

IMPLEMENTASI PBL BERBASIS KOTAK BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HOTS SISWA KELAS V SDN 01 PUNTEN

Dinda Oktafia Wardani *

Universitas Muhammadiyah Malang

dindaaoktafiaa23@gmail.com

Arina Restian

Universitas Muhammadiyah Malang

arestian@umm.ac.id

Nur Suhartanti

SDN Puntan 01 Batu

nursuhartanti@gmail.com

Abstract

Education in the global world emphasizes the need for students to have High Order Thinking Skills (HOTS). By using problem-based learning (PBL) and media-based Culture Box, this study aims to improve the HOTS ability of fifth grade students of SDN Puntan 01 Batu. Classroom Action Research conducted in two stages or cycles is the method used in this study. In the pre-cycle, students' HOTS ability averaged 62.90%, which was categorized as lacking. After the implementation of PBL in cycle I without the Cultural Box media, students' HOTS ability increased to 71.85%, but did not reach the target. In cycle II, with the implementation of PBL based on Kotak Budaya media and technology integration, students' HOTS ability increased significantly to 90.38%, which was categorized as excellent. This study shows that the use of Kotak Budaya media and PBL method is effective in improving students' HOTS ability, supports educational theories about the importance of media and technology in learning, and makes a practical contribution by proposing an innovative and effective learning model for basic education.

Keywords: Instructional Media, Culture Box, Elementary School

Abstrak

Pendidikan di dunia global menekankan perlunya siswa memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi atau High Order Thinking Skills (HOTS). Dengan menggunakan pembelajaran berbasis masalah (PBL) dan berbasis media Kotak Budaya, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan HOTS siswa kelas V SDN Puntan 01 Batu. Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam dua tahap atau siklus merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Pada pra siklus, kemampuan HOTS siswa rata-rata 62,90%, yang dikategorikan kurang. Setelah penerapan PBL pada siklus I tanpa media Kotak Budaya, kemampuan HOTS siswa meningkat menjadi 71,85%, namun belum mencapai target. Pada siklus II, dengan penerapan PBL berbasis media Kotak Budaya dan integrasi teknologi, kemampuan HOTS siswa

meningkat signifikan menjadi 90,38%, yang dikategorikan sangat baik. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Kotak Budaya dan metode PBL efektif dalam meningkatkan kemampuan HOTS siswa, mendukung teori pendidikan tentang pentingnya media dan teknologi dalam pembelajaran, dan memberikan kontribusi praktis dengan mengusulkan model pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk pendidikan dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kotak Budaya, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Di dunia yang serba cepat dan dinamis saat ini, pendidikan ditekankan untuk membantu siswa menghadapi berbagai situasi yang kompleks. Dampak globalisasi telah dirasakan di berbagai bidang kehidupan sehari-hari, termasuk pendidikan. Transformasi ini terlihat jelas dalam cara sistem pendidikan di seluruh dunia beradaptasi dengan tuntutan globalisasi. Pendidikan di era globalisasi mengharuskan siswa untuk mengembangkan keterampilan global yang akan memungkinkan mereka untuk bersaing dan berkolaborasi di dunia yang semakin terhubung. Dengan demikian, mereka juga perlu memiliki tidak hanya keterampilan akademik, tetapi juga keterampilan non-akademik, keterampilan emosional, dan keterampilan berpikir kritis. Salah satu keterampilan yang mutlak diperlukan adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi atau high order thinking skills (HOTS). HOTS meliputi kemampuan analisis, evaluasi, dan kreatif, yang merupakan hasil dari taksonomi Bloom yang dimodifikasi oleh Anderson dan Krathwohl (2014). Keterampilan ini penting tidak hanya untuk keberhasilan akademis, tetapi juga untuk keberhasilan dalam kehidupan sehari-hari dan karir di masa depan.

Pendidikan di sekolah dasar harus mampu mengembangkan HOTS siswa sejak dini. Namun, banyak siswa di tingkat sekolah dasar masih belum mencapai kemampuan HOTS yang optimal. Pembelajaran konvensional yang dominan berfokus pada hafalan dan penerapan sederhana seringkali kurang efektif dalam merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi. Siswa cenderung hanya menghafal informasi tanpa mampu menghubungkannya dengan konteks nyata dan menerapkannya untuk memecahkan masalah (Sutrisno, Wibowo, & Aisyah, 2020). Ini menjadi tantangan bagi guru di mana guru harus berusaha mencari metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Problem-Based Learning (PBL) merupakan metode yang diharapkan dapat menjawab tantangan tersebut. PBL merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa yang menempatkan siswa pada situasi yang menantang dan sulit untuk dipecahkan. Hmelo-Silver (2017) menyatakan bahwa PBL dapat menumbuhkan kemampuan berpikir analitis dan kemampuan pemecahan masalah siswa. Dengan PBL, siswa tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga mengembangkan keterampilan untuk menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi tersebut. Guru dapat

membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan HOTS yang efektif dengan menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif dan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat.

Mata pelajaran di Sekolah Dasar salah satunya yaitu Pendidikan Pancasila perlu diberikan sebuah pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam proses pembelajarannya. Hal ini perlu dilakukan agar siswa tidak merasa jenuh dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran dengan tujuan untuk menumbuhkan pemahaman dan penghayatan Pancasila sebagai simbol nasional dan pandangan hidup bangsa Indonesia. Agar generasi Indonesia memiliki moral dan nilai-nilai yang selaras dengan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, maka pendidikan Pancasila sangatlah penting. Pendidikan Pancasila adalah pendidikan yang bertujuan untuk menamai dan menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada peserta didik agar mereka dapat memahami, menerapkan, dan mengintegrasikan nilai-nilai tersebut ke dalam kehidupan sehari-hari (Notonagoro, 2015). Pendidikan Pancasila berperan penting dalam membangun karakter dan moral generasi muda Indonesia. Diharapkan dengan memahami dan menerapkan ajaran Pancasila, siswa akan menjadi warga negara yang taat hukum dan berkontribusi positif bagi kemajuan bangsa. Hal ini mendukung pengembangan keterampilan HOTS yang sangat dibutuhkan di abad ke-21.

Untuk mendukung efektivitas keterampilan berpikir tingkat tinggi dan PBL, diperlukan variasi media pembelajaran yang kaya konteks dan interaktif. Dalam kegiatan pembelajaran, tidak akan terlepas dari media pembelajaran dengan fungsi sebagai alat bantu penyampaian informasi. Media pembelajaran ini memberikan kesan pembelajaran dengan penyajian yang menarik serta memberikan pengalaman yang berbeda. Menurut Muinnah (2019), media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk memberikan materi pembelajaran di kelas yang melibatkan siswa dalam belajar. Dibutuhkannya variasi media pembelajaran, salah satunya dengan media konkret menjadi semakin penting untuk meningkatkan efektivitas PBL. Media konkret, seperti model fisik, alat peraga, dan manipulatif, membantu siswa memahami konsep abstrak melalui pengalaman langsung dan interaksi fisik. Menurut kajian yang dilakukan oleh Uttal et al. (2013), media konkret memungkinkan siswa untuk menghubungkan konsep teoretis dengan dunia nyata, yang meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mereka.

Media yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran salah satunya adalah Kotak Budaya. Media Kotak Budaya merupakan media pembelajaran berbahan dasar kayu yang berisi mengenai macam-macam keragaman budaya Indonesia. Media Kotak Budaya ini digunakan untuk siswa kelas IV atau V Sekolah Dasar pada pembelajaran tematik ataupun kurikulum merdeka. Media ini berbentuk kotak dikarenakan semua sisi dalam media berfungsi sehingga memiliki

kontribusi pada kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan tidak hanya akan membuat pembelajaran menjadi lebih variatif atau membangkitkan semangat belajar siswa, akan tetapi media pembelajaran ini juga memberikan bantuan kepada siswa untuk lebih mudah memahami materi dalam konteks yang lebih eksplisit dan relevan.

Namun, ada permasalahan di SDN Punten 01 Batu terkait pengimplementasian PBL dengan media yang efektif dan menarik untuk meningkatkan HOTS siswa, terutama dalam konteks pendidikan Pancasila. Hal ini menjadi tantangan dan perhatian utama dalam meningkatkan kemampuan HOTS siswa kelas V. Pembelajaran konvensional yang berfokus pada hafalan dan penerapan sederhana dinilai kurang efektif dalam memicu kemampuan berpikir tingkat tinggi. Disamping itu, perlu adanya inovasi metode pengajaran yang dapat mengakomodasi HOTS dengan cara yang lebih efektif. Penelitian ini diperkuat dengan penelitian terdahulu oleh Aspini, (2020) "Implementasi Pembelajaran PBL Berbantuan Media Kartu Soal Untuk Meningkatkan Kemampuan HOTS Pada Siswa Kelas VI SD". Implementasi PBL berbasis media Kotak Budaya secara langsung dapat membuat siswa belajar untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Peneliti berharap bahwa dengan pengimplementasian PBL berbasis media Kotak Budaya dapat meningkatkan keterampilan HOTS siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan HOTS siswa kelas V SDN Punten 01 Batu melalui pembelajaran PBL berbasis media Kotak Budaya.

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang didasarkan pada model Kemmis dan McTaggart (2014). Tujuan dari metodologi ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (High Order Thinking Skills/HOTS) siswa melalui implementasi pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis media Kotak Budaya. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan **pendekatan kualitatif**. PTK dipilih karena sesuai untuk meneliti proses pembelajaran dan memungkinkan guru untuk melakukan refleksi dan perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan (Kemendikbud, 2016; Susanto & Abimanyu, 2015).

Kegiatan penelitian ini dilakukan di SDN Punten 01 Batu, terutama di Kelas V. Penelitian dilakukan pada semester kedua tahun ajaran 2023-2024. Subjek penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas V yang berjumlah 21 siswa. Fokus penelitian ini adalah pada kemampuan siswa dalam berpikir tingkat tinggi (HOTS). Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, dokumentasi dan tes. Penelitian ini dilakukan dalam kolaborasi dengan guru kelas yang dilakukan selama dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan dan 4) refleksi. Uraian tahapan dijelaskan sebagai berikut:

Pada tahap perencanaan, tahap ini tindakan yang dilakukan yakni identifikasi masalah atau aspek yang memerlukan perbaikan dalam proses pembelajaran. Peneliti merumuskan pertanyaan penelitian dan tujuan yang ingin dicapai. Pada tahap ini, rencana tindakan yang detail disusun, termasuk strategi pengajaran baru, metode evaluasi, dan media yang akan digunakan. Menurut Kemmis, McTaggart, dan Nixon (2014) menekankan pentingnya merancang tindakan yang spesifik dan terukur untuk memastikan keberhasilan intervensi.

Pada tahap pelaksanaan, tahap ini menyertakan pelaksanaan rencana yang telah disusun. Guru menerapkan strategi atau metode baru dalam kelas dan mengumpulkan data yang relevan untuk mengevaluasi efektivitas tindakan tersebut. Implementasi yang efektif membutuhkan persiapan matang, pemantauan berkelanjutan, dan dokumentasi yang rapi. Menurut penelitian oleh Mertler (2016), keberhasilan tahap ini sangat bergantung pada konsistensi dan ketepatan pelaksanaan intervensi.

Pada tahap pengamatan, peneliti mengamati dan mendokumentasikan Tindakan yang dilakukan berdampak positif pada pembelajaran. Data yang dikumpulkan bisa berupa catatan lapangan, atau rekaman video. Observasi ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas tindakan dan mengidentifikasi aspek yang memerlukan perbaikan lebih lanjut. Herr dan Anderson (2015) menekankan bahwa observasi harus dilakukan secara sistematis untuk mendapatkan gambaran yang akurat mengenai perubahan yang terjadi.

Pada tahap refleksi, melibatkan analisis data yang telah dikumpulkan selama tahap observasi. Lalu dilakukan evaluasi keberhasilan tindakan berdasarkan data tersebut dan menentukan apakah tujuan penelitian tercapai. Refleksi ini juga digunakan untuk merencanakan siklus berikutnya dari PTK, dengan memperbaiki atau mengubah strategi yang tidak efektif. Refleksi mendalam, seperti yang dijelaskan oleh Stringer (2014), adalah kunci untuk memahami dampak tindakan dan merumuskan langkah-langkah perbaikan.

Data kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa kelas V dikumpulkan dengan menggunakan metode tes. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif, dan tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda. Analisis dilakukan setelah semua data terkumpul. Menurut Agung (2011:60), analisis deskriptif kuantitatif adalah suatu metode pengumpulan data yang melibatkan penyusunan data secara sistematis yang berupa pertanyaan-pertanyaan atau komentar-komentar terhadap suatu hal yang diteliti sehingga menghasilkan kesimpulan yang bersifat umum. Menurut Agung (2011:95) untuk mencari rata-rata atau mean digunakan rumus berikut:

$$M = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

M = Rata-rata

X = Skor hasil belajar

N = Jumlah siswa

Selanjutnya, Menurut Agung (2011:96) untuk mengetahui persentase rata-rata skor digunakan rumus sebagai berikut:

$$M\% = \frac{M}{SMI} \times 100\%$$

M% = Rata-rata persen

M = Rata-rata skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Hasil analisis persentase rata-rata yang diperoleh selanjutnya akan dikonversikan ke dalam Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima untuk mengetahui tingkat kriteria hasil belajar.

Tabel 1 Pedoman Konversi PAP Skala Lima Tentang Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Tingkat Pencapaian	Kategori
90 - 100	Sangat Baik
75 - 89	Baik
65 - 74	Cukup
55 - 64	Kurang
0 - 54	Sangat Kurang

Sumber: Tegeh dan Kirna (dalam Agung, 2014:251)

Kategori kemampuan HOTS siswa dalam penelitian ini adalah jika kemampuan High Order Thinking Skills (HOTS) siswa mencapai tingkat kategori minimal 80% (baik).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian pada materi keragaman di Indonesia, elemen Bhinneka Tunggal Ika di kelas V SDN Puntan 01 Batu pada semester 2 tahun ajaran 2023-2024, menunjukkan hasil belajar yang masih kurang. Hal ini dapat diverifikasi dengan melihat sebagian besar hasil belajar siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM = 80). Nilai KKM ini digunakan di SDN Puntan 01 Batu. Hasil analisis yang dilakukan sebelum penelitian (prasiklus) menunjukkan nilai HOTS siswa sebelum pembelajaran PBL berbasis media Kotak Budaya diimplementasikan pada siswa kelas V SDN Puntan 01 Batu diperoleh rata-rata sebesar 62,90 yang kemudian digunakan untuk menghitung rata-rata persen, untuk mengetahui kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Setelah nilai rata-rata persen sebesar 62,90% lalu dikonversikan dengan PAP skala lima, maka tingkat kemampuan High Order Thinking Skills (HOTS) siswa pada prasiklus termasuk dalam rentang 55 – 64 yang dikategorikan kurang. Berdasarkan data tersebut, maka perlu dilakukannya suatu perubahan dalam pembelajaran. Untuk

meningkatkan kemampuan HOTS siswa kelas V SDN Puntan 01 Batu, maka diterapkan pembelajaran PBL di siklus 1 belum berbasis media Kotak Budaya.

Penelitian siklus I dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 4×35 menit. Dalam siklus I materi yang dipelajari dengan konsep utama Keragaman di Indonesia elemen Bhinneka Tunggal Ika. Pada siklus I siswa mendapatkan LKPD dan Bahan ajar tambahan dari peneliti dan terdapat soal evaluasi di akhir pembelajaran berdasarkan materi yang dipelajari dalam proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran PBL. Hasil dari siklus I kemampuan HOTS diperoleh dari tes tulis yang berupa tes objektif pilihan ganda. Lalu, data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui kemampuan HOTS siswa pada siklus I.

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari rata-rata kemampuan HOTS siswa sebesar 71,85% lalu dikonversikan dengan PAP skala lima, maka tingkat kemampuan High Order Thinking Skills (HOTS) siswa pada siklus I termasuk dalam rentang 65 – 74 yang dikategorikan cukup. Berdasarkan data tersebut, maka perlu dilakukannya suatu perubahan dalam pembelajaran. Dikarenakan belum mencapai kriteria keberhasilan, maka penelitian dilanjutkan ke siklus II.

Ada beberapa alasan lain mengapa tujuan penelitian ini belum tercapai, termasuk belum keterbiasaan siswa dalam berpikir tingkat tinggi, materi keragaman di Indonesia yang banyak dan beragam, kurang pemanfaatan media pembelajaran, kurangnya partisipasi aktif siswa, kurangnya integrasi teknologi dalam pembelajaran. Hal ini dapat diatasi dengan memberikan pemahaman kepada siswa pentingnya kemampuan berpikir tingkat tinggi. Materi keragaman di Indonesia yang banyak, peneliti menggunakan media Kotak Budaya dalam pembelajaran. Media ini berupa kotak yang memuat berbagai macam keragaman yang ada di Indonesia, diantaranya: rumah adat, tarian, senjata, makanan, alat musik, dan permainan tradisional. Di dalam media Kotak Budaya terdapat *puzzle* peta Indonesia yang dapat di bongkar pasang. Isi dari media ini terdapat kartu gambar yang berisi 6 komponen keragaman dari 38 provinsi yang ada di Indonesia serta pada bagian belakang kartu dilengkapi dengan penjelasan. Pada saat pembelajaran, meskipun siswa dibagi menjadi kelompok kecil mereka tetap mendapatkan LKPD masing-masing jadi tidak mengandalkan teman satu kelompoknya akan tetapi mereka bertanggung jawab akan tugasnya masing-masing. Siswa harus mencari keragaman, letak provinsi dari provinsi yang mereka dapatkan. Pada saat evaluasi pembelajaran dilakukan tes menggunakan *quizizz* dengan mengintegrasikan teknologi ke pembelajaran. Dengan pemanfaatan media pembelajaran serta pengintegrasian teknologi menjadikan pembelajaran lebih menarik dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran membuat materi lebih lama diingat dalam ingatan siswa.

