

ABSTRAK

Peningkatan Karakter Rasa Ingin Tahu dan Hasil Belajar Menggunakan Model *PBL* Pada Materi KPK dan FPB Kelas V SDN Plebengan

Lydia Widyawati
Universitas Sanata Dharma
2026

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

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SD Negeri Plebengan tahun pelajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, kuesioner, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar dengan langkah-langkah: 1) berorientasi pada masalah, 2) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, 3) melakukan penyelidikan masalah bersama kelompok, 4) mengembangkan hasil dan melakukan penyelesaian masalah, 5) mengevaluasi proses pemecahan masalah. Nilai rata-rata rasa ingin tahu peserta didik meningkat dari kondisi awal sebesar 53,47 (Rendah) menjadi 64,44 (Cukup) pada akhir siklus I, siklus II mengalami peningkatan menjadi 85,35 (Sangat Tinggi). Nilai rata-rata hasil belajar juga mengalami peningkatan dari kondisi awal sebesar 59,82 menjadi 71,67 pada akhir siklus I, dan mencapai 82,22 pada akhir siklus II. Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) terbukti efektif, dapat dilihat berdasarkan perolehan *N-gain score* yang berada pada kategori "Tinggi" untuk karakter rasa ingin tahu dengan hasil 0,8527 atau 85,27% dengan kategori "Efektif". Kemudian pada hasil belajar *N-gain score* memperoleh kategori "Sedang" dengan skor 0,5639 atau 56,38% dengan kategori "Cukup Efektif".

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

ABSTRACT

Improving Curiosity and Learning Outcomes Using the PBL Model in KPK and FPB Material for Grade V at SDN Plebengan

Lydia Widyawati
Sanata Dharma University
2026

This study was motivated by the low level of curiosity and learning outcomes of fifth-grade students at Plebengan Public Elementary School based on classroom observations and interviews with fifth-grade homeroom teachers. The data shows that the average curiosity of students is still in the low category, and learning outcomes in GCF and LCM material have not met the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP) set by the school, which is 75.00. This study aims to increase the curiosity and learning outcomes of fifth-grade students at Plebengan State Elementary School through the application of the Problem-Based Learning (PBL) model in the material on KPK and FPB.

This research is a Classroom Action Research (CAR). The research subjects are fifth-grade students at Plebengan State Elementary School in the 2025/2026 academic year. The data collection techniques used in this research are interviews, observations, questionnaires, and tests. The data analysis techniques used in this research are qualitative and quantitative data analysis.

The results of the study indicate that the Problem-Based Learning (PBL) model can increase curiosity and learning outcomes through the following steps: 1) problem-oriented, 2) organizing students to learn, 3) investigating problems together in groups, 4) developing results and solving problems, 5) evaluating the problem-solving process. The average curiosity score of students increased from 53.47 (Low) at the beginning to 64.44 (Moderate) at the end of cycle I, and increased further to 85.35 (Very High) in cycle II. The average learning outcome score also increased from 59.82 at the beginning to 71.67 at the end of cycle I, and reached 82.22 at the end of cycle II. The application of the Problem-Based Learning (PBL) model proved to be effective, as seen from the N-gain score in the "High" category for curiosity with a result of 0.8527 or 85.27% in the "Effective" category. Then, the N-gain score for learning outcomes was in the "Moderate" category with a score of 0.5639 or 56.38% in the "Quite Effective" category.

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