

Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbantu Roda Bingo Kelas II SD 1 Panjang

Isyeh Nurul Handayani¹, Dina Prasetyowati², Sri Utami³

^{1,2} Progam Studi PPG Prajabatan Universitas PGRI Semarang

³ SD 1 Panjang

isyehhanda@gmail.com¹⁾

dinaprasetyowati@upgris.ac.id²⁾

sd1panjang@gamil.com³⁾

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) meningkatkan keaktifan peserta didik selama kegiatan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantu Roda Bingo tema 8 keselamatan di rumah dan perjalanan; (2) meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model *problem based learning* berbantu Roda Bingo tema 8 keselamatan di rumah dan perjalanan; dan (3) menghasilkan media pembelajaran tema 8 keselamatan di rumah dan perjalanan yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar tema 8 keselamatan di rumah dan perjalanan. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu Roda Bingo. Model penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan model Kemmis dan Mc Taggart yang meliputi beberapa tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi yang selalu dilakukan pada setiap siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan tes. Peneliti menggunakan model *problem based learning* berbantu Roda Bingo yang merupakan karya inovasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Bahan untuk membuat Roda Bingo yaitu menggunakan kertas karton yang tebal dan kertas lipat warna, menyesuaikan ukuran dalam pembuatan roda bingo. Menggunakan Roda Bingo supaya bisa berputar, maka ditengan roda diberikan pku untuk panah supaya berputar dan berhenti di nomor yang ada di Roda Bingo unruk mendapatkan pertanyaan. Adapun hasil belajar dengan model *problem based learning* berbantu roda bingo pada siklus I ketuntasan 37,93% meningkat pada pertemuan II 55,17% mengalami peningkatan, pada pelaksanaan siklus II pada pertemuan I 93,10 % meningkat pertemuan II 96,55% . kesimpulan dengan menggunakan media Roda Bingo pembelajaran tematikk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II SD 1 Panjang Bae Kudus.

Kata kunci ; Media Roda Bingo, ketrampilan menulis, hasil belajar, PBL

ABSTRACK

This study aims to: (1) increase the activity of students during learning activities with the Problem Based Learning model assisted by bingo wheels theme 8 safety at home and travel; (2) improve learning outcomes by using a problem-based learning model assisted by Wheel Bingo theme 8 safety at home and travel; and (3) produce learning media on theme 8 safety at home and travel which can increase motivation and learning outcomes on theme 8 safety at home and travel. The purpose of this research is to describe the increase in student learning outcomes by using the bingo wheel-assisted Problem Based Learning model. The research model is Classroom Action Research with the Kemmis and Mc Taggart models which include several stages, namely: planning, implementing actions, observing, and reflecting which are always carried out in each cycle. Data collection techniques used are interviews, observations, and tests. Researchers use a problem-based learning model assisted by a bingo wheel which is a work of innovation to improve student learning outcomes. The material for making bingo wheels is using thick cardboard and

colored folding paper, adjusting the size in making bingo wheels. Use a bingo wheel so that you can spin, then in the middle of the wheel you are given arrows to rotate and stop at the number on the bingo wheel to get questions. The learning outcomes with the problem based learning model assisted by the bingo wheel in the first cycle of completeness 37.93% increased at the second meeting 55.17% experienced an increase, in the implementation of the second cycle at the first meeting 93.10% increased in the second meeting 96.55%. The conclusion is that using thematic learning bingo wheel media can improve the learning outcomes of class II students at SD 1 Panjang Bae Kudus.

Keyword : Learning outcomes, bingo wheel, writing skills, PBL

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang perlu dilakukan oleh seseorang untuk mengembangkan potensi diri baik di dalam maupun di luar sekolah serta berlangsung seumur hidup. Usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang ini memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan sumber daya manusia menjadi lebih baik. Melalui pendidikan pula, seseorang tidak hanya belajar secara teori yang ada di bangku sekolah tetapi juga dapat belajar melalui pengalaman yang bermakna.

