

Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbasis Kearifan Lokal Megoak-Goakan Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV Gugus VI Kecamatan Sawan

Ni Luh Putu Deswinta Maharani*

IAHN Mpu Kuturan, Indonesia deswintamaharani179@gmail.com

I Gede Suwindia

IAHN Mpu Kuturan, Indonesia igedesuwindia76@gmail.com

Gusti Ngurah Arya Yudaparmita

IAHN Mpu Kuturan, Indonesia aryayuda562@gmail.com

Abstract: This study aims to examine the effect of the Problem-Based Learning (PBL) model based on Megoak-goakan local wisdom on students' interest in learning Social Studies. The main problem underlying this study was the low interest in learning, passive attitude, and low self-confidence of fourth-grade students who perceived Social Studies as a boring, memorization-based subject. The method used in this study was quantitative through a quasi-experimental design with a pre-test post-test design. The research sample was selected using a random sampling technique, involving 36 fifth-grade students at SD Negeri 4 Sangsit as the experimental class and 34 fifth-grade students at SD Negeri 1 Sangsit as the control class. Data were collected through questionnaires and analyzed using an independent t-test assisted by SPSS software. The results of data analysis showed a significant effect of implementing the PBL model based on Megoak-goakan local wisdom on students' interest in learning, as proven by a $\text{sig. } 0.000 < 0.05$. In the experimental class, the average post-test score increased significantly from 68.37 to 85.89, and the classroom atmosphere became much more active, directed, and positively competitive compared to the conventional control class. The practical implications of these findings indicate that integrating local culture into the PBL model successfully transforms the classroom atmosphere into one that is active, structured, and positively competitive. In practice, this model can be recommended as an alternative innovative Social Studies learning model for teachers to improve the quality of local culture-based learning while simultaneously preserving regional traditions from the primary education level.

Keywords: Problem-Based Learning, Local Wisdom, Megoak-goakan, Learning Interest, Social Studies.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis kearifan lokal Megoak-goakan terhadap minat belajar IPS siswa. Masalah utama yang melatarbelakangi kajian ini adalah rendahnya minat belajar, sikap pasif, serta rendahnya rasa percaya diri siswa kelas IV yang menganggap IPS sebagai pelajaran hafalan yang membosankan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif melalui eksperimen semu (*quasi-experimental design*) dengan desain *pre-test post-test*. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik *random sampling*, yang melibatkan 36 siswa kelas V SD Negeri 4 Sangsit sebagai kelas eksperimen dan 34 siswa kelas V SD Negeri 1 Sangsit sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan dianalisis menggunakan uji-t independen dibantu perangkat lunak SPSS. Hasil analisis data menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan model PBL berbasis kearifan lokal Megoak-goakan terhadap minat belajar siswa, yang dibuktikan dengan nilai $\text{sig. } 0,000 < 0,05$. Di kelas eksperimen, nilai rata-rata post-test meningkat secara signifikan dari 68,37 menjadi 85,89, dan suasana kelas menjadi jauh lebih aktif, terarah, serta kompetitif secara positif dibandingkan kelas kontrol konvensional. Implikasi praktis dari temuan ini menunjukkan bahwa integrasi kebudayaan lokal dalam model PBL berhasil mentransformasi suasana kelas menjadi aktif, terarah, dan kompetitif secara positif. Secara praktis, model ini dapat direkomendasikan sebagai alternatif model pembelajaran IPS inovatif bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis kebudayaan lokal sekaligus melestarikan tradisi daerah sejak pendidikan dasar.

Kata kunci: Problem Based Learning, Kearifan Lokal, Megoak-goakan, Minat Belajar, IPS.

PENDAHULUAN

Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, Pendidikan Tinggi merupakan jenjang pendidikan lanjutan setelah pendidikan menengah. Jenjang ini mencakup berbagai program seperti diploma, sarjana, magister, doktor, profesi, dan spesialis yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi berdasarkan nilai-nilai kebudayaan bangsa Indonesia. Pendidikan sendiri didefinisikan sebagai upaya yang disadari dan direncanakan untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Potensi ini meliputi aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

IPS memiliki peran krusial dalam membekali siswa dengan kemampuan berpikir kritis, logis, dan metodis untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPS di tingkat pendidikan dasar hingga tinggi berfungsi sebagai fondasi utama untuk membentuk karakter siswa yang kreatif dan responsif terhadap isu sosial. Namun, dalam praktiknya, esensi pembelajaran IPS ini belum sepenuhnya terwujud karena masih menghadapi tantangan serius di lapangan. Berdasarkan analisis kebutuhan di Gugus VI Kecamatan Sawan, proses pembelajaran IPS saat ini didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Kondisi ini menyebabkan siswa memandang IPS sekadar sebagai materi hafalan yang menjenuhkan, sehingga berdampak langsung pada rendahnya minat belajar, sikap pasif, dan kurangnya rasa percaya diri siswa kelas IV selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan suatu alternatif model pembelajaran yang inovatif untuk mentransformasi suasana kelas yang monoton tersebut.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi, tujuan pembelajaran IPS pada tingkat pendidikan dasar berfokus pada dua aspek utama: (1) menumbuhkan sikap sosial yang positif seperti logis, cermat, kritis, bertanggung jawab, dan pantang menyerah dalam memecahkan masalah; serta (2) membangun rasa ingin tahu, rasa percaya diri, dan ketertarikan siswa yang kontinu terhadap IPS melalui pengalaman belajar yang bermakna. Namun, kondisi ideal yang diamanatkan oleh regulasi tersebut berbanding terbalik dengan realita riil di lapangan.

Hasil observasi dan data awal di kelas IV SD Gugus VI Kecamatan Sawan menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan, di mana minat belajar siswa terhadap pelajaran IPS tergolong rendah. Siswa cenderung pasif, kurang percaya diri saat diminta mengemukakan pendapat, dan menganggap IPS sebagai mata pelajaran hafalan yang menjenuhkan karena minimnya variasi model pembelajaran konvensional yang digunakan. Kesenjangan antara tuntutan standar isi nasional dengan fakta rendahnya ketertarikan siswa di sekolah-sekolah Gugus VI Kecamatan Sawan inilah yang memperkuat urgensi diterapkannya inovasi pembelajaran melalui model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis kearifan lokal Megoak-goakan.

Berdasarkan tujuan pembelajaran IPS di atas, kemampuan pemahaman konsep merupakan kemampuan yang harus dimiliki siswa. Dalam pembelajaran IPS sangat penting bagi siswa untuk memiliki kemampuan pemahaman.

Kemampuan pemahaman konsep siswa pada topik tertentu menuntut pemahaman konsep pada topik sebelumnya. Oleh karena itu, dalam belajar IPS siswa harus memahami konsep, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau struktur, secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam memecahkan masalah.

Setelah kemampuan pemahaman konsep diperoleh, maka tuntutan selanjutnya, yaitu kemampuan menghubungkan benda nyata, gambar dan diagram ke dalam IPS, menjelaskan ide, situasi secara lisan dan tulisan, mendengarkan, diskusi, menulis tentang sosial, membaca dengan pemahaman suatu ilmu sosial yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari secara tertulis, membuat *konjektur*, menjelaskan dan membuat pertanyaan yang sedang dipelajari. Dalam proses pembelajaran, seharusnya guru memberi kesempatan kepada siswa untuk melihat dan memikirkan gagasan yang diberikan. Karena siswa akan lebih paham dari yang mereka pelajari ketika siswa tersebut menjelaskan pemahaman kepada teman-temannya atau orang lain.

Fenomena di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan (*gap*) yang nyata antara tujuan ideal IPS dengan realita pembelajaran. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa siswa kelas IV di Gugus VI Kecamatan Sawan masih memandang IPS sebagai mata pelajaran yang padat hafalan dan menjenuhkan. Akibatnya, siswa kesulitan mengontekstualisasikan konsep-konsep sosial ke dalam pemecahan masalah sehari-hari, yang berdampak pada rendahnya ketertarikan, sikap pasif, serta capaian hasil belajar yang mayoritas masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Beberapa studi terdahulu sebenarnya telah banyak menguji efektivitas model *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan hasil atau minat belajar IPS. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih menerapkan model PBL standar secara umum, tanpa mengaitkannya dengan latar belakang sosial budaya siswa. Di sinilah letak celah penelitian (*research gap*) sekaligus aspek kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi kontekstual model PBL yang disintesis secara spesifik dengan kearifan lokal permainan tradisional Megoak-goakan dari Buleleng.

Jika penelitian terdahulu cenderung memisahkan antara materi akademis dan budaya lokal, penelitian ini justru mendudukan tradisi Megoak-goakan bukan hanya sebagai selingan, melainkan sebagai media stimulasi dan roh utama dalam sintaks PBL. Nilai-nilai kerja sama, strategi kelompok, dan kegembiraan dalam Megoak-goakan diadopsi untuk memecahkan kebekuan kelas IPS. Dengan demikian, penelitian ini tidak sekadar mereplikasi model PBL yang sudah ada, tetapi menawarkan pembaruan metodologis dalam pembelajaran IPS SD yang mampu meningkatkan minat belajar siswa sekaligus menginternalisasi nilai-nilai pelestarian budaya daerah sejak dini.

Kenyataan di kelas IV SD Gugus VI Kecamatan Sawan menunjukkan kondisi yang masih jauh dari target ideal pembelajaran IPS. Berdasarkan data nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) pada materi "*Daerahku dan Kekayaan Alamnya*", rata-rata kelas yang diperoleh siswa hanya mencapai 64. Rendahnya capaian ini diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru (*teacher-centered*). Akibat

minimnya variasi model dan media pembelajaran, suasana kelas menjadi pasif; dari seluruh siswa di kelas, hanya 2 sampai 3 orang saja yang merespons pertanyaan guru, sementara sisanya hanya menerima dan menyimak penjelasan secara monoton. Minimnya keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah sosial konkret inilah yang memicu rasa bosan dan menurunkan ketertarikan mereka terhadap IPS.

Penerapan PBL standar sering kali gagal di tingkat sekolah dasar karena orientasi masalah yang disajikan terasa terlalu teoritis, berat, dan asing bagi anak-anak usia kelas IV SD. Integrasi permainan tradisional Megoak-goakan menjadi solusi krusial karena beberapa alasan utama. Pertama, Megoak-goakan adalah bagian dari sosiokultural asli anak-anak di Buleleng, sehingga masalah sosial yang dikonstruksikan di dalam kelas menjadi sangat dekat dan mudah dipahami oleh mereka. Kedua, karakteristik permainan Megoak-goakan yang menuntut kerja sama tim, penyusunan strategi, kelincahan, dan suasana kompetitif yang menyenangkan secara alami dapat memecahkan kekakuan sintaks PBL yang kaku. Melalui integrasi ini, siswa tidak lagi merasa dipaksa untuk memecahkan masalah akademis yang membosankan, melainkan distimulasi melalui aktivitas kelompok yang rekreatif namun tetap terarah. Oleh karena itu, modifikasi PBL berbasis kearifan lokal Megoak-goakan ini mendesak untuk diteliti karena menawarkan pendekatan yang menjembatani kelemahan PBL konvensional dalam konteks psikologis perkembangan anak usia sekolah dasar.

Pada kenyataannya, masih terdapat beberapa penyimpangan metode dan strategi pembelajaran IPS pada tingkat SD. Terlebih saat dilakukan kunjungan ke beberapa SD di Gugus IV Kecamatan Sawan, dilakukan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS kelas IV. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, secara umum diperoleh hasil bahwa indikator minat belajar menggunakan indikator yang dijelaskan oleh Djamarah (2022). Indikator yang digunakan dalam mengukur minat belajar siswa yaitu kegiatan visual, kegiatan lisan, kegiatan mendengarkan, kegiatan menulis, kegiatan menggambar, kegiatan emosional, kegiatan motorik, kegiatan mental, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif. Hal tersebut terjadi karena siswa kurang aktif dalam pembelajaran serta kurangnya penggunaan media dan model pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, penggunaan media dan model pembelajaran harus digunakan secara maksimal agar minat belajar IPS siswa meningkat.

Selain itu jumlah peserta didik yang berhasil mencapai dan melampaui KKTP kurang dari 75 %. Maka KKTP mata pelajaran IPS pada Tahun Pelajaran 2024/2025 yang lalu adalah ≥ 60 . Jumlah peserta didik yang berhasil mencapai dan melampaui KKTP yang kurang dari 75 % ini menyebabkan guru harus melakukan pembelajaran remedial secara klasikal. Kemudian, KKTP mata pelajaran Matematika pada Tahun 2025/2026 ini telah ditingkatkan menjadi ≥ 65 , hal ini juga berarti bahwa kemungkinan persentase peserta didik yang tidak mendapat mencapai KKTP yang dinaikan tersebut semakin besar.

Pemilihan media *problem based learning* dipandang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang abstrak menjadi lebih kongkret, selain itu dengan menggunakan media *problem based learning* peserta didik akan belajar secara lebih bermakna karena secara langsung mereka dapat menemukan sendiri konsep pembelajaran yang dipelajari. Salah satu pendekatan yang dapat

dipertimbangkan adalah dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek (*Problem Based Learning/PBL*). PBL memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan mengerjakan proyek nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Selain PBL, pemanfaatan teknologi pembelajaran seperti *Edpuzzle* juga dapat menjadi solusi yang menarik. *problem based learning* memungkinkan guru untuk membuat video pembelajaran yang interaktif, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih mandiri dan menyenangkan.

Hal ini sejalan dengan hasil studi riset Rohacti dan Purniati yang dikutip oleh Dian, dkk (2021) menyebutkan bahwa kemampuan pemahaman respon siswa terhadap soal-soal IPS masih tergolong rendah. Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Hida (2019) menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman IPS merupakan salah satu kelemahan siswa dalam pembelajaran IPS, jika siswa diberikan pertanyaan, pada umumnya mereka menunduk, atau melihat teman sebelahnya, mereka kurang percaya diri untuk menjelaskan ide yang dimiliki karena takut salah dan ditertawakan teman. Pembelajaran seperti ini tentunya kurang dapat mengembangkan kemampuan pemahaman siswa dalam mengemukakan pendapat.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka pembelajaran IPS diharapkan adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa, siswa dengan guru maupun siswa dengan adanya pembelajaran berbasis kearifan lokal. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan sangat mempengaruhi proses pembelajaran IPS di kelas. Model atau strategi apapun yang diterapkan, paling penting adalah bagaimana model atau strategi pembelajaran tersebut dapat membuat siswa aktif dalam memahami ide atau gagasan baik lisan maupun tulisan dan mengkonstruksikan sendiri pengetahuan konsep yang dimilikinya sehingga diharapkan belajar menjadi lebih bermakna.

Salah satu alternatif pemecahan masalah di atas untuk dilaksanakan oleh guru adalah melaksanakan pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Problem Base Learning (PBL)*. Model pembelajaran ini termasuk dalam model pembelajaran aktif dimana menekankan peserta didik untuk lebih berperan dalam proses belajar. Model pembelajaran *Problem Base Learning* yang dikembangkan oleh Spencer Kagan ini melatih peserta didik dalam mengembangkan keterampilan yang dimilikinya. Tidak hanya akan membantu peserta didik dalam memahami konsep, tetapi juga melatih peserta didik untuk dapat berkomunikasi baik dengan guru dan juga siswa. Selain itu, memberikan peluang kepada siswa agar dapat bekerja sama dalam memahami dan menyelesaikan suatu permasalahan dan siswa mendapatkan informasi yang berbeda dalam waktu yang bersamaan.

Model pembelajaran *Problem Base Learning* akan lebih menarik apabila dalam penerapannya dipadukan dengan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan guru dalam mentransfer materi dan memudahkan siswa memahami apa yang disampaikan oleh guru. Purnama (2020) mengungkapkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa, dengan penggunaan media yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Seperti kearifan lokal merupakan suatu budaya yang dikembangkan di daerah tersebut kemudian dikaitkan dengan pembelajaran sehingga dapat dilihat dengan menampilkan lagu daerah atau

permainan daerah secara langsung dalam pembelajaran berupa konsep, prosedur dan teori-teori yang dapat membantu siswa dalam memahami suatu materi secara jelas.

