

Penerapan Model PBL Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD 2 Mijen

Dyah Setyowati¹, Muhammad Prayito², Nor Djama'i³

^{1,2}Universitas PGRI Semarang

³SD 2 Mijen, Jl.Pemuda Desa Mijen Kaliwungu Kudus

Email:

dyahsetyo928@gmail.com ¹⁾ prayito@upgris.ac.id ²⁾ nordjamai2@gmail.com ³⁾

ABSTRAK

Penelitian dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD 2 Mijen. Model *Problem Based Learning* diharapkan dapat memacu semangat peserta didik dalam kegiatan belajar sehingga hasil belajar akan meningkat. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus setiap siklus dilakukan melalui 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV. Data penelitian ini diperoleh melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Data tes hasil belajar siswa dianalisis berdasarkan persentase ketuntasan belajar secara individu maupun klasikal kemudian dijabarkan secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan persentase hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II pada hasil belajar diperoleh siswa kelas IV. Hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar siswa pada evaluasi mengacu pada kriteria keberhasilan yang sudah ditentukan yaitu 70. Nilai rata-rata ketuntasan belajar siswa secara klasikal mengalami peningkatan sebesar 92% dengan rincian pra siklus ketuntasan 54% dari 12 siswa yang mencapai keberhasilan dengan rata-rata 63,08, siklus I menjadi 65% dari 17 siswa mencapai keberhasilan dengan rata-rata 70,77, dan menjadi 92% pada siklus II dari 24 siswa yang mencapai ketuntasan belajar dengan rata-rata 82,32. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Probleem Based Learning* berbantuan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD 2 Mijen.

Keywords: PBL; Media Ular Tangga; Hasil Belajar

ABSTRACT

The research was carried out with the aim of improving the learning outcomes of grade IV students at SD 2 Mijen. The *Problem Based Learning* model is expected to stimulate the enthusiasm of students in learning activities so that learning outcomes will increase. The type of research used is classroom action research which consists of 2 cycles, each cycle is carried out through 4 stages, namely planning, implementing, observing, and reflecting. The subjects of this research were all students of class IV. The research data was obtained through tests, observations, and documentation. Student learning outcomes test data were analyzed based on the percentage of individual and classical learning completeness and then described descriptively. The research results showed an increase in the percentage of student learning outcomes in cycle I and cycle II. The learning outcomes obtained by class IV students. This is indicated by the results of student learning in the evaluation referring to the predetermined success criteria, namely 70. The average value of classical student learning completeness increased by 92% with details of the pre-cycle completeness of 54% of 12 students who achieved success with an average 63.08, cycle I became 65% of 17 students achieved success with an average of 70.77, and became 92% in cycle II of 24 students who achieved learning mastery with an average of 82.32. Based on the results obtained, it can be concluded that learning using the *Problem Based Learning* model assisted by snakes and ladders media can improve student learning outcomes in class IV SD 2 Mijen.

Keywords: PBL; Media Snakes and Ladders; Learning outcomes

1. PENDAHULUAN

Keberhasilan dalam pembelajaran bisa ditentukan dari berbagai macam komponen salah satunya yaitu interaksi antara pendidik dengan peserta didik (Pane & Dasopang, 2017). Interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Sudaningsih, 2020). Pendidik merupakan pelaksanaan proses belajar mengajar, dimana keberhasilan Pendidikan ditentukan oleh pengajarannya (Buchari, 2018). Proses pembelajaran harus berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik yang mampu memotivasi siswa untuk dapat melakukan aktivitas belajar secara optimal untuk memperoleh hasil belajar seperti yang diharapkan. Oleh karena itu, dalam pembelajaran di sekolah, guru harus dapat berperan sebagai motivator, fasilitator, mediator, dan evaluator serta mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pemilihan strategi dan model pembelajaran yang tepat akan membantu siswa untuk lebih aktif dalam belajar sehingga proses belajar lebih optimal. Belajar akan lebih bermakna apabila siswa secara aktif mengumpulkan informasi yang diperoleh dan mengaitkan pembelajaran untuk menyelesaikannya dengan permasalahan yang dihadapinya. Pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar tidak lepas dari hasil belajar siswa.

Menurut Maisyaroh, I. (2014) hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, efektif dan psikomotorik. Hasil belajar dapat diperoleh dari keberhasilan pembelajaran. Indikator keberhasilan pembelajaran adalah terbentuknya pribadi peserta didik dan tercapainya tujuan pembelajaran (Angreni, 2019). Perilaku belajar individu

tergantung pada tingkat informasi yang diperoleh setelah mempelajari sesuatu, setelah itu dapat diketahui dengan adanya pelaksanaan tes hingga kemudian diperoleh hasil belajar yang digunakan sebagai indikator nilai. Hasil belajar dapat berupa nilai yang rendah dan tinggi. Hasil belajar yang rendah menunjukkan adanya indikasi terhadap rendahnya kinerja belajar peserta didik, begitupun sebaliknya. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik perlu merefleksikan diri, salah satunya dengan optimalisasi pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik serta dapat membuat peserta didik aktif dalam menemukan dan pemahaman. (Sulfemi, W.B., & Setianingsih, 2018).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV SD 2 Mijen menemukan masih banyak siswa kesulitan memahami materi yang telah dipelajari, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang membuat peserta didik merasa jenuh dalam proses kegiatan pembelajaran, dan pemilihan strategi pembelajaran yang masih bersifat konvensional sehingga peserta didik pasif atau tidak aktif. Hal tersebut menyebabkan rendahnya ketuntasan belajar dan nilai rata-rata siswa, berdasarkan hasil nilai ulangan harian terdapat 14 siswa dari 26 siswa memiliki nilai dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 70 dan 12 siswa yang dapat mencapai KKTP dengan nilai rata-rata 63,08 dan persentase ketuntasan klasikal 46%. Dengan adanya masalah diatas peneliti akan melakukan Penelitian Tindakan kelas (PTK), yang berakhir dengan siklus-siklus yang akan terjadi, untuk membuktikan peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan *Problem Based Learning* Berbantuan Media Ular Tangga.

Dengan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan menyebabkan hasil belajar tidak maksimal dan tidak mencapai ketuntasan belajar. Melihat permasalahan ini perlu dilakukan perbaikan agar proses pembelajaran menjadi lebih baik sehingga dapat meningkatkan kaulitas pembelajaran. Pembelajaran perlu

dirancang dan dilaksanakan sesuai dengan karakteristik peserta didik, guru harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat membuat peserta didik mudah memahami materi serta menumbuhkan minat belajar peserta didik. Salah satu cara yang dapat membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi. (Riswati, R., Alpusari, M., & Marhadi, 2018).

Sebagai pendidik, guru perlu memilih model yang tepat untuk menyampaikan sebuah konsep kepada anak didiknya. Untuk mencapai hasil belajar secara optimal, upaya yang dapat dilakukan seorang guru adalah menggunakan model yang sesuai dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik mengaitkan materi dengan kehidupan nyata.

Model *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah (Fathurrohman, 2015:113). Menurut Ngalimun (2014), *Problem Based Learning*, merupakan model pembelajaran inovatif yang memberikan pengaruh kondisi belajar aktif terhadap siswa.

Pengertian Model *Problem Based Learning* (PBL) menurut dua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang lebih memfokuskan pada pemecahan masalah yang lebih sering terjadi pada masalah di kehidupan sehari-hari. Model pembelajaran ini dapat mendorong peserta didik secara aktif, dan memberikan kesempatan kepada peserta didik memilih pilihan untuk dipelajari dan cara mempelajarinya. Guru dapat menciptakan suasana Kerjasama dengan peserta didik sehingga menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam kerjasama ini bertujuan untuk

kebaikan. Belajar di sekolah memiliki tujuan membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan cara belajar. Dalam pembelajaran di sekolah memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik mempelajari pengetahuan dan keterampilan dalam mengkomunikasikan hasil dari belajar yang telah mereka peroleh.