Pendidikan di sekolah dasar diharapkan menghasilkan pembelajaran yang baik bagi peserta didik. Pembelajaran di kelas maupun di luar kelas sejatinya memberi pengalaman-pengalaman belajar yang luar biasa bagi peserta didik, salah satunya mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat beberapa aspek. Keterampilan berbahasa mencakup empat segi yaitu keterampilan mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis (Efendi, 2017). Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya saling berkaitan dan merupakan satu kesatuan.

Pada dasarnya pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pembelajaran keterampilan berbahasa merupakan pembelajaran yang variative dan sangat menyenangkan dipelajari. Hal ini disebabkan banyaknya wahana, sarana, alat dan lingkungan sekitar yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga secara tidak langsung dapat memberikan pengalaman baru kepada peserta didik untuk memahami, mengkaji, mengeksplorasi dan menganalisis materi pembelajaran. Peserta didik memiliki banyak kesempatan untuk dapat mengungkapkan gagasan-gagasannya berdasarkan pengalaman yang diperoleh dilapangan, baik secara lisan maupun tertulis.

Oleh sebab itu, untuk meningkatkan kemampuan tersebut peserta didik perlu dilatih agar kemampuan-kemampuan yang diharapkan dapat dipenuhi oleh setiap peserta didik. Namun dalam penelitian ini penulis lebih menekankan pada aspek ketrampilan menulis, salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk melatih ketrampilan menulis adalah dengan melatih ketrampilan peserta didik dalam penggunaan huruf kapital dan tanda titik dalam kalimat. Menulis kalimat dengan menggunakan huruf Kapital dan tanda titik merupakan ketrampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik. Penggunaan huruf kapital dan tanda titik diakhir kalimat menjadikan peserta didik terbiasa dalam pembuatan kalimat.

Kemampuan menulis merupakan kemampuan yang kompleks karena membutuhkan sejumlah pengetahuan dan keterampilan (Sri Winarti, 2001:24). Menulis merupakan suatu kegiatan yang menciptakan sebuah karya. Dengan berkarya tentunya akan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Melalui menulis peserta didik dapat dengan mudah mengungkapkan ide, gagasan dan pendapatnya. Selain itu, menulis juga melatih peserta didik untuk berani mengekspresikan diri melalui kata-kata tanpa harus ada yang mendengar apa saja yang disampaikan dalam tulisannya. Akan tetapi pada kenyataannya, kemampuan menulis peserta didik kelas II SD 2 Panjang dalam membuat kalimat sederhana dengan memperhatikan huruf kapital dan tanda baca masih jauh yang diharapkan. Peserta didik juga mengalami kesulitan untuk mengembangkan imajinasinya.

Berdasarkan hasil observasi di kelas II SD 1 Panjang kebanyakan peserta didik masih kesulitan dalam memberikan menuliskan huruf kapital dan tanda titik yang benar terkadang lupa memberikan tanda titik setelah membuat kalimat. Sehingga peserta

didik kurang memahami kegunaan tanda titik dalam pemberian tanda titik, sehingga nilai yang diperoleh kurang memuaskan dan cenderung belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu dengan skor 75.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan perbaikan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II melalui Penelitian. Tindakan Kelas (PTK). Menyadari akan kekurangan yang selama ini peneliti alami dalam mengajarkan Bahasa Indonesia, dengan berbekalkan kejujuran dan keterbukaan, serta didorong oleh kemauan dan semangat yang tinggi untuk senantiasa mencoba memperbaiki kerja sebagai guru dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal dan sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal. Peneliti mencoba memperbaiki diagnosis status untuk menemukan kelemahan-kelemahan yang terjadi selama melakukan proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD 1 Panjang.

Menurut Slameto (2013:54) faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar dapat digolongkan menjadi 2 faktor, antara lain faktor internal dan faktor eksternal. Salah satu faktor yang termasuk dalam internal adalah motivasi, sedangkan eksternal yaitu keluarga. Schunk, Pintrich, dan Meece (2008) mengajukan definisi motivasi sebagai "proses di mana aktivitas yang terarah pada suatu tujuan tertentu didorong dan dipertahankan." Motivasi berprestasi atau motivasi untuk berprestasi dengan demikian adalah motivasi yang tujuannya adalah meraih prestasi. Motivasi merupakan suatu tenaga yang mendorong individu melakukan kegiatan untuk mencapai suatu tujuan (Nana dan Erliana, 2012). Dari pendapat tersebut motivasi belajar merupakan pemberian dorongan atau semangat yang menggerakkan siswa melakukan berbagai aktivitas belajar.

Proses pembelajaran dengan alat peraga konvensional kurang dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran sehingga proses pembelajaran tidak optimal dan kurang kreatif, dan tidak inovatif, dan kurang sesuai dengan perkembangan zaman. Untuk itu diperlukan alat peraga inovatif yang dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik melalui peningkatan aktifitas peserta didik dalam proses pembelajaran serta

peningkatan pemahaman konsep terhadap materi. Hasil diskusi tersebut adalah mencoba menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran tema 8 keselamatan di rumah dan perjalanan. Ambiar (2016:6) manfaat yang di dapatkan dari penggunaan media sebagai berikut: penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, pembelajaran menjadi lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif, lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat, kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan, sikap positif peserta didik.

Menurut (Mutiar P, dkk, 2019) penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keterampilan bertanya siswa sekolah dasar dari siklus I ke siklus II. (Monica, 2016) juga menuturkan bahwa menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan menulis teks anekdot pada siswa pada siklus I sampai siklus II yang kategori baik. Begitu pula (Nur Azina, dkk, 2021) mengungkapkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas III dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* juga memiliki kelebihan yaitu peserta didik didorong untuk memecahkan masalah, peserta didik juga mengembangkan pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar, dan peserta didik yang kesulitan belajar secara individu dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk *pearteaching* (Aris Shoimin, 2014) jadi melalui penerapan model *Problem Based Learning* ini diharapkan hasil belajar peserta meningkat dan ketrampilan dalam menulis kalimat lebih baik.

Permasalahan selanjutnya guru kurang mampu mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang menarik perhatian dan sesuai dengan materi pelajaran. Menurut Djamarah (2013:121) menyatakan media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat menarik perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar

untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Kurnia, 2019:65). Terkait dengan media, (Daryanto, 2011:78) menyatakan bahwa pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik di samping persepsi peserta didik sendiri tentang belajar. Dalam permasalahan di atas peneliti menggunakan media roda binggo atau disebut juga roda putar. Media Roda Binggo tersebut, yang dimaksud adalah roda yang terdapat angka soal pertanyaan yang akan digunakan peserta didik untuk mengerjakan penulisan kalimat dengan penggunaan huruf kapital dan tanda titik yang benar.

Zulkarnain (2019:78) media roda putar adalah salah satu alat yang berbentuk lingkaran bergambar yang diputar, bergerak pada porosnya hingga berhenti disalah satu bagian gambar. Roda Keberuntungan/roda putar adalah serangkaian kegiatan pembelajaran dengan menggunakan alat peraga sebuah lingkaran terbagi menjadi beberapa sektor yang disebut Roda Keberuntungan (Amri, 2016:51). Sektor-sektor tersebut berupa pertanyaan-pertanyaan yang akan diundi oleh siswa selanjutnya siswa harus menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor atau warna yang diperoleh siswa setelah memutar roda keberuntungan. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media roda putar adalah media permainan berupa roda atau lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor atau bagian yang di dalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan. Menurut Indah Prasanti (2014), Sari (2019), Dian Wulandari (2019), kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media roda putar memiliki sektor-sektor tersebut berupa pertanyaan-pertanyaan yang akan diundi oleh siswa selanjutnya siswa harus menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor atau warna yang diperoleh siswa setelah memutar cara menggunakan media roda putar adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan materi pembelajaran yang di laksanakan.
- 2) Peserta didik diberikan kelompok, masing-masing kelompok berisi 5 orang.
- 3) Setelah itu guru mengecek pemahaman peserta didik dengan cara berikut ini:

- a. Salah satu perwakilan tim maju ke depan, diberikan kesempatan memutar roda.
- b. Putar Roda dengan cepat lalu tunggu hingga berhenti.
- c. Setelah berhenti panah akan menunjukkan pada salah satu bagian yang terdapat pada angka.
- d. Lalu peserta didik mengambil kertas sesuai nomor yang ada didalam kotak sesuai yang di tunjukan pada panah tersebut.
- e. Setelah itu siswa berkerja sama menjawab soal yang di dapatkan dalam kertas yang di ambilnya.
- f. Ketika anak sudah menjawab, cek bersama-sama dengan peserta didik.
- g. Jika kelompok mendapatkan point yang tinggi maka diberikan hadiah.

Diharapkan melalui penerapan media pembelajaran peserta didik akan mempunyai gambaran yang jelas terhadap materi pelajaran. Penggunaan buku pelajaran biasa dalam pembelajaran tema 8 keselamatan di rumah dan perjalanan, masih belum memberikan hasil maksimal karena peserta didik harus berfikir abstrak dan menghafal dalam memahami materinya. Penerapan media gambar, dan buku pelajaran tidak mampu memotivasi peserta didik karena media tersebut terbiasa dilihat dan digunakan peserta didik. Berdasarkan permasalahan, pembelajaran tema 8 keselamatan di rumah dan perjalanan perlu menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif yaitu Roda Binggo (Roda Putar) yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil Belajar

Suprijono (2015:5) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perubahan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan. Sedangkan Sutikno (2014:180) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengalami aktivitas belajar. Apdoludin (2021) belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang dapat diamati secara langsung, yang terjadi melalui terkaitnya stimulus-stimulus dan respon-respon menurut prinsip-prinsip mekanistik.

Dari uraian diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar adalah perubahan pada

kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai pengaruh pengalaman belajar yang dialami peserta didik baik berupa suatu bagian, unit, atau bab materi tertentu yang telah diajarkan. Dalam proses belajar, teori belajar kognitif sangat berpengaruh pada kemajuan intelektual peserta didik.

METODE PENELITIAN

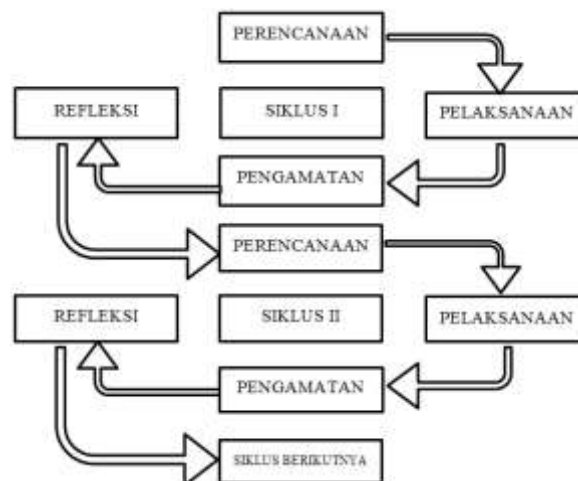
Rancangan penelitian yang akan digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini memiliki tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) pembelajaran di kelas melalui suatu tindakan tertentu dalam satu atau beberapa siklus sesuai yang dibutuhkan. Adapun tahap-tahap penelitian ini menurut (Arikunto, 2010:131) adalah (1) perencanaan; (2) pelaksanaan dan pengamatan; (3) refleksi. Subjek penelitian yang terdiri dari 17 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan. Lokasi penelitian adalah SD 1 Panjang. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada bulan Maret sampai bulan April 2023 semester genap. Waktu tersebut diharapkan mampu mengatasi persoalan yang ada dan dapat memenuhi harapan peneliti dalam mencapai hasil yang diinginkan.

