

Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Visual Papan Pintar Kelas IV SDN 2 Gayamsari Semarang

Istika Praja Wulandari¹, Ngurah Ayu Nyoman M², Loli Gunawan Adi³

^{1,2}Universitas PGRI Semarang

³SD N Gayamsari 02 Semarang

E-mail:

istikaprajawulandari@gmail.com¹⁾ngurahayunyoman@upgris.ac.id²⁾

loliesgunawan@gmail.com³⁾

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk dapat mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran bahasa Indonesia tema 6 satu titik dengan model *Project Based Learning* (PBL) berbantu media papan pintar kelas IV SDN 2 Gayamsari Semarang. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan tindakan awal yaitu dengan lembar pengamatan, kemudian melaksanakan *pretest*, berlanjut ke siklus 1 dan siklus 2. Penelitian ini terlihat menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada tema 6 satu titik, hal ini terbukti dengan data dari hasil penelitian lembar pengamatan yang dilakukan pada *pretest* kepada siswa yang mendapatkan nilai tidak tuntas 22 siswa atau 74% sedangkan yang tuntas sebanyak 8 atau 26%. Kemudian peneliti melanjutkan pada siklus 1 yang mendapatkan hasil siswa tidak tuntas 10 atau 33% dan yang tuntas sebanyak 20 atau 67% hal tersebut sudah mengalami peningkatan dari hasil *pretest*, akan tetapi untuk memenuhi kategori ketuntasan yang telah ditentukan maka dilanjutkan pada siklus 2 dengan mendapatkan hasil siswa tidak tuntas 9 siswa atau 30% sedangkan yang tuntas sebanyak 23 atau 76%. Dari hasil tersebut terjadi peningkatan kembali pada siklus 2 sehingga telah terjadi peningkatan yang diinginkan.

Kata Kunci: Hasil Belajar; Papan Pintar; Siswa;

1. PENDAHULUAN

Pendidikan yang menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas rendah akan menghambat pembangunan dalam suatu negara. Oleh sebab itu, upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan merupakan tanggung jawab bersama dan harus mendapatkan perhatian yang sungguh-sungguh serta harus dirancang secara sistematis berdasarkan pemikiran yang matang.

Salah satu upaya peningkatan mutu pendidikan ialah dengan pengembangan kurikulum. Pengembangan kurikulum dilaksanakan pada pendidikan formal yaitu dimulai pada pendidikan dasar hingga ke perguruan tinggi. Pendidikan dasar merupakan pondasi

untuk kelanjutan pendidikan selanjutnya, sehingga perlu adanya peningkatan mutu pada pendidikan dasar, khususnya Sekolah Dasar (SD).

Pendidikan tidak bisa lepas dari proses pembelajaran karena pendidikan adalah bagian dari pembelajaran (Soengeng, 2018:72).

Kegiatan pembelajaran di rancang oleh guru agar siswa dapat belajar mengembangkan keterampilannya. Pembelajaran sebagai kombinasi yang tersusun, meliputi unsur manusia, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik dalam Rusman 2017:85). Pembelajaran membutuhkan fasilitas yang

“Optimalisasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Melalui PTK”

memadai untuk kelancaran proses belajar siswa. Guru perlu berinovasi untuk membuat media pembelajaran yang menarik agar siswa senang dalam belajar. Berdasarkan Peraturan

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.

Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional masyarakat bahwa “Pendidikan adalah salah satu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan proses pembelajaran dan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan

spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang diperlukan peserta didik ketika bermasyarakat, bangsa, dan Negara (Akbar, 2017).

Aktivitas adalah berbuat untuk mengubah tingkah laku sehingga terjadi perubahan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Aktivitas belajar di sekolah adalah mengarahkan, mendorong atau membangkitkan potensi-potensi anak dalam berbagai pekerjaan dan permainan yang mereka sukai, yang akan mendorong mewujudkan kecenderungan serta kepribadian mereka sesuai dengan tahapan, membangkitkan gairah dan optimisme, menyadarkan mereka akan eksistensi sosial dan keanggotaan di dalam kelompok masyarakat serta memenuhi sebagian kebutuhan psikis mereka.

Belajar menurut pendapat tradisional adalah menambah dan mengumpulkan sejumlah pengetahuan, sedangkan menurut ahli pendidikan modern belajar merupakan suatu

bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan (Hamalik, 2007:109).

Tugas guru dalam pembelajaran adalah menjadikan peserta didik belajar melalui penciptaan strategi dan lingkungan belajar yang menarik dan bermakna, pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik dapat menerima dan menguasai materi dengan baik. (Norhayati:2017)

Gagne dan Berliner menyatakan bahwa belajar merupakan proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dari pengamatan. Morgan et.al. menyatakan belajar merupakan relatif permanen yang terjadi karena hasil dari praktik atau pengalaman. Gagne menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan disposisi atau kecakapan manusia yang berlangsung selama periode waktu tertentu, dan perubahan perilaku itu tidak berasal dari proses pertumbuhan (dalam Anni, 2004:3).

Dari pengertian di atas tampak bahwa konsep tentang belajar mengandung tiga unsur utama yaitu: (a) Belajar berkaitan dengan perubahan perilaku, (b) Perubahan perilaku itu terjadi karena didahului oleh proses pengalaman, dan (c) Perubahan perilaku karena belajar bersifat relatif permanen.

Menurut Natawidjaya dan Moein (1993: 73) belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu. Perubahan itu terjadi terus menerus dalam diri individu yang tidak banyak ditentukan oleh faktor genetik. Perubahan karena belajar ini banyak ditentukan oleh faktor-faktor eksternal. Perubahan terjadi dalam pengetahuan, ketrampilan, sikap, kepribadian dan unsur-unsur yang lain.

Menurut Gagne (dalam Anni 2004:3) belajar merupakan sebuah sistem yang didalamnya terdapat berbagai unsur yang saling terkait sehingga menghasilkan perubahan perilaku. Beberapa unsur yang dengan bakat, minat, potensi yang dimaksud adalah sebagai berikut : (a) dimilikinya m Rusman.2017:87).Pembelajar,(b) Rangsangan /stimulus, (c) Memori dan (d) Respon.

Dari pengertian di atas dapat

“Optimalisasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Melalui PTK”

disimpulkan belajar adalah sebuah sistem yang didalamnya terdapat berbagai unsur yang saling terkait sehingga menghasilkan perubahan perilaku secara sadar dan terjadi karena didahului oleh proses pengalaman serta bersifat relatif permanen.

Ciri-ciri belajar menurut Natawidjaya dan Moein (1993:75) adalah sebagai berikut:

- a. Belajar menyebabkan perubahan pada aspek-aspek kepribadian
- b. Belajar adalah perbuatan sadar, karena itu peristiwa selalu mempunyai tujuan.
- c. Belajar hanya terjadi melalui pengalaman yang bersifat individual.

Belajar menghasilkan perubahan yang menyeluruh melibatkan keseluruhan tingkah laku yang mengintegrasikan semua aspek-aspek yang terlibat di dalamnya baik norma, fakta, sikap, pengertian, kecakapan maupun ketrampilan, Pengertian belajar berkaitan dengan penelitian ini dikarenakan dalam penelitian ini siswa melakukan proses belajar secara sadar dengan tujuan agar siswa dapat memahami materi matematika khususnya operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Proses pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan siswa. Guru berperan penting dalam proses pembelajaran karena selain mengajarkan ilmu pengetahuan guru juga mendidik siswa menjadi manusia yang berkarakter baik. Mengajar dalam konteks standar pendidikan tidak hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran, akan tetapi dimaknai sebagai proses mengatur lingkungan supaya siswa belajar. Pengaturan lingkungan adalah proses menciptakan iklim yang baik, seperti penataan lingkungan, penyediaan alat dan sumber pembelajaran, dan hal-hal lain yang memungkinkan siswa betah dan merasa senang belajar sehingga mereka dapat berkembang secara optimal sesuai

Pembelajaran pada umumnya guru mengarahkan siswa untuk belajar dan siswa bisa belajar menyerap makna yang telah dipelajari.

Menurut (Anni, 2004:4) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Hal tersebut sejalan dengan menurut Slameto (2010:2) pengertian belajar, sebagai berikut: “belajar adalah sebuah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Belajar merupakan sebuah proses untuk melatih keterampilan, pengetahuan dan sikap siswa menjadi lebih baik dari sebelum belajar. Proses belajar akan mengalami perubahan kearah yang lebih baik karena belajar dari pengalaman yang telah dilakukan. Belajar harus ada hasil yang ingin dicapai untuk mengetahui pemahaman siswa pada materi yang dipelajari. Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu” (Sudjana, 2014:3). Penilaian hasil belajar dengan menilai kemampuan siswa baik lisan maupun tulis yang sifatnya menguji pemahaman yang telah dipelajari.

Winkel mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang, maka hasil belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar.

Menurut Slameto Dari pengertian hasil belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang disengaja yaitu melalui aktivitas belajar dengan usaha yang maksimal untuk memperoleh tingkat keberhasilan dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau raport setiap bidang studi. Hