

Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Berburu Bandar untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas III SD Negeri 1 Jeketro

Diah Ayu Putri Utami^{1,*}, Henry Januar Saputra², Maryati³

^{1,2}Universitas PGRI Semarang

³SD Negeri 1 Jeketro

E-mail:

diahayupu0201@gmail.com¹⁾, h3nry.chow@gmail.com²⁾, maryatiwidodo88@gmail.com³⁾

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas atau yang lebih dikenal dengan PTK. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan peserta didik kelas III SD Negeri 1 Jeketro dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan Media Berburu Bandar. Subyek penelitian ialah peserta didik kelas III yang berjumlah 31 orang. Data yang digunakan dalam penelitian diperoleh melalui observasi dan tes. Teknik analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis deskriptif komparatif. Data prasiklus menunjukkan keaktifan belajar peserta didik dengan kategori baik sebesar 10 % dan ketuntasan hasil belajar tuntas KKM sebesar 39 %. Pada siklus I, keaktifan belajar peserta didik dengan kategori baik sebesar 32 % dan kategori sangat baik sebesar 26 % serta ketuntasan hasil belajar tuntas KKM sebesar 58 %. Sementara pada siklus II, keaktifan belajar peserta didik dengan kategori baik sebesar 45 % dan kategori sangat baik sebesar 39 % serta ketuntasan hasil belajar tuntas KKM sebesar 87 %. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan Media Berburu Bandar dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: *Problem Based Learning*, keaktifan, hasil belajar

ABSTRACT

This research is a class action research or better known as PTK. The purpose of this research is to increase the activity of third grade students at SD Negeri 1 Jeketro by applying the Problem Based Learning model assisted by “Berburu Bandar” media. The research subjects were class III students, totaling 31 people. The data used in the research were obtained through observation and tests. Data analysis techniques were carried out using comparative descriptive analysis techniques. Pre-cycle data shows the activeness of students' learning in the good category by 10% and the complete KKM learning outcomes by 39%. In cycle I, the learning activity of students in the good category was 32% and the very good category was 26% and the complete KKM learning outcomes was 58%. While in cycle II, the learning activity of students in the good category was 45% and the very good category was 39% and the complete KKM learning outcomes was 87%. The results of the study show that the application of the Problem Based Learning model assisted by “Berburu Bandar” media can increase the activity and learning outcomes of students.

Keywords: *Problem Based Learning*, activeness, learning outcomes

1. PENDAHULUAN

Dalam konteks proses pembelajaran di kelas, keaktifan belajar merujuk pada tindakan peserta didik yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga memperoleh pengalaman, pengetahuan, dan pemahaman yang lebih baik tentang materi yang dipelajari (Andika, 2018). Sejalan dengan Ina (2019) yang menyatakan bahwa ketika peserta didik terlibat dalam pembelajaran yang menarik dan memotivasi, mereka cenderung dapat mengingat pelajaran tersebut dalam jangka waktu yang lebih lama, bahkan hingga dewasa nanti. Meskipun demikian, fakta yang ada menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di kelas III SD Negeri 1 Jeketro, peserta didik dalam pembelajaran cenderung pasif. Ada beberapa peserta didik yang aktif mengikuti pembelajaran seperti menyimak, bertanya serta menjawab pertanyaan dari guru. Sayangnya, peserta didik yang aktif hanya itu-itu saja. Hal yang sama juga disampaikan oleh guru kelas III SD Negeri 1 Jeketro pada saat wawancara, bahwasannya peserta didik yang aktif adalah beberapa peserta didik yang sama. Berbagai metode yakni ceramah, diskusi dan penugasan sudah dicoba diterapkan, namun keaktifan peserta didik belum optimal. Selain itu, kondisi pasca pandemi juga mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik. Mereka terbiasa dengan belajar di rumah dengan waktu yang lebih singkat sehingga perlu beradaptasi kembali dengan proses pembelajaran secara luring di sekolah.