Menurut (Sugiyono, 2019) ada beberapa Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan interview (wawancara), kuisioner (angket), observasi (pengamatan) dan gabungan ketiganya. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti ini dilakukan dengan: (1) observasi; (2) tes; (3) catatan lapangan. Teknik tersebut digunakan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran, hasil belajar peserta didik berupa ketrampilan menyimak cerita, mendeskripsikan kendala-kendala selama menggunakan media film kartun dan cara mengatasinya.

Instrumen penilaian yang digunakan adalah: (1) lembar pelaksanaan pembelajaran; (2) lembar tes hasil belajar siswa; (3) lembar catatan lapangan. Lembar pelaksanaan pembelajaran digunakan untuk memperoleh data tentang pelaksanaan pembelajaran dan ketercapaian. Lembar tes hasil belajar siswa digunakan untuk memperoleh data tentang keterampilan menyimak cerita siswa. Catatan lapangan dilakukan untuk mencatat kendala-kendala yang terjadi pada waktu berlangsungnya pembelajaran. Selanjutnya

data yang diperoleh akan diolah dan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif.

PTK ini bertujuan untuk memperbaiki kualitas dari proses hasil belajar peserta didik. Pada setiap siklus saling berkesinambungan. Berikut adalah gambaran prosedur penelitian PTK :



Gambar 1. Prosedur Penelitian PTK (Adopsi Kemmis & Taggart)

Pada tahapan perencanaan, peneliti bekerjasama dengan guru kelas II untuk mengetahui permasalahan yang ada di dalam kelas maupun materi pembelajaran yang kurang dikuasai oleh peserta didik. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi secara langsung selama proses pembelajaran di kelas untuk mengetahui permasalahan yang dialami oleh peserta didik kemudian merancang tindakan yang akan dilakukan selanjutnya. Peneliti membuat rancangan atau Langkah pembelajaran yang akan dipakai antar lain (1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai acuan guru dalam mengajar, (2) lembar kegiatan peserta didik (LKPD) selama proses pembelajaran, (3) lembar observasi guru dan peserta didik (4) media roda bingo, (5) penyusunan tes berupa soal evaluasi yang digunakan dalam penelitian.

Tahapan kedua peneliti melaksanakan tindakan sesuai dengan RPP yang sudah dirancang dan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas bersifat fleksibel apabila ada perubahan. Tahapan ketiga peneliti mengamati bersamaan dengan penelitian tindakan kelas serta mengamati bagaimana kegiatan peserta didik Ketika proses pembelajaran berlangsung. Tahapan keempat yaitu refleksi. Tahapan ini

merupakan tahapan yang dilakukan sebagai akhir siklus I. Dalam tahap ini, peneliti melakukan analisis dan evaluasi dari data yang diperoleh selama proses berlangsung. Daru refleksi adakah kendala selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus I akan dilakukan perbaikan pada siklus II dengan alur yang sama seperti siklus I.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pada siklus I ini, peserta didik tertarik dan semangat dalam mengikuti pembelajaran, akan tetapi sebagian peserta didik belum memenuhi keberhasilan belajar, meskipun demikian, ini merupakan langkah awal, setidaknya peserta didik tertarik dan antusias dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media Roda Bingo (Roda Putar). Hasil belajar peserta didik meningkat dengan menggunakan media Roda Bingo (Roda Putar).

Tabel 1. Kondisi Siklus I

Kondisi Siklus I			
Pertemuan I		Pertemuan II	
Persen tase ketuntasan	Persen tase tidak tuntas	Persen tase ketuntasan	Persen tase tidak tuntas
37,93 %	62,09 %	55,17 %	44,83 %

Berdasarkan pada tabel tersebut menunjukkan bahwa pada pertemuan I persentase ketuntasannya 37,93% sedangkan persentase tidak tuntas 62,09% meningkat Pertemuan II persentase ketuntasannya 55,17% sedangkan persentase tidak tuntas 44,83%.