Menurut Hosnan (2014) Adapun sintaks dari PBL yaitu, 1) Orientasi masalah, menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistic yang diperlukan, memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah, dan mengjaukan masalah. 2) mengorganisasi siswa untuk belajar, peserta didik dibagi ke dalam kelompok, membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah. 3) membimbing penyeledikan individual dan kelompok, peserta didik mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen dan penyelidikan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah. 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, peserta didik merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai, 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, peserta didik melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan. Dalam kegiatan belajar mengajar dalam kelas tentunya peran guru adalah mampu memfasilitasi peserta didik dalam mengemukakan pendapat mereka dengan percaya diri dan terarah dengan baik, dengan tetap didampingi oleh guru, selain itu, guru juga memberikan fasilitas terhadap peserta didiknya dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu atau pendukung dalam penyampaian materi yang dikemas lebih menarik agar bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Dengan bantuan dari media pembelajaran diharapkan dapat lebih mudah digunakan dalam menyampaikan pengertian, materi atau lainnya. Penggunaan media pembelajaran dalam belajar dapat meningkatkan minat

belajar peserta didik yang dimana media pembelajaran tersebut menjadi hal baru yang mereka ketahui, dimana rasa ingin tahu akan menjadikan mereka antusias terhadap belajar hal-hal yang baru. Dalam mata pelajaran IPAS pada kurikulum Merdeka Kelas IV Sekolah Dasar Bab V Cerita Tentang Daerahku Topik B Daerah dan Kekayaan Alam, materi tersebut sulit dipahami peserta didik sehingga diperlukan media yang dapat menjadikan materi tersebut mudah dipahami. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data yang menarik dan terpercaya.

Menurut Meylina, dan Seran, E.Y. (2018) bahwa permainan (games) adalah setiap konteks antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, permainan ular tangga diharapkan dapat meningkatkan minat siswa karena permainan ini mudah dilakukan, sederhana peraturannya dan mendidik apabila diberikan tema yang positif. Selain itu permainan ular tangga membuat siswa menjadi lebih aktif karena siswa dapat berpartisipasi langsung dalam pembelajaran.

Menurut Melsi (2015: 10) ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkan dengan kotak lainnya. Ratnaningsih (2014: 5) ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini masuk dalam kategori "board game" atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya. Dengan menggunakan media permainan ular tangga siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga pembelajaran menjadi aktif, menyenangkan, dan tidak membosankan. Melalui media permainan

ular tangga ini siswa dapat belajar sambil bermain. Sehingga, proses belajar mengajar akan lebih menyenangkan dan kegiatan pembelajaran tidak terpusat pada guru lagi. Siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran, sedangkan guru hanya memosisikan sebagai fasilitator. Banyak hal yang dapat diambil dari nilai positif permainan ular tangga sebagai kecerdasan, mulai dari papan permainan yang digunakan aneka gambar yang disuguhkan, angka yang tertera disetiap gambarnya, hingga jumlah mata dadu atau angka yang muncul pada dadu.

Dalam pelaksanaannya, model PBL berbantuan permainan ular tangga juga membantu guru untuk menguasai kelas. Karena peserta didik dilibatkan secara dominan dalam berkelompok, terutama pada saat bermain ular tangga. Model ini juga mampu meningkatkan kemampuan berdiskusi dan kerjasama peserta didik. Sebab, dalam pembelajaran siswa dituntut untuk saling berdiskusi dan bekerjasama dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi. Implementasi model pembelajaran ini melalui beberapa tahap. Pertama, guru menyajikan permasalahan kepada siswa yang diikuti dengan pemberian motivasi kepada siswa untuk belajar. Kedua, mengorganisasikan siswa untuk belajar. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok belajar dan kemudian guru mengawali kegiatan bermain ular tangga dengan menjelaskan aturan main. Pada saat bermain ular tangga, siswa dapat bermain sambil belajar karena dimana poin siswa berhenti, siswa tersebut diwajibkan menjawab pertanyaan yang ada dalam kotak tersebut sesuai dengan nomernya. Selain itu, siswa juga dituntut untuk aktif dan bekerjasama dengan anggota kelompoknya. Dalam kegiatan inilah peserta didik akan merasakan pembelajaran yang menyenangkan. Dengan merasakan kesenangan dalam belajar, peserta didik akan memiliki kemauan keras untuk belajar, mempunyai perhatian pada saat belajar dan ketekunan. Apabila peserta didik memiliki kemauan keras untuk belajar, mempunyai perhatian pada saat belajar dan ketekunan, maka pemahaman siswa terhadap materi pelajaran akan