Berdasarkan uraian latar belakang peningkatan minat pembelajaran akan terjadi interaksi baru antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa dan hal ini akan mendorong siswa untuk semangat dalam belajar hal ini sangat berdampak pada keberhasilan siswa dalam belajar. Adapun tujuan dan fokus pada penelitian ini adalah untuk mengkaji apakah ada pengaruh yang signifikan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis Kearifan Lokal Megoak-Goakan terhadap minat belajar IPS siswa. Dengan pemahaman yang mendalam, diyakini akan dapat meningkatkan kemampuan konsep sosial terutama pada mata pelajaran IPS. Untuk itu, diangkat masalah ini melalui suatu penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbasis kearifan Lokal Megoak-Goakan Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV Gugus VI Kecamatan Sawan”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Jenis eksperimen yang digunakan adalah *Quasy Eksperiment Design* (Eksperimen Semu) dengan *design pre-test post-test*, yaitu desain ini memiliki kelompok control tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Sampel penelitian dipilih dengan teknik *random sampling* dengan kelas V di SD Negeri 4 Sangsit dengan jumlah 36 orang menjadi kelas eksperimen dan kelas V di SD Negeri 1 Sangsit dengan jumlah 34 orang menjadi kelas kontrol. Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, kuesioner (angket), wawancara dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk memperoleh data minat belajar siswa adalah dengan menggunakan kuisisioner. Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang akan digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial.

PEMBAHASAN

Vygotsky menekankan bahwa proses kognitif dan afektif siswa (termasuk minat) berkembang secara optimal melalui interaksi sosial dan aktivitas yang berakar pada konteks budaya mereka (*Zone of Proximal Development*). Integrasi kearifan lokal permainan Megoak-goakan bertindak sebagai jembatan sosiokultural yang bermakna. Saat siswa bermain dan berinteraksi menggunakan tradisi lokal yang akrab di kehidupan mereka, rasa cemas terhadap materi IPS yang teoritis tergantikan oleh rasa senang dan keterikatan emosional. Suasana menyenangkan inilah yang menstimulasi aspek afektif siswa, sehingga minat belajar mereka meningkat drastis dari kondisi *pre-test* ke *post-test*.

Data penelitian ini dapat diperoleh dari nilai minat belajar IPS siswa kelas IV, sebagai akibat dari perlakuan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis kearifan lokal Megoak-Goakan pada kelompok eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol. Variabel minat belajar IPS siswa kelas IV dapat diukur dengan kuesioner, yang terdiri dari 40 butir *pre-test* dan 40 butir soal *post-test*.

Nilai yang tertinggi pada *pre-test* minat belajar IPS siswa sebelum mendapatkan perlakuan minat belajar IPS siswa kelas IV adalah 97, dan nilai terendah adalah 64. Nilai tertinggi keterampilan minat belajar IPS siswa sesudah mendapatkan perlakuan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis kearifan lokal Megoak-Goakan adalah 163, dan nilai terendah adalah 133. Hasil tersebut diperoleh melalui bantuan aplikasi SPSS *versi 23.0 for windows*. Adapun tabel deskripsi minat belajar IPS siswa kelas IV sebelum dan sesudah mendapat perlakuan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis kearifan lokal Megoak-Goakan secara detail dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi Statistik Kelompok Eksperimen

Deskriptif Data	<i>Pre-Test</i> Eksperimen	<i>Post-Test</i> Eksperimen
Mean	68.37	85.89
Standard Error	1.39	1.17
Median	68	86
Mode	80	91
Standard Deviation	7.52	6.33
Sample Variance	56.67	40.16
Kurtosis	-1.13	-0.22
Skewness	-0.02	-0.55
Range	25	23
Minimum	64	133
Maximum	97	163
Sum	1983	2491

Berdasarkan Tabel 1 mengenai deskripsi statistik kelompok eksperimen, terlihat adanya peningkatan pencapaian minat belajar siswa antara sebelum (*pre-test*) dan setelah (*post-test*) diberikan perlakuan. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata (*mean*) yang meningkat cukup signifikan dari 68,37 menjadi 85,89, dengan nilai tengah (*median*) yang juga naik dari 68 menjadi 86, serta nilai yang paling sering muncul (*mode*) dari 80 menjadi 91.

Nilai yang tertinggi pada *pre-test* minat belajar IPS siswa sebelum mendapatkan pembelajaran konvensional adalah 98, dan nilai terendah adalah 63. Nilai tertinggi minat belajar IPS siswa sesudah mendapatkan pembelajaran konvensional adalah 118, dan nilai terendah adalah 142. Hasil tersebut diperoleh melalui bantuan aplikasi SPSS *versi 23.0 for windows*. Adapun tabel deskripsi minat belajar IPS siswa kelas IV sebelum dan sesudah mendapat perlakuan pembelajaran konvensional secara detail berdasarkan SPSS *versi 23.0 for windows* dapat dilihat pada Tabel 2