Hasil penelitian pada siklus II ini, peserta didik sangat tertarik dan semangat dalam mengikuti pembelajaran, peserta didik memenuhi keberhasilan belajar, peserta didik sangat antusias dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media Roda Bingo (Roda Putar). Hasil belajar peserta didik meningkat menggunakan media Roda Bingo (Roda Putar) dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3. Hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus I.

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Catatan Pengamatan
----	--------------------	----	-------	--------------------

Tabel 2. Kondisi ketuntasan hasil belajar peserta didik siklus II

Kondisi Siklus I			
Pertemuan I		Pertemuan II	
Persen tase ketuntasan	Persen tase tidak tuntas	Persen tase ketuntasan	Persen tase tidak tuntas
93,10 %	6,90 %	96,55 %	3,45 %

Berdasarkan pada tabel tersebut menunjukkan bahwa pada pertemuan I persentase ketuntasannya 93,10% sedangkan persentase tidak tuntas 6,90% dan pada pertemuan II persentase tuntas 96,55% sedangkan persentase tidak tuntas 3,45%.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, maka penelitian memperoleh data dari hasil belajar peserta didik pada setiap siklusnya. Pelaksanaan siklus I dan pelaksanaan siklus II di paparkan sebagai berikut:

Tabel 3. Data peningkatan hasil belajar peserta didik persiklus.

Kondisi Siklus I			
Siklus I		Siklus II	
Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan I	Pertemuan II
37,93 %	55,17 %	93,10 %	96,55 %

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa pada siklus I penilaian guru pada pertemuan I 37,93% dan pada pertemuan II 55,17% sedangkan siklus II pada pertemuan I jumlah 93,10% pada pertemuan II 96,55% dapat disimpulkan bahwa menunjukkan bahwa hasil belajar tematik meningkatnya menggunakan media Roda Bingo (roda berputar).

Berikut hasil data observasi aktivitas peserta didik dalam penggunaan media Roda Bingo (Roda Putar) pada siklus pertama dan kedua.

1	Peserta didik mendengar tujuan pembelajaran	√		
2	Peserta didik mengamati gambar yang diberikan guru	√		
3	Peserta didik menanya tentang hal-hal yang tidak mengerti yang ada di dalam gambar	√		
4	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru	√		
5	Peserta didik membaca bacaan tentang keselamatan di rumah dan perjalanan		√	
6	Peserta didik menanggapi pertanyaan dari temannya		√	
7	Peserta didik mengerjakan LKPD yang dibagikan guru.		√	

Berdasarkan tabel di atas dapat dipahami bahwa aktivitas pada siklus I yaitu peserta didik termotivasi dalam belajar, mendengarkan penjelasan peneliti bertanya jawab dengan peneliti dan mengerjakan LKPD. Namun demikian, pada siklus I belum terjadi pembelajaran yang aktif, karena pada siklus I ini masih menggunakan metode konvensional, peserta didik tidak menyukai pembelajaran ini karena proses pembelajaran yang monoton atau kaku. Peserta didik terlihat tidak aktif dalam pembelajaran yang menggunakan metode konvensional, sehingga hasil belajar peserta didik rendah.

Tabel 4. Hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus II

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Catatan Pengamatan
1	Peserta didik mendengar tujuan pembelajaran	√		
2	Peserta didik mengamati gambar yang diberikan guru	√		
3	Peserta didik menanya tentang hal-hal yang tidak mengerti yang ada di dalam gambar	√		
4	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru	√		
5	Peserta didik membaca bacaan tentang keselamatan di rumah dan perjalanan	√		
6	Peserta didik menanggapi pertanyaan dari temannya	√		
7	Peserta didik mengerjakan LKPD yang dibagikan guru.	√		

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa siklus II, siswa mendengarkan tujuan pembelajaran, siswa dibagi dalam beberapa kelompok, siswa melakukan berdiskusi, peserta didik menuliskan pertanyaan pada lembar kerja serta mengerjakan LKS.