Keaktifan peserta didik perlu dilatih melalui penggunaan model, metode, strategi dan media pembelajaran yang bervariasi dan menantang. Jika seorang guru menggunakan model, metode, strategi, dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, maka tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu yang digunakan guru saat pembelajaran untuk membantu

mempermudah dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik (Audie, 2019). Secara keseluruhan, keaktifan peserta didik sangat penting dalam proses pembelajaran dan berpengaruh secara signifikan pada hasil belajar mereka. Menurut Mediatati (2021) terjadinya perubahan atau peningkatan kemampuan yang baru, itu merupakan hasil belajar. Hal yang sama juga disampaikan Robiyanto (2022) bahwa hasil belajar mengacu pada proses perubahan perilaku seseorang sebagai akibat dari pengalaman belajar yang dialaminya.

Keaktifan peserta didik merupakan salah satu tuntutan yang harus dikembangkan dalam pembelajaran Kurikulum 2013. Peserta didik sebagai subyek yang aktif pembelajaran, sementara guru bertindak sebagai fasilitator dan validator. Model pembelajaran yang cocok dalam Kurikulum 2013 salah satunya ialah model Problem Based Learning. Mayasari (2022) menyatakan bahwa model Problem Based Learning adalah salah satu model pembelajaran yang didasarkan pada paradigma konstruktivisme dan berfokus pada proses belajar siswa, yang mana siswa menjadi pusat dari pembelajaran (*student-centered learning*). Dalam PBL, peserta didik dituntut untuk memecahkan masalah yang dihadapi dan menemukan solusi secara mandiri atau kolaboratif (Rahmadani, 2019). Ketika peserta didik aktif terlibat dalam pembelajaran, mereka lebih memperhatikan dan memahami materi pelajaran dengan lebih baik, karena mereka terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian mereka cenderung merasa lebih bersemangat dan termotivasi untuk belajar (Yudha, 2017). Hal ini dapat meningkatkan minat belajar mereka dan memengaruhi hasil belajar secara positif.

Penelitian Andika Dinar Pamungkas, Firosalia Kristin dan Indri Anugraheni (2018) dengan judul "Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada Siswa Kelas 4 SD" di SDN Panjang 03 Ambarawa menunjukkan bahwa pada awal siklus I, sebanyak 64,87% atau 24

siswa dari total siswa yang ada tidak aktif dalam belajar. Namun, pada akhir siklus I terjadi peningkatan keaktifan belajar menjadi 24,32% atau 9 siswa cukup aktif. Pada siklus II, keaktifan belajar semakin meningkat menjadi 83,78% atau 31 siswa yang aktif. Sementara hasil belajar, pada prasiklus hanya 41% atau 15 siswa yang tuntas. Namun, terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada siklus I dengan sebanyak 54% atau 20 siswa tuntas. Peningkatan yang lebih besar terjadi pada siklus II, di mana 81% atau 30 siswa berhasil mencapai ketuntasan belajar.

Sejalan dengan penelitian Erviyanti Pramudya, Firosalia Kristin dan Indri Anugraheni (2019) dengan judul "Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA pada Pembelajaran Tematik Menggunakan PBL" di SD Negeri Noborejo 01 menunjukkan bahwa rata-rata keaktifan peserta didik saat prasiklus adalah 77,47, siklus I adalah 95,44 dan siklus II 118,32. Sementara hasil belajar peserta didik prasiklus adalah 62,17, siklus I adalah 79,39 dan siklus II adalah 83,29. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disimpulkan bahwa keaktifan dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat dengan menggunakan model PBL.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media berburu bandar untuk meningkatkan keaktifan peserta didik kelas III SD.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini merupakan salah satu jenis penelitian tindakan kelas (PTK), yang merupakan kegiatan penelitian ilmiah yang dilakukan oleh tenaga pendidik atau guru dengan tujuan untuk meningkatkan atau memperbaiki proses pembelajaran. Penelitian ini didasarkan pada model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. Rencana tindakan dilaksanakan dengan 2 siklus (1 siklus 2 pertemuan). Setiap siklus terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi

(Mualimin, 2014). Kegiatan prasiklus dilakukan terlebih dahulu untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan di kelas kemudian dilanjutkan dengan perencanaan tindakan. Untuk komponen tindakan dan pengamatan dilakukan secara bersamaan dalam satu waktu. Selanjutnya adalah kegiatan refleksi untuk mengevaluasi dan mengetahui kekuatan serta kelemahan dari tindakan yang telah dilakukan.

