang diterapkan peneliti dapat meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa kelas IV SD 3 Mejubo Kudus. Gambaran perbandingan hasil rata-rata

karakter rasa ingin tahu siswa dilihat dari jumlah peserta didik siklus I dan Siklus II dapat digambarkan pada grafik 2 berikut.



Grafik 2. Perbandingan hasil rata-rata karakter rasa ingin tahu siswa Siklus I dan Siklus II

Hasil keterampilan mengajar guru dalam pengelola pembelajaran pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada grafik 3 berikut.



Grafik 3. Hasil Rata-Rata Keterampilan Guru Siklus I dan Siklus II

Grafik 3 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada hasil keterampilan guru. Pada siklus I mencapai 75% dengan kategori baik, sedangkan pada siklus II mencapai 86% dengan kategori sangat baik. Pada siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebanyak 11%.

Berdasarkan paparan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa indikator

keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini telah tercapai dan dapat disimpulkan penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa kelas IV SD 3 Mejubo Kudus. Hasil penelitian tindakan kelas selesai pada siklus II dikarenakan indikator keberhasilan telah tercapai.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada siswa kelas IV SD 3 Mejobo Kudus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa kelas IV SD 3 Mejobo pada materi energi tahun pelajaran 2022/2023.

Peneliti menyarankan bagi siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dengan sungguh karena memberikan kesempatan siswa untuk membangun sendiri pengetahuannya.

Bagi guru, perlu menerapkan model pembelajaran yang menarik dan inovatif salah satunya dengan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa. Bagi sekolah, penelitian tindakan kelas ini hendaknya dijadikan sebagai alat evaluasi bagi sekolah untuk berinovasi menciptakan pembelajaran berkualitas sehingga dapat meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa. Bagi peneliti selanjutnya, perlu adanya penelitian lebih lanjut sebagai pengembang untuk tingkat kelas yang berbeda atau pada materi yang berbeda sesuai dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan tujuan selain meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa.

UCAPAN TERIMA AKSIH

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT penyusunan artikel ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Penyusunan artikel ini tidak lepas dari hambatan dan rintangan serta kesulitan-kesulitan, namun berkat bimbingan, bantuan, nasihat dan dorongan serta saran-saran dari berbagai pihak. Ucapan terima kasih kepada almamater Universitas PGRI Semarang, Dosen Pembimbing Lapangan, Kepala SD 3 Mejobo, Guru pamong, rekan-rekan PPL 2 PPG Prajabatn, peserta didik kelas IV SD 3 Mejobo Kudus dan semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan penelitian tindakan kelas ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, dkk.2021. *Peningkatan Rasa Ingin Tahu Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Di Kelas V UPT SDN 53 Malalin*. Journal of Teacher Professional. Vol 3.206-211.
- Aqib dan Sujak. 2011. *Panduan dan Aplikasi Pendidikan Karakter untuk SD/ MI, SMP/ MTs, SMA/ MA, SMK/ MAK*. YRAMA WIDYA: Bandung.
- Arikunto, dkk. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. PT. Bumi Aksara : Jakarta.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2013. *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Diva Press : Yogyakarta.
- Daryanto dan Suryatri. 2013. *Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar*. Gava Media : Yogyakarta.
- Muslich, Masnur. 2011. *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. PT. Bumi Aksara : Jakarta.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenadamedia Group : Jakarta.
- Saptono. 2011. *Dimensi-Dimensi Pendidikan Karakter Wawasan, Strategi, dan Langkah Praktis*. Erlangga.
- Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Belajar: Yogyakarta.

- Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Terpadu*. PT. Bumi Aksara : Jakarta.
- Wena, Made. 2014. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional..* PT. Bumi Aksara : Jakarta.
- Widiastuti, dkk. 2014. *Model Cycle 7E Terpadu Program Sekolah Untuk Peningkatan Karakter Rasa Ingin Tahu dan Pemecahan Masalah*. Unnes Journal Of Mathematics Education Research, 3 (2), 122-128.
- Wijayama, Bayu. 2020. *Peningkatan Hasil Belajar IPA dan Karakter Rasa Ingin Tahu Melalui Model Problem Based Learning Peserta Didik Kelas VI*. Jurnal Kependidikan Dasar. Vol: 10.190-198.
- Zubaedi. 2012. *Desain Pendidikan Karakter Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group : Jakarta.
- Zuchdi, dkk. 2013. *Panduan Implementasi Pendidikan Karakter Terintegrasi Dalam Pembelajaran dan Pengembangan Kultur Sekolah*. CV. Multi Persindo: Yogyakarta.