Dengan pembelajaran model *problem based learning* berbantu media Roda Bingo (Roda Putar) berdasarkan observasi terhadap peserta didik menunjukkan aktivitas peserta didik bertanya, mencatat, membawa sumber buku, mencari informasi, melaksanakan tugas guru mengkomunikasikan hasil, konsentrasi dalam pembelajaran, dan merespon pertanyaan guru. Fakta ini sesuai dengan yang dikemukakan (Suyono,2015) bahwa

keberhasilan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas sangat dipengaruhi oleh gaya guru menyajikan materi pelajaran melalui pemanfaatan media, sifat media, tantangan media, modifikasi media dan kebermanfaatannya.

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat, bahwa setelah melakukan pembelajaran menggunakan model *problem based learning* berbantu roda bingo terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I pertama hanya tuntas 11 dan pertemuan II tuntas 16, kemudian pada siklus II ketuntasan peserta didik meningkat yaitu pertemuan 1 27 dan pertemuan II 28 peserta

didik melalui tes. (Purwanto,2014) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah berubahnya sikap dan tingkat laku manusia yang diakibatkan oleh suatu perubahan. Sedangkan menurut (Yusuf, 2015) hasil belajar merupakan wujud pencapaian peserta didik, sekaligus merupakan lambing keberhasilan pendidik dalam membelajarkan peserta didik. Berdasarkan dari berberpa pengertian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan seseorang setelah mendapatkan pengalaman belajarnya. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari ketuntasan dalam mengerjakan soal evaluasi oleh peserta didik yaitu diatas KKM>75.

Hasil belajar pada siklus mengalami peningkatan, sesuai pada data diatas bahwa siklus I peserta didik yang tuntas KKM sebanyak 11 peserta didik pada pertemuan I dengan nilai rata-rata 69,66. Berdasarkan refleksi pada siklus I dapat diambil kesimpulan kenaikan rata-rata nilai peserta didik dan jumlah ketuntasan sudah cukup baik meskipun dibawa persentase <75% dari jumlah keseluruhan peserta didik dikelas yang mencapai KKM. Hal ini dikarenakan Ketika siklus I peserta didik belum terbiasa dengan pembelajaran berbasis masalah, saat proses membuat kalimat dengan penggunaan huruf kapital dan tanda titik peserta didik aktif dan antusias dalam proses pembelajaran akan tetapi masih ada beberapa peserta didik yang dalam kelompok kurang aktif dan tidak memperhatikan dalam bekerja kelompok karena hanya mengadakan kerja dari salah satu anggota karena terburu-buru waktu yang telah diberikan, selain itu peserta didik masih bingung menggunakan huruf Kapital dan tanda titik, sehingga perlu adanya refleksi dan perbaikan di siklus II. Namun dengan adanya keterbatasan itu peserta didik lebih bisa aktif dan antusias dalam melakukan pembelajaran karena adanya media roda bingo, dan peserta didik merasa tertantang untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan pada roda bingo Bersama kelompok masing-masing.

Selanjutnya pada siklus II hasil belajar peserta didik meningkat sebanyak 28 peserta didik sudah mencapai KKM dengan rata-rata nilai 86,90. Dapat dikatakan baik dan meningkat cukup signifikan karena presentase sudah >75% dari jumlah keseluruhan peserta didik dikelas mencapai

KKM yang mana hanya 1 peserta didik yang belum tuntas KKM karena keterbatasan dalam membaca dan menulis. Pada siklus II keterlibatan peserta didik dalam memecahkan masalah Bersama kelompoknya mulai optimal, peserta didik, antusias dan bersemangat dalam pembelajaran. Dengan begitu peneliti sesuai dengan penelitian. Dapat dibuktikan pada Tindakan siklus I diperoleh hasil rata-rata yaitu 72,76 dan meningkat di siklus II rata-rata 86,21.

Adapun hasil penelitian ini didukung dengan hasil penelitian (Monica,2016) yang menunjukkan bahwa menerapkan model *problem based learning* dapat meningkatkan kemampuan menulis peserta didik. Dilakukan Tindakan siklus I dan siklus II. Selanjutnya, terjadi peningkatan skor rata-rata menulis teks anekdot pada siklus II menjadi 79,22. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan 12,28 dari tahap pratindakan sampai siklus II.