Penelitian dilaksanakan di kelas III SD Negeri 1 Jeketro Kabupaten Grobogan. Penelitian melibatkan peserta didik yang berjumlah 31 orang terdiri dari 13 laki-laki dan 18 perempuan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi dan tes. Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai berbagai aspek, seperti jumlah siswa, identitas peserta didik, perangkat pembelajaran serta aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran. Sementara tes dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai tingkat pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif komparatif.

Penelitian dikatakan berhasil jika $\geq 75\%$ peserta didik memiliki keaktifan belajar dengan kriteria baik dan sangat baik serta $\geq 80\%$ peserta didik memiliki nilai hasil belajar tuntas dengan KKM ≥ 70 .

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan observasi awal pada prasiklus untuk mengetahui keaktifan peserta didik dan tingkat keberhasilan dalam pembelajaran tematik di kelas. Observasi meliputi kegiatan mengamati pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik. Selain itu, peneliti juga memperoleh data hasil belajar peserta didik kelas III dari guru kelas III. Berdasarkan hasil observasi keaktifan peserta didik pada prasiklus dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Skor Keaktifan Peserta Didik Prasiklus

Kriteria Penilaian	Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Kurang	0-10	15	48
Cukup	11-20	13	42
Baik	21-30	3	10
Sangat Baik	31-40	0	0

Berdasarkan data pada tabel 1. menunjukkan bahwa terdapat 15 orang (48 %) yang memiliki skor keaktifan dengan kriteria kurang, 13 orang (42 %) dengan kriteria cukup dan 3 orang (10 %) dengan kriteria baik. keaktifan belajar peserta didik dengan kriteria kurang dan kriteria cukup lebih besar dibandingkan dengan keaktifan belajar peserta didik dengan kriteria baik. Hal ini dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar peserta didik kelas III masih kurang. Berdasarkan data yang diperoleh dari guru kelas, hasil belajar peserta didik pada prasiklus ditunjukkan tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Nilai Peserta Didik Prasiklus

Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
≥ 55	10	32
56-70	9	29
71-85	12	39
86-100	0	0
Jumlah	31	100
Nilai Rata-rata		64,8
Nilai Tertinggi		85
Nilai Terendah		40
Tingkat Ketuntasan KKM		39
		70

Berdasarkan tabel ditunjukkan bahwa nilai peserta didik yang tuntas sebanyak 12 orang (39 %) dan yang belum tuntas sebanyak 19 orang (61 %). Nilai

peserta didik tertinggi adalah 85 dan nilai terendah adalah 40. %. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah karena persentase hasil belajar peserta didik yang belum tuntas lebih besar dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik yang tuntas.

Hasil skor keaktifan dan hasil belajar peserta didik digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan dan dilakukan perbaikan pembelajaran melalui siklus I dan siklus II. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model Problem Based Learning berbantuan media pembelajaran berbantu bandar. Berikut ialah hasil skor keaktifan peserta didik pada siklus I ditunjukkan oleh tabel 3. **Tabel 3.** Skor Keaktifan Peserta Didik Siklus I

Kriteria Penilaian	Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Kurang	0-10	5	16
Cukup	11-20	8	26
Baik	21-30	10	32
Sangat Baik	31-40	8	26

Berdasarkan data pada tabel 3. menunjukkan bahwa terdapat 5 orang (16 %) yang memiliki skor keaktifan dengan kriteria kurang, 8 orang (26 %) dengan kriteria cukup, 10 orang (32 %) dengan kriteria baik dan 8 orang (26 %) dengan kriteria sangat baik. Keaktifan peserta didik dengan kriteria baik dan sangat baik sebanyak 58 %. Hal ini menunjukkan keaktifan peserta didik lebih besar dibandingkan saat prasiklus. Sementara hasil belajar peserta didik pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Distribusi Nilai Peserta Didik Siklus I

Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
≥ 55	5	16
56-70	8	26

71-85	14	45
86-100	4	13
Jumlah	31	100
Nilai Rata-rata		72,26
Nilai Tertinggi		90
Nilai Terendah		45
Tingkat Ketuntasan KKM		58
		70

Tabel 4. menunjukkan hasil belajar peserta didik yang memiliki nilai ≥ 55 sebanyak 5 orang (16 %), nilai 56-70 sebanyak 8 orang (26 %), nilai 71-85 sebanyak 14 orang (45 %) dan nilai 86-100 sebanyak 4 orang (13 %). Dengan demikian, peserta didik yang memiliki ketuntasan hasil belajar adalah 18 orang atau sebesar 58 %.