Penelitian siklus II dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 4×35 menit. Di siklus II materi yang dipelajari dengan konsep utama

Keragaman di Indonesia elemen Bhinneka Tunggal Ika. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh kemampuan HOTS siswa sebesar 90,38 yang kemudian digunakan untuk menghitung rata-rata persen untuk mengetahui tingkat kemampuan HOTS siswa. Setelah nilai rata-rata persen sebesar 90,38%. Setelah nilai rata-rata yang diperoleh dikonversikan dengan PAP skala lima, maka tingkat kemampuan HOTS siswa pada siklus II rentang 90 – 100 yang dikategorikan sangat baik.

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari rata-rata kemampuan HOTS siswa sebesar 90,38% lalu dikonversikan dengan PAP skala lima, maka tingkat kemampuan High Order Thinking Skills (HOTS) siswa pada siklus II termasuk dalam rentang 90 – 100 yang dikategorikan sangat baik. Berdasarkan data dan hasil analisis, dikarenakan penelitian sudah mencapai kriteria keberhasilan, maka penelitian dihentikan sampai dengan siklus II.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian pra siklus pada materi Keragaman di Indonesia, elemen Bhinneka Tunggal Ika, kelas V SDN Puntan 01 Batu pada semester 2 tahun ajaran 2023/2024, ditemukan bahwa hasil belajar siswa masih kurang. Hal ini terbukti dari sebagian besar siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM=80). Analisis pra siklus menunjukkan rata-rata kemampuan berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking Skills/HOTS*) siswa adalah 62,90%, yang dikategorikan dalam rentang 55 – 64 dan termasuk kategori "kurang". Temuan ini menekankan perlunya perubahan dalam pendekatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan HOTS siswa.

Pada siklus I, pembelajaran menggunakan model Problem-Based Learning (PBL) tanpa berbasis media Kotak Budaya. Hasil dari siklus I menunjukkan peningkatan kemampuan HOTS siswa menjadi rata-rata 71,85%, yang dikategorikan sebagai "cukup" (rentang 65 – 74). Meskipun ada peningkatan, target keberhasilan belum tercapai sepenuhnya. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil ini antara lain kebiasaan siswa yang belum terbiasa berpikir tingkat tinggi, materi yang beragam, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, partisipasi aktif siswa yang rendah, dan kurangnya integrasi teknologi dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan penerapan PBL berbasis media Kotak Budaya. Media Kotak Budaya terdiri dari berbagai elemen keragaman di Indonesia seperti rumah adat, tarian, senjata, makanan, alat musik, dan permainan tradisional, serta dilengkapi dengan *puzzle* peta Indonesia. Media ini membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui visualisasi dan aktivitas praktis. Selain itu, teknologi diintegrasikan dalam pembelajaran dengan penggunaan *quizizz* untuk evaluasi, yang membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa. Hasil siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan HOTS siswa dengan

rata-rata 90,38%, yang dikategorikan sebagai "sangat baik" (rentang 90 – 100). Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan PBL berbasis media Kotak Budaya dan integrasi teknologi secara efektif meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

Hasil penelitian menampilkan bahwa dengan implementasi pembelajaran PBL berbasis media Kotak Budaya dapat meningkatkan hasil belajar pada konsep utama keragaman di Indonesia melalui ketercapaian ketuntasan belajar dari kondisi awal pra siklus dengan rata-rata sebesar 62,90 siklus I sebesar 71,85 dan siklus II sebesar 90,38. Tentu pelonjakan nilai yang drastic ini dikarenakan motivasi belajar siswa yang sudah mulai tumbuh dengan memberikan Tindakan yang awalnya pembelajaran berpusat pada guru saja, menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa, Tindakan yang sebelumnya belum menggunakan media menjadi penggunaan variasi media yang menarik untuk memberikan kemudahan kepada siswa memahami materi yang disampaikan, Tindakan yang sebelumnya tes hanya dilakukan secara tertulis menjadi mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran memanfaatkan teknologi yang sudah berkembang pesat, dan menjadikan pembelajaran semakin menarik dan bermakna. Tidak kalah penting menjadikan siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan, mereka bisa bergerak mengeksplorasi media, merekonstruksi pemahaman yang mereka dapat, keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran menjadikan materi lebih lama tersimpan dalam ingatan siswa.

Hasil penelitian ini mendukung teori-teori pendidikan yang menekankan pentingnya media pembelajaran dan teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis siswa. Temuan ini juga konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa metode PBL dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Hal ini juga sejalan dengan Aspini, (2020) bahwa implementasi pembelajaran berbantuan media dapat meningkatkan kemampuan High Order Thinking Skills pada siswa.

Berdasarkan tabel rekap hasil penelitian dibawah, terlihat terjadi peningkatan yang signifikan dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Dengan demikian, pelonjakan nilai siswa dapat diamati dari tabel 2, dimana dapat diketahui Implementasi Pembelajaran PBL berbasis media Kotak Budaya dapat meningkatkan kemampuan High Order Thinking Skills (HOTS) pada siswa kelas V SDN Punten 01 Batu. Sehingga hasil penelitian ini dibuktikan bahwa model PBL dan media Kotak Budaya efektif jika digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan kemampuan High Order Thinking Skills (HOTS) pada siswa.

Tabel 2 Rekap Hasil Penelitian

Siklus	Rata-Rata	Rata-Rata (%)	Kategori
Pra	62,90	63%	Kurang
I	71,85	72%	Cukup

II	90,38	90%	Sangat Baik
----	-------	-----	-------------

KESIMPULAN

Penerapan model Problem-Based Learning (PBL) berbasis media Kotak Budaya secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa kelas V SDN Puntan 01 Batu pada materi Keragaman di Indonesia, elemen Bhinneka Tunggal Ika. Temuan ini terbukti melalui peningkatan rata-rata nilai HOTS siswa dari 62,90% pada pra siklus, 71,85% pada siklus I, hingga mencapai 90,38% pada siklus II. Perubahan pendekatan pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa, serta integrasi media dan teknologi dalam pembelajaran, berperan penting dalam meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan pemahaman materi siswa. Penelitian ini tidak hanya mendukung teori-teori pendidikan yang menekankan pentingnya media dan teknologi dalam pembelajaran, tetapi juga memberikan kontribusi praktis dengan menunjukkan efektivitas model PBL dan media Kotak Budaya dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Buku Ajar Metodologi Pendidikan. Malang: Aditya Media.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2014). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Longman.
- Aspini, N. N. A. (2020). *Implementasi Pembelajaran PBL Berbantuan Media Kartu Soal Untuk Meningkatkan Kemampuan HOTS Pada Siswa Kelas VI SD*. Jurnal Pendidikan Dasar, 12(1), 45-56.
- Herr, K., & Anderson, G. L. (2015). *The Action Research Dissertation: A Guide for Students and Faculty*. SAGE Publications.
- Hmelo-Silver, C. E. (2017). Problem-based learning: What we know now. In E. M. Bransford, J. J. Donovan, & M. S. Pellegrino (Eds.), *A new world of learning* (pp. 279-310). National Academies Press.
- Kemendikbud. (2016). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer.
- Mertler, C. A. (2016). *Action Research: Improving Schools and Empowering Educators* (5th ed.). SAGE Publications.
- Muinnah, I. R. (2019). *Strategi Pengenalan Calistung Pada Anak Usia Dini Di Sentra Persiapan PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter "Sayang Ibu" Banjarmasin*.

- Notonagoro. (2015). *Pendidikan Pancasila: Menanamkan dan Mengembangkan Nilai-Nilai Pancasila*. Jakarta: Penerbit Universitas.
- Susanto, A., & Abimanyu, R. (2015). *Metode Penelitian Tindakan Kelas untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Educa.
- Sutrisno, B., Wibowo, A., & Aisyah, S. (2020). *Pengaruh Pembelajaran Konvensional terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 115-130.
- Stringer, E. T. (2014). *Action Research*. SAGE Publications.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar dengan Metode R&D*. Dalam I. G. N. Agung, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (hlm. 251). Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Uttal, D. H., Scudder, K. V., & DeLoache, J. S. (2013). "Manipulatives as Symbols: A New Perspective on the Use of Concrete Objects to Teach Mathematics." *Journal of Applied Developmental Psychology*, 34(5), 370-378.