Selain itu (Nur Aniza, dkk. 2021) juga mengungkapkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan belajar peserta didik, penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada hasil belajar peserta didik., mulai dari siklus I dengan persentase sebesar 52,6%, pada siklus II meningkat sebesar 68,5%, dan pada siklus III meningkat sebesar 84,2%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Adapun peneliti kedua (Rizki Dwi,2022) hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Krikilan 2 antara siklus I ke siklus II, rata-rata hasil belajar peserta didik yang mencapai ketuntasan KKM pada siklus I ke siklus II sebesar 46,67% dan meningkat sebesar 80% pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* berbantu roda putar dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam muatan Bahasa Indonesia materi kalimat tanya.

KESIMPULAN

Penerapan strategi Roda Bingo (Roda Putar) dikatakan berhasil apabila hasil belajar peserta didik 75% mencapai KKM yang telah ditetapkan, yaitu 75. Setelah dilaksanakan

penelitian diketahui adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dari sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II. Pada sebelum tindakan ketuntasan peserta didik hanya mencapai 42,86% atau 9 orang peserta didik yang tuntas, pada siklus I peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 11 peserta didik atau ketuntasan mencapai 55,17 %. Pada siklus II ternyata ketuntasan peserta didik mencapai 28 orang peserta didik atau dengan persentase 96,55%. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan media Roda Bingo (Roda Putar) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran tematik di kelas II SD 1 Panjang Kecamatan Bae Kabupaten Kudus.

Bertolak dari pembahasan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, berkaitan dengan penerapan media Roda Bingo (Roda Putar) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II SD 1 Panjang yang telah dilaksanakan, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Ketika guru menyajikan materi pelajaran, sebaiknya sesuai dengan indikator yang dicapai, agar materi yang disampaikan tidak terlalu lama.
2. Ketika menampilkan Roda Bingo, sebaiknya guru memperbesar tulisan pada Roda Bingo, agar peserta didik dapat dengan jelas melihat soal yang tertera pada Roda Bingo dengan baik.
3. Sebaiknya guru mengatur dengan maksimal, agar kesimpulan agar disampaikan guru secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Apduludin. 2021. *Inovasi Baru Model Pembelajaran: Model Debat, Analisis, dan Temuan*. Kebumen: CV. Intishar Publishing
- Darsono, M. (2000). *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press. **Buku**
- Darmawan, D., (2013). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. **Buku**
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani.
- Djamarah, S. B. & Aswan Z. (2010). *Straategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. **Buku**
- Fiki Munazar, Thamrin Kamaruddin dan Amsal Amri. 2016. Penerapan Strategi Pembelajaran Roda Keberuntungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Terpadu Siswa Kelas Viii Smp Negeri 7 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah*, 1(1), 51
- Hamzah, Linda Sekar Utami dan Zulkarnain. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ORBITA: Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*. 5(2), 78. **Jurnal online**
- Ridwan Abudullah Sani, Sondang, Hery Suswanto Dan Sudiran, (2018). *Penelitian Pendidikan*. Tangerang: Tira Smart
- Rivai, Achmad dan Chatarina Tri Anni. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK UNNES.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Susiana, Nancy. (2013). *Program Pembelajaran Kimia Tentang Menumbuhkan Sikap Wirausaha Siswa SMA*. UPI Digital Library. Diakses tanggal 30 Mei 2023.
- Sinta Monica, Syambasril, Agus W. (2016). Penerapan Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Anekdote. *JPPK: Vol 5 No 7*. **Jurnal online**
- Wisnawati Dwi Rizki. (2022). Peningkatan hasil belajar menggunakan model problem based learning berbantu roda berputar pada materi kalimat tanya kelas V Sekolah Dasar. *Journal Of Education : Vol 4 No 3*. **Jurnal online**