Tindakan pada siklus II diperoleh hasil keaktifan belajar peserta didik sebagai berikut.

Tabel 5. Skor Keaktifan Peserta Didik Siklus II

Kriteria Penilaian	Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Kurang	0-10	1	3
Cukup	11-20	4	13
Baik	21-30	14	45
Sangat Baik	31-40	12	39

Berdasarkan data pada tabel 5. menunjukkan bahwa terdapat 1 orang (3 %) yang memiliki skor keaktifan dengan kriteria kurang, 4 orang (13 %) dengan kriteria cukup, 14 orang (45 %) dengan kriteria baik dan 12 orang (39 %) dengan kriteria sangat baik. Keaktifan peserta didik kelas III dengan kriteria baik dan sangat baik ialah sebesar 84 %. Dengan demikian, tindakan pada siklus II berhasil meningkatkan keaktifan peserta didik.

Data hasil belajar yang diperoleh pada siklus II dengan menggunakan model Problem Based Learning berbantuan media berburu bandar yang ditunjukkan oleh tabel 6.

Tabel 6. Distribusi Nilai Peserta Didik Siklus II

Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
≥ 55	0	0
56-70	4	13
71-85	18	58
86-100	9	29
Jumlah	31	100
Nilai Rata-rata		81,45
Nilai Tertinggi		95
Nilai Terendah		60
Tingkat Ketuntasan KKM		87
		70

Tabel 6. menunjukkan hasil belajar peserta didik tidak ada yang memiliki nilai ≥ 55 , sementara peserta didik yang memiliki nilai 56-70 sebanyak 4 orang (13 %), nilai 71-85 sebanyak 18 orang (58 %) dan nilai 86-100 sebanyak 9 orang (29 %). Dengan demikian, peserta didik yang memiliki ketuntasan hasil belajar adalah 27 orang atau sebesar 87 %.

Hasil analisis deskriptif komparatif data keaktifan belajar peserta didik kelas III pada prasiklus, siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut.

Tabel 7. Analisis Deskriptif Komparatif Keaktifan Peserta Didik

Kategori	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
Kurang	15	48	5	16	1	3
Cukup	13	42	8	26	4	13

"Optimalisasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Melalui PTK"

Baik	3	10	10	32	14	45
Sangat Baik	0	0	8	26	12	39
Jumlah Kesimpulan	31	100	31	100	31	100
	Belum Berhasil		Belum Berhasil		Berhasil	

Peningkatan keaktifan belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 7. Berdasarkan tabel tersebut, pada prasiklus menunjukkan keaktifan belajar peserta didik dengan kategori kurang sebanyak 15 orang atau sebesar 48 %, kategori cukup sebanyak 13 orang atau sebesar 42 %, dan kategori baik sebanyak 3 orang atau sebesar 10 %. Keaktifan belajar peserta didik mengalami peningkatan pada siklus I yaitu dengan kategori kurang sebanyak 5 orang atau sebesar 16 %, kategori cukup sebanyak 8 orang atau sebesar 26 %, kategori baik sebanyak 10 orang atau sebesar 32 % dan kategori sangat baik sebanyak 8 orang atau sebesar 26 %. Akan tetapi, pada siklus I tindakan belum berhasil karena keaktifan belajar peserta didik dengan kategori baik dan sangat baik hanya sebesar 58 %. Angka tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yakni keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran ≥ 75 %.

Hasil tindakan pada siklus II menunjukkan hasil keaktifan peserta didik dengan kategori kurang sebanyak 1 orang atau sebesar 3 %, kategori cukup 4 orang atau sebesar 13 %, kategori baik sebanyak 14 orang atau sebesar 45 % dan kategori sangat baik sebanyak 12 orang atau sebesar 39 %. Keaktifan belajar peserta didik dengan kategori baik dan sangat baik adalah sebesar 84 % sehingga tindakan siklus II dapat dikatakan berhasil. Terjadi peningkatan keaktifan belajar peserta didik dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media berburu

bandar dari prasiklus ke siklus I sebesar 48 % dan dari siklus I ke siklus II sebesar 36 %.

Hasil analisis deskriptif komparatif hasil belajar peserta didik kelas III pada prasiklus, siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut.

Tabel 8. Analisis Deskriptif Komparatif Hasil Belajar Peserta Didik

	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
≥ 75	10	32	5	16	0	0
56-70	9	29	8	26	4	13
71-85	12	39	14	45	18	58
86-100	0	0	4	13	9	29
Jumlah	31	100	31	100	31	100

Tabel 9. Analisis Deskriptif Komparatif Ketuntasan Belajar

Kategori	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
Tuntas	12	39	18	58	27	87
Tidak Tuntas	19	61	13	42	4	13

Jumlah	31	100	31	100	31	100
Kesimpulan	Belum Berhasil		Belum Berhasil		Berhasil	

Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 8. dan tabel 9. Berdasarkan tabel tersebut, pada prasiklus menunjukkan hasil belajar peserta didik dengan nilai ≥ 55 sebanyak 10 orang atau sebesar 32 %, nilai 56-70 sebanyak 9 orang atau sebesar 29 %, dan nilai 71-85 sebanyak 12 orang atau sebesar 39 %. Ketuntasan hasil belajar peserta didik pada prasiklus sebesar 39 % (12 orang) dengan kategori tuntas dan 61 % (19 orang) dengan kategori tidak tuntas. Selanjutnya, pada siklus I hasil belajar peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 55 sebanyak 5 orang atau sebesar 16 %, nilai 56-70 sebanyak 8 orang atau sebesar 26 %, nilai 71-85 sebanyak 14 orang atau sebesar 45 % dan nilai 86-100 sebanyak 4 orang atau sebesar 13 %. Ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I sebesar 58 % (18 orang) dengan kategori tuntas dan 42 % (13 orang) dengan kategori tidak tuntas. Dari prasiklus ke siklus I ini hasil belajar mengalami peningkatan ketuntasan hasil belajar sebesar 19%. Namun, tindakan pada siklus I belum dapat dikatakan berhasil karena belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yakni ≥ 80 % peserta didik memiliki nilai hasil belajar tuntas dengan KKM ≥ 70 .

Tindakan pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar yaitu peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 55 tidak ada, nilai 56-70 sebanyak 4 orang atau sebesar 13 %, nilai 71-85 sebanyak 18 orang atau sebesar 58 % dan nilai 86-100 sebanyak 9 orang atau sebesar 29 %. Ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I sebesar 87 % (27 orang) dengan kategori tuntas dan 13 % (4 orang) dengan kategori tidak tuntas. Telah terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar yakni dari siklus I ke siklus II sebesar 58% menjadi 87 %. Peningkatan hasil ketuntasan hasil belajar dari prasiklus ke

siklus II sebesar 48%. Jadi, tindakan siklus II dapat dikatakan berhasil karena ketuntasan hasil belajar peserta didik sebesar 87 % yakni ≥ 80 % dengan KKM ≥ 70 .

Keaktifan belajar peserta didik pada siklus I masih rendah walaupun sudah menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media berburu bandar. Hal ini dikarenakan pembelajaran dimulai pada pembelajaran jam kedua sehingga tenaga peserta didik sudah berkurang apalagi bertepatan dengan puasa bulan Ramadhan. Selain itu, peserta didik baru mengenal media permainan berburu bandar yang digunakan untuk membantu memecahkan masalah. Hal ini membuat peserta didik antusias, tertarik dan asyik melihat media sehingga kurang memperhatikan langkah pembelajaran yang harus dilakukan. Tentu ini akan berpengaruh pada keaktifan belajar peserta didik yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran dan berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal. Namun setelah dilakukan perbaikan pada siklus II dengan memulai pembelajaran pada jam pertama, membuat kesepakatan kelas, dan menjelaskan langkah yang harus dilakukan peserta didik secara detail, keaktifan belajar peserta didik meningkat menjadi sebesar 84 % dan hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 87 %.

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Fivi Nuraini (2017) dengan judul "Penggunaan Model *Problem Based Learning* (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD" di SDN Krandon Lor 01 yang membuktikan bahwa pembelajaran dengan Model *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar. Dalam penelitian ini, hasilnya menunjukkan bahwa tingkat pencapaian hasil belajar kognitif meningkat dari pra siklus, di mana terdapat 7 orang (44%) yang berhasil menyelesaikan tugas, menjadi 12 orang (76%) pada siklus I. Hasil belajar meningkat lagi menjadi 16 orang (100%) pada siklus II.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Riky Nur Cahyo, Wasitohadi, dan Theresia Sri Rahayu (2018) dengan judul "Upaya

Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Audio Visual pada Siswa Kelas 4 SD di salah satu SD Purwodadi yang berhasil meningkatkan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus 1, terjadi peningkatan namun belum mencapai tingkat optimal. Terdapat 13 orang (60%) dari total 22 orang yang telah memenuhi KKM, namun masih terdapat 9 orang (40%) yang belum mencapai KKM dengan rata-rata nilai 66,81. Sementara itu, pada siklus 2 terjadi peningkatan yang signifikan, di mana 17 orang (77%) dari total 22 orang di kelas sudah mencapai KKM, dan 5 orang (23%) masih belum mencapai KKM dengan rata-rata nilai 72,72.

Hasil penelitian yang serupa juga diperoleh Suci Setyawati, Firosalia Kristin, dan Indri Anugraheni (2019) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD" di SD Negeri Tawang 01. Hasil penelitian menunjukkan tingkat keaktifan peserta didik meningkat dari pra siklus ke siklus I sebesar 25% dengan 4 orang menjadi 69% dengan 11 orang aktif dan 19% dengan 2 orang sangat aktif. Pada siklus II, tingkat keaktifan meningkat menjadi 12% dengan 2 orang aktif dan 88% dengan 14 orang sangat aktif. Hasil belajar juga mengalami peningkatan, dengan 31% atau 5 orang memperoleh nilai di atas KKM pada pra siklus, meningkat menjadi 69% atau 11 orang pada siklus I, dan mencapai 94% atau 15 s orang pada siklus II. Dengan demikian, peningkatan keaktifan dari siklus I ke siklus II adalah sebesar 14%, sementara peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II adalah sebesar 36%.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian, dapat diperoleh kesimpulan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media berburu bandar dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas III SD Negeri 1 Jeketro.

Keaktifan belajar peserta didik pada prasiklus sebesar 10 %, meningkat pada siklus I menjadi sebesar 58 % dan meningkat kembali pada siklus II menjadi sebesar 84 %. Sementara hasil belajar peserta didik pada prasiklus memiliki ketuntasan sebesar 39 %. Ketuntasan mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 58 % kemudian mengalami peningkatan kembali pada siklus II menjadi sebesar 87 %. Jadi, model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media berburu bandar dapat digunakan guru dalam pembelajaran tematik sebagai alternatif strategi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Andika Dinar Pamungkas, F. K. (2018). Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Pada Siswa Kelas 4 SD. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3 (1), 287-293.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2 (1), 586-595.
- Erviyanti Pramudya, F. K. (2019). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan PBL. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*, 3 (2), 320-329.
- Fivi Nuraini, F. K. (2017). Penggunaan Model *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD. *e-jurnalmitrapendidikan*, 1 (4), 369-379.
- Ina Magdalena, A. F. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains*, 3 (2), 312-325.

- Mayasari, A. (2022). Implementasi Model *Problem Based Learning* (Pbl) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia* , 3 (2), 167–175.
- Mediatati, W. C. (2021). Penerapan Model *Discovery Learning* dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* , 5 (3), 1321-1328.
- Mualimin, R. A. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Praktik*. Sleman: Gending Pustaka.
- Rahmadani. (2019). Metode Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). *Lantanida Journal* , 7 (1), 1-12.
- Riky Nur Cahyo, W. T. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Melalui Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Basicedu* , 2 (1), 28-31.
- Robiyanto, A. (2021). Pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* , 2 (1), 114-121.
- Suci Setyawati, F. K. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD. *Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan* , 6 (2), 93-99.
- Yudha, A. N. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui *Discovery Learning* Berbantuan Talking Stick Siswa Kelas 2. *Jurnal Handayani (JH)* . , 7 (2), 149-159.