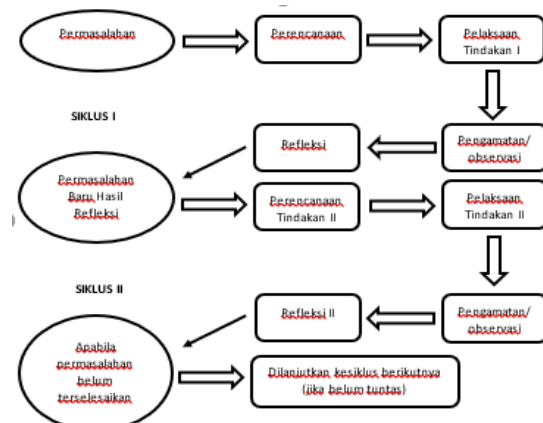
lebih meningkat dan juga hasil belajar lebih meningkat

Berdasarkan uraian tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model PBL (*Problem Based Learning*) berbantuan media ular tangga di kelas IV SD 2 Mijen. Manfaat penelitian ini yaitu membantu peserta didik kelas IV SD 2 Mijen untuk ditingkatkan kualitas belajar sehingga berdampak pada hasil belajarnya.

2. METODE PELAKSANAAN

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto, S.d., (2017), mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian praktis didalam kelas untuk memperbaiki proses belajar, meningkatkan hasil belajar, dan menemukan model pembelajaran inovatif untuk memecahkan masalah yang dialami guru dan siswa.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD 2 Mijen Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023. Subjek penelitian ini adalah kelas IV yang berjumlah 26 siswa terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Variabel terikat adalah hasil belajar siswa kelas II SD Mijen. Sedangkan variabel bebasnya model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media ular tangga. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kelas model Kemmis dan Mc. Taggart dalam (Arikunto, S.d., (2017) yang memiliki empat tahapan yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi". Adapun desain atau model penelitian tindakan kelas secara umum digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas

Berdasarkan gambar 1 diatas menunjukkan prosedur penelitian yang dilakukan terdiri atas Siklus I dan Siklus II. Berikut penjelasan dari masing-masing tahapannya:

Siklus I terdiri dari tahap Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi dan Refleksi.

Pada tahap Perencanaan kegiatan yang dilakukan adalah menyiapkan rencana pembelajaran, membuat serta melengkapi alat media pembelajaran, kisi-kisi soal evaluasi, alat evaluasi, membuat lembar observasi, menyiapkan lembar penilaian untuk mengukur hasil belajar siswa.

Pada tahap Pelaksanaan, Pelaksanaan awal penelitian dilakukan dengan memberikan *pre-test* pada peserta didik, kemudian dilanjutkan dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media ular tangga.

Pada tahap Observasi yang dilakukan yaitu observasi aktivitas siswa. Pada tahap ini, analisis data dilakukan setelah pelaksanaan penelitian. Pada pengamatan ini aktivitas peserta didik dicatat oleh peneliti selama mengikuti kegiatan belajar mengajar. Pada tahap refleksi dilakukan setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dimaati oleh observer.

Refleksi bertujuan untuk mendiskusikan hasil dari pemantauan proses kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan berdasarkan observasi observer, kegiatan refleksi mendiskusikan tentang kelebihan dan kekurangan dari siklus yang telah dilakukan.

Siklus II terdiri dari tahap Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, dan Refleksi.

Pada tahap Perencanaan (1) Kembali merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau Modul Ajar untuk pokok bahasan, selanjutnya dari yang sudah dipelajari pada siklus sebelumnya, (2) kembali merancang skenario pembelajaran menggunakan model PBL, (3) Menyiapkan lembar observasi, (4) Menyiapkan lembar evaluasi, (5) Menyusun rencana tes penugasan dan pedoman penilaian yang pada dasarnya sama pada siklus I.

Pada tahap Pelaksanaan tindakan siklus II merupakan perbaikan dan penyempurnaan pada siklus I.

Pada tahap Observasi pengamatan dilakukan terhadap semua perubahan tindakan dan sikap siswa pada proses belajar mengajar, terhadap kekurangan yang terjadi pada siklus I.

Pada tahap Refleksi diharapkan ada perubahan peningkatan hasil belajar kelas IV, Indikator keberhasilan penelitian ini adalah ketuntasan hasil belajar kognitif apabila nilai yang didapat dari hasil tes telah memenuhi nilai KKTP yang telah ditentukan sekolah. Secara individu mencapai nilai tes lebih besar atau sama dengan KKTP, sedangkan secara klasikal 80% dari jumlah siswa seluruh yang telah tuntas belajar secara individu.

Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Tes yang diberikan berupa tes objektif yaitu soal evaluasi dan non tes melalui (observasi dan dokumentasi) seluruh hasil pengamatan terhadap keadaan pembelajaran yang sebenarnya dan mengandung informasi yang relevan dengan penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif. Menurut Sugiyono (2010), data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka, atau data kualitatif yang diangkakan (skoring). Data kualitatif dalam penelitian ini berupa data hasil belajar peserta didik yang diperoleh pada siklus I dan siklus II. Pada analisis tersebut menggunakan indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dengan hasil yang diperoleh apabila hasil belajar siswa mencapai 70% atau siswa yang mencapai nilai KKTP ≥ 70 . Indikator keberhasilan dalam penelitian

ini adalah terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas II SD 2 Mijen dengan menerapkan pembelajaran berdiferensiasi dengan model *Problem Based Learning*. Hasil belajar diinterpretasikan meningkat apabila ketuntasan belajar klasikal mencapai 85%.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD 2 Mijen Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kudus, Subjek Penelitian adalah semua siswa Kelas IV yang berjumlah 26 siswa. 14 siswa diantaranya laki-laki dan 12 siswa siswa perempuan. Adapun permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Untuk itu, direncanakan penelitian tindakan kelas dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

Kegiatan pertama dalam penelitian ini disebut dengan pra tindakan. Dalam hal ini peneliti melakukan observasi. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa hasil belajar siswa masih rendah, permasalahan tersebut muncul karena banyak peserta didik yang belum antusias dalam pembelajaran, peserta didik yang masih pasif dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut diketahui selama pembelajaran berlangsung misalnya pada saat praktik, Ketika guru menjelaskan mengenai materi yang akan dipelajari peserta didik masih banyak yang belum memperhatikan dan melakukan petunjuk yang diberikan. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik yang masih rendah.

Dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan strategi pembelajaran yang monoton dan kurangnya penggunaan media pembelajaran akibatnya siswa cenderung pasif, belum terlihat adanya interaksi antara guru dengan peserta didik maupun peserta didik dengan peserta didik lainnya. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran terkesan membosankan baik bagi peserta didik maupun guru, salah satu upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dikelas adalah dengan melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran. Guru sebagai pendidik dituntut untuk mengembangkan

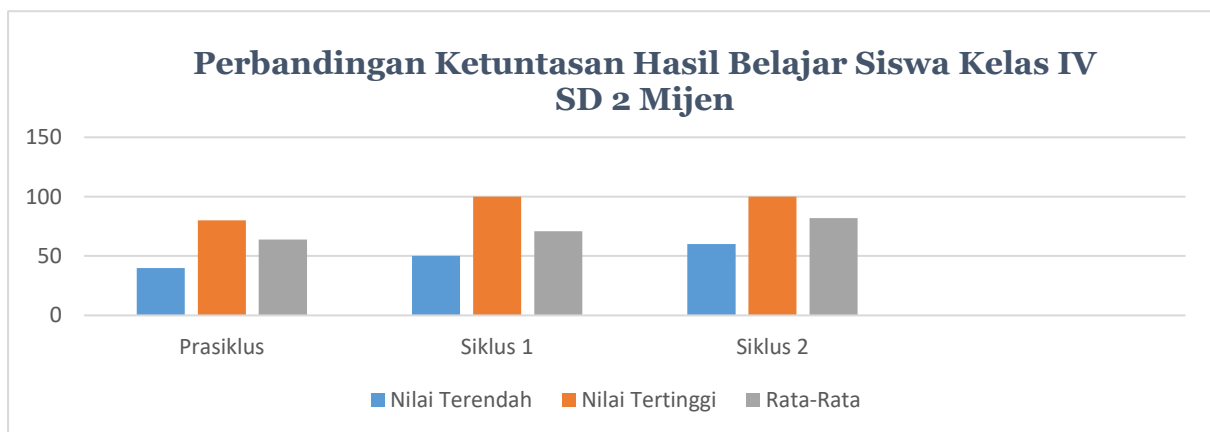
potensinya, salah satunya yakni dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga keaktifan belajar peserta didik dapat meningkat. model pembelajaran PBL merupakan salah satu model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk aktif dan saling membantu dalam memecahkan sebuah masalah yaitu dengan cara diskusi dan bekerja sama. Dari hasil pengamatan yang dilakukan telah mencapai target keberhasilan pembelajaran pada masing-masing siklus. Data yang didapatkan dalam penelitian nanti meliputi hasil observasi penerapan model PBL untuk

meningkatkan hasil belajar siswa pada siswa kelas IV SD 2 Mijen.