Tabel 2. Deskripsi Statistik Kelompok Kontrol

Deskriptif Data	<i>Pre-Test</i> Eksperimen	<i>Post-Test</i> Eksperimen
Mean	66.96	75.68
Standard Error	1.01	1.24
Median	68	77
Mode	70	72
Standard Deviation	5.07	6.22
Sample Variance	25.71	38.64
Kurtosis	-1.01	-0.20
Skewness	-0.10	-0.11
Range	18	24

Deskriptif Data	Pre-Test Eksperimen	Post-Test Eksperimen
Minimum	63	118
Maximum	98	142
Sum	1674.00	1892.00

Berdasarkan data pada Tabel 2 mengenai deskripsi statistik kelompok kontrol, terlihat adanya peningkatan minat belajar siswa dari sesi *pre-test* ke *post-test*. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata (*mean*) yang meningkat dari 66,96 menjadi 75,68, dengan nilai tengah (*median*) yang juga naik dari 68 menjadi 77, serta nilai yang paling sering muncul (*mode*) bergerak dari 70 menjadi 72.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Distribusi Data Minat Belajar IPS

Tests of Normality							
Kolmogorov-Smirnov ^a				Shapiro-Wilk			
	eks kntrl	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Nilai	1	,118	36	,200*	,971	36	,577
	2	,110	34	,200*	,927	34	,072

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Data uji normalitas yang dilakukan pada data *N-Gain Score* sesuai tabel di atas menggunakan *Kolmogorov Smirnov*, dengan bantuan *SPSS version 27.0 for windows* dapat dilihat bahwa *N-Gain Score* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing memiliki nilai sig yang sama yaitu 0,200 ($> 0,05$) yang mana nilai tersebut lebih besar dari nilai sig 0,05. Sehingga dapat dikatakan bahwa H_0 di terima yang artinya data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas Varians antara Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Nilai	Based on Mean	2,390	1	70	,128
	Based on Median	1,800	1	70	,186
	Based on Median and with adjusted df	1,800	1	46,338	,186
	Based on trimmed mean	2,276	1	70	,137

Berdasarkan tabel di atas diperoleh signifikansi yang didasarkan pada rata-rata (*Based on Mean*) minat belajar IPS kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu 0,128. Hal ini berarti angka signifikan minat belajar IPS antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol lebih besar dari pada 0,05 ($\text{Sig} > 0,05$). Jadi dapat disimpulkan bahwa varians data hasil *post-test* minat belajar IPS antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah homogen.

Tabel 5. Hasil Uji *t Independent*

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai Minat Belajar IPS	Equal variances assumed	.414	.524	4.449	70	.000	-3.92157	.88136	-5.71471	-2.12842
	Equal variances not assumed			4.474	32.480	.000	-3.92157	.87659	-5.70609	-2.13705

Hasil *uji t independent* menggunakan bantuan *SPSS version 27.0 for windows* seperti pada tabel di atas, terlihat bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,000. Hal ini berarti nilai Sig. (2-tailed) < α ($\alpha=0,05$). Oleh karena itu sesuai dengan ketentuan Uji t maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan diterimanya H_1 berarti terdapat pengaruh yang signifikan signifikan model pembelajaran *Problem Based Learning*(PBL) berbasis Kearifan Lokal Megoak-goakan terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV gugus VI Kecamatan Sawan.

Hasil analisis data menunjukkan adanya pengaruh signifikan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis kearifan lokal Megoak-goakan terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV Gugus VI Kecamatan Sawan (sig.0,000<0,05). Keberhasilan ini didorong oleh integrasi model PBL dengan budaya lokal, di mana siswa diajak mengonstruksi pengetahuan melalui permainan tradisional yang menyenangkan. Melalui model ini, kemampuan siswa dalam mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi relevan, menyusun alternatif solusi, hingga menarik kesimpulan secara mandiri dapat meningkat secara optimal.

Namun, penerapan model ini di lapangan tidak luput dari kendala, terutama terkait manajemen waktu yang ketat karena sintaks PBL yang dipadukan dengan permainan tradisional membutuhkan durasi lebih panjang. Selain itu, aktivitas simulasi gerakan Megoak-goakan sempat membuat kondisi kelas menjadi riuh dan kurang kondusif, sehingga berpotensi memecah fokus siswa dari materi pelajaran. Untuk mengatasi hambatan tersebut, peneliti menerapkan pengelolaan kelas yang lebih ketat melalui kontrak belajar di awal sesi, pembagian kelompok heterogen yang jelas, serta penggunaan lembar kerja terstruktur.

Pengamatan di lapangan menunjukkan perbedaan kontras antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional. Di kelas eksperimen, siswa tampak lebih aktif, terarah, dan bersemangat dalam setiap fase pembelajaran. Sebaliknya, pada kelas kontrol, suasana belajar cenderung pasif karena siswa masih memiliki rasa percaya diri yang rendah serta merasa takut mengungkapkan pendapat akibat kekhawatiran akan respons negatif dari teman sekelasnya.

Keberhasilan model PBL berbasis kearifan lokal ini didukung kuat oleh teori konstruktivisme Vygotsky, khususnya melalui prinsip *Zone of Proximal Development* (ZPD), *scaffolding*, dan interaksi sosial. Sebelum penelitian dilakukan, minat belajar IPS siswa di lapangan tergolong rendah yang ditandai dengan sikap pasif dan kurang berani berpendapat. Namun, setelah model ini diterapkan, terjadi perubahan signifikan di mana siswa menjadi jauh lebih antusias, berani berdiskusi, serta mampu mengemukakan pendapat di depan kelas dalam suasana yang hidup dan kompetitif secara positif.

Penerapan model ini membawa implikasi luas yang tidak hanya meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam memecahkan masalah sosial. Model ini juga berdampak positif pada peningkatan keterampilan sosial siswa, seperti kemampuan berkomunikasi, bernegosiasi, dan toleransi antarteman. Lebih jauh lagi, integrasi permainan Megoak-goakan berhasil menguatkan aspek karakter cinta tanah air dan kesadaran melestarikan budaya lokal (cultural awareness) sejak dini di lingkungan sekolah.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis kearifan lokal Megoak-Goakan ini dapat membantu meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas IV, pada proses pembelajaran penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis kearifan lokal Megoak-Goakan ini dapat memberikan kesempatan siswa untuk lebih aktif dan berlatih meningkatkan kepercayaan dirinya ditambah dengan bantuan kearifan lokal siswa semakin antusias untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini menunjukkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis kearifan lokal Megoak-Goakan berpengaruh positif terhadap minat belajar IPS siswa. Melalui hasil uji t yang juga telah dilakukan dengan menunjukkan nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$, diperoleh bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti terdapat perbedaan signifikan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis Kearifan Lokal Megoak-goakan terhadap minat belajar IPS siswa kelas V gugus VI Kecamatan Sawan. Dengan demikian maka model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis kearifan lokal Megoak-Goakan berpengaruh terhadap minat belajar IPS siswa.

REFERENSI

- Atika, N.,. (2023). Pembelajaran IPS dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 7(1), 45–54.
- Dian Nopiyan, D., Turmudi, & Prabawanto, S. (2021). *The Influence of Using Computers in Mathematics Learning to Students' Mathematical Ability*. Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika.
- Djamarah, S. B. (2022). *Psikologi belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hardani,. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Herlina, M., Tastin, T., & Syarifuddin, A. (2023). Pengembangan Modul Berbasis Kearifan Lokal Sumatera Selatan Pembelajaran Tematik Subtema Pekerjaan Orang Tuaku. *IBTIDA'*, 4(02), 206-213.
- Maryani, E.,. (2023). *Pendidikan IPS di sekolah: Konsep, pendekatan, dan implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Purwaningsih, S.,. (2022). Pendidikan sebagai upaya memanusiakan manusia dalam perspektif sosial. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 4(1), 23–31.
- Rahmadhani. (2023). *Pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan gaya kognitif terhadap hasil belajar akuntansi siswa SMK Negeri 5 Palembang*. Liabilities: Jurnal Pendidikan Akuntansi, 1(1).
- Rerung, N. (2022). *Model pembelajaran problem based learning (PBL): Teori dan implementasi dalam pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sani, R. A. (2022). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Santyasa & Suryanti. (2021). Pengembangan dan validasi perangkat pembelajaran berbasis problem based learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 2685 - 2690. Vol.5,No.4.
- Sanjaya, Wina. (2021). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*, Pendidikan. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sapriya. (2021). *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.