Pada tahap prasiklus, peneliti belum menggunakan model PBL sehingga hasil belajar masih tergolong rendah. Pembelajaran kelas IV Bab V Cerita Tentang Daerahku pada materi Daerah dan Kekayaan Alam dilakukan dalam 2 siklus, pada setiap siklus, data yang diambil adalah hasil belajar peserta didik pada akhir siklus. Pada saat dilakukan prasiklus pembelajaran atau data yang diambil dari kegiatan prasiklus, didapatkan hasil belajar peserta didik dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Persentase Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas IV.

Data	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
Tuntas Belajar	14	17	24
Tidak Tuntas Belajar	12	9	2
Nilai Terendah	40	50	60
Nilai Tertinggi	80	100	100
Rata-Rata	63,08	70,77	82,31
Persentase Ketuntasan dalam (%)	46%	65%	92%



Gambar 2. Diagram Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas IV

Berdasarkan data tabel 1 diatas menunjukkan bahwa saat proses pembelajaran sebelum diberi tindakan (prasiklus) diketahui hasil belajar siswa kelas IV SD 2 Mijen pada tahap prasiklus Sebagian masih dibawah KKTP yaitu 70. Dari 26 siswa, 14 siswa (46%) mendapatkan nilai dibawah KKTP, sedangkan siswa yang sudah mencapai ketuntasan hasil belajar sejumlah 12 siswa (54%). Berdasarkan data hasil belajar siswa tersebut, maka peneliti ingin meningkatkan hasil belajar siswa agar mendapatkan hasil yang lebih baik dengan melaksanakan pembelajaran siklus I. dari hasil belajar yang didapat siswa pada tahap prasiklus dinyatakan belum berhasil karena masih dibawah KKTP.

Pada tahap prasiklus didapatkan permasalahan yaitu peserta didik cenderung bersikap pasif dengan strategi pembelajaran yang monoton dan kurangnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan peserta didik merasa jenuh sehingga berpengaruh pada pemahaman cara berfikir peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan dan hasil belajar peserta didik yang rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai tes evaluasi yang menunjukkan masih banyak peserta didik yang memperoleh nilai dibawah KKTP yang telah ditentukan yaitu 70. Dari 26 siswa terdapat 12 siswa atau 46% yang telah memenuhi KKTP dan 14 siswa atau 54% yang belum memenuhi KKTP. Langkah pada siklus selanjutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Pada tahap tindakan siklus I ini awal pembelajaran biasa dilakukan dengan mengadakan apersepsi dan motivasi dengan memberi pertanyaan pada peserta didik untuk mengingatkan pembelajaran pada pertemuan sebelumnya. Pada siklus I ini peneliti lebih menekankan pada pendalaman materi dengan lebih mengarahkan pada hasil pembelajaran. Kegiatan ini masih sama dengan siklus sebelumnya. Namun, pada siklus ini peneliti menekankan adanya interaksi antara peserta didik dengan guru dan peserta didik dengan peserta didik lainnya sehingga pembelajaran dapat berlangsung efektif dan lebih menarik.

Berdasarkan tabel diatas, pada siklus I terdapat 17 siswa telah mendapat nilai atau sama dengan 70. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan bahwa 65% peserta didik kelas IV telah tuntas dalam pembelajaran.

Pada siklus ke II, pembelajaran dipersiapkan lebih maksimal dengan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media ular tangga. Pada siklus ke II ini peneliti lebih menekankan pada pendalaman materi dengan lebih mengarahkan pada hasil pembelajaran yaitu berupa aktivitas belajar dan hasil belajar kognitif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Jika keaktifan peserta didik dapat meningkat maka hasil belajar peserta didik dapat meningkat. selanjutnya berdasarkan tabel diatas, pada siklus II terdapat 24 siswa telah mendapatkan nilai lebih atau sama dengan 70.

Hasil tersebut menunjukkan hampir semua atau 92% peserta didik kelas IV telah tuntas dalam pembelajaran. Dari tabel tersebut terlihat bahwa pada setiap siklus terjadi peningkatan persentase hasil belajar peserta didik yang dipaparkan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Pada prasiklus, sebanyak 12 siswa (54%) siswa mencapai ketuntasan, dan 12 siswa (46%) belum mencapai ketuntasan hasil belajar, serta rata-rata nilai yang didapat siswa adalah 63,08.
2. Pada siklus I, sebanyak 17 siswa (65%) siswa sudah mencapai ketuntasan, dan 9 siswa (35%) belum mencapai ketuntasan hasil belajar, serta rata-rata nilai yang didapat siswa adalah 70,77.
3. Pada siklus II, sebanyak 24 siswa (92%) siswa sudah mencapai ketuntasan dan 2 siswa (8%) belum mencapai ketuntasan hasil belajar. Serta rata-rata nilai yang didapat siswa adalah 82,31.

Hal ini menunjukkan bahwa target penelitian telah mencapai daya serap kelas $\geq 85\%$. Dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa pada Bab V Cerita Tentang Daerahku materi Daerah dan Kekayaan Alam oleh peserta didik yang didapatkan dari tes evaluasi pada siklus I dan siklus II.

Hasil penelitian yang sudah dilakukan dengan penerapan model PBL dalam pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Tabel 2 Persentase ketuntasan jumlah peserta didik berdasarkan hasil observasi penerapan model PBL untuk meningkatkan hasil belajar kelas IV SD 2 Mijen.

KKTP	Frekuensi & Presentase			Kategori
	Prasiklus	Siklus I	Siklus II	
≥ 70	14 (46%)	9 (35%)	2 (8%)	Tidak Tuntas
≤ 70	12 (54%)	17 (65%)	24 (92%)	Tuntas
Jumlah	26 (100%)			

Tabel 2. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan data tabel 2 diatas, sebelum dilaksanakannya siklus I atau diterapkannya modl PBL terlebih dahulu diadakan kegiatan pengamatan dan dokumentasi. Sebelum penerapan model PBL hasil belajar peserta didik masih rendah, dari data tersebut maka dapat diketahui hasil belajar siswa kelas IV SD 2 Mijen Sebagian besar masih dibawah KKTP yaitu 70. Dari 26 siswa, 14 siswa (46%) belum tuntas karena nilainya masih dibawah 70, sedangkan tingkat ketuntasan baru mencapai 54%. Pada siklus I sudah Nampak adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar, yaitu dari 26 siswa 9 diantaranya masih dibawah ketuntasan (35%) sedangkan tingkat ketuntasan hasil belajar sudah mencapai 65%, dan pada siklus II sudah Nampak.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ari Haryanto dengan judul Penerapan *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Negeri 03 Jambangan Kecamatan Geyer Kabupaten Grobogan Semester I Tahun Ajaran 2015/2016. Perbedaan penelitian Haryanto dengan penelitian ini terletak pada variabel

penelitian yang diteliti. Jika penulis meneliti melakukan pengukuran pada motivasi belajar, Haryanto hanya melakukan penelitian terhadap hasil belajar. Selain itu, penelitian Haryanto hanya mengukur hasil belajar pada ranah kognitif saja. Namun demikian, penelitian Haryanto juga memberikan kontribusi meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 03 Jambangan semester I tahun ajaran 2015/2016. Hal tersebut dibuktikan hasil belajar matematika pada pra siklus sebesar 56,67% atau 17 dari 30, siklus I sebesar 73,33% atau 22 dari 30 siswa, siklus II sebesar 93,33% atau 28 dari 30 siswa. Ditinjau dari rata-rata, juga menunjukkan adanya peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari kenaikan dari pra siklus, siklus I, dan siklus II yakni 63,97, 72,83, dan 81,93. Dengan demikian penerapan model pembelajaran PBL berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dan hasil analisis data yang diperoleh dari siklus I dan siklus II, dapat diambil kesimpulan berikut:

1. Penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV SD 2 Mijen melalui Langkah-langkah sebagai berikut: a) Orientasi siswa pada situasi masalah dengan cara guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah. b) Mengorganisasi siswa untuk belajar dengan cara guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan pemecahan masalah secara berkelompok. c) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok dengan cara guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai melalui diskusi kelompok dan masing-masing siswa didorong untuk mengemukakan pendapatnya. d) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya: guru membantu siswa dalam

merencanakan dan menyiapkan karya dengan cara masing-masing melakukan presentasi tentang hasil diskusi, selain itu kelompok lain menanggapi. e) Menganalisa serta mengevaluasi proses pemecahan masalah dengan cara melakukan refleksi pada setiap akhir pembelajaran, masing-masing siswa ditugaskan untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari.

2. Penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD 2 Mijen dengan peningkatan hasil belajar dari prasiklus, siklus I, dan siklus II. Pada prasiklus memperoleh nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 80, siswa yang belum tuntas 14 siswa dan tuntas 12 siswa dengan presentase ketuntasan belajar klasikal adalah 54%. Sedangkan pada siklus I nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 100 siswa yang belum tuntas 9 dan tuntas 17 siswa dengan presentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 64%. Namun harus dilaksanakan siklus II karena belum memenuhi indikator keberhasilan dimana ketuntasan belajar klasikal 85%.
3. Pada siklus II terjadi peningkatan nilai hasil belajar siswa yaitu nilai rata-rata 82 sebesar dengan nilai terendah 60 dan tertinggi 100, pada siklus II ini presentase ketuntasan belajar klasikal mencapai 92%.

Berdasarkan hasil analisis data dan kesimpulan dari penelitian ini, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru. Penelitian menemukan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media ular tangga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar dan sikap dan keaktifan siswa didalam kelas. Oleh karena itu, penelitian menyarankan agar guru lain menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi sekolah, sekolah sebagai Lembaga Pendidikan dan Lembaga social

sebaiknya lebih mengembangkan model-model pembelajaran yang inovatif sehingga dapat memotivasi siswa untuk lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

3. Bagi siswa, dengan penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media ular tangga maka siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan dapat berfikir lebih kreatif sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Angreni, M. D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran MURDER (Mood Understand, Recall, Digest, Explant, Review) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Matematis ditinjau dari Motivasi. UIN Raden Intan Lampung.
- Arikunto, S. d. (2017). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Buchari, A. (2018). Peran Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran. Jurnal Ilmiah Iqra', 12(2), 106.
- Fadhilaturrehmi, F. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jaring-jaring Balok dan Kubus dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Siswa Kelas IV SDN 005 Air Tawar Barat. Jurnal Basicedu, 1(1), 1–9.
- Fathurrohman. (2015). Model-model Pembelajaran Inovatif. Jakarta.
- Hikmalia, Ida., Sukamto., Murniati. (2022). Penerapan Model PBL Berbantuan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup pada Peserta Didik Kelas III SD Negeri 02 Pati. International Journal of Elementary School, 2 (2).
- Hosnan. 2014. Pendekatan Scientific dan Konstektual dalam Pembelajaran Abad 21. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Maisyaroh, I. (2014). Penerapan Metode Permainan Ular Tangga (Snakes Ledder) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata

- Pelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas di MTs, Al Ikhwaniyah Pondok Aren)*. Jakarta: Sarjana Universitas Islam Negeri Jakarta 2014.
- Melsi, A. 2015. Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Virus di Kelas X Sekolah Menengah Atas Nusantara Indah Sintang Tahun Pelajaran 2015/2016. Skripsi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.
- Meylina, dan Seran, E.Y. (2018). *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga Kelas V SDN 08 Kenyauk Tahun Pelajaran 2017/2018*. Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa, 4(2).
- Nofziarni, Aisyah., Hadiyanto., Fitria, Yanti. (2019). Pengaruh Penggunaan Model PBL Terhadap Hasil Belajar Siswa di SD. Jurnal Basicedu, 3 (4).
- Ngalimun. 2014. Strategi dan Model Pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. Jurnal Kajian Ilmu Ilmu Keislaman, 03(2).
- Riswati, R., Alpusari, M., & Marhadi, H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 019 Sekeladi Tanah Putih. Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 5(1), 1-12.
- Sudaningsih, I. V. (2020). Interaksi Edukatif antara Pendidik dan Peserta Didik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris. Prosiding Seminar Nasional Implementasi Merdeka Belajar Berdasarkan Ajaran Tamansiswa, 300–309.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods). Bandung: Alfabeta
- Sulfemi, W. B., & Setianingsih. (2018). Penggunaan Tames Games Tournament (TGT) dengan Media Kartu dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Journal of Komodo Science Education, 01(01), 1–14
- Slameto. 2010. Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wulandari, D. T., & Sayekti, I. C. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Kartu pada Materi Ekosistem Berbasis QrCode untuk Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 6(4), 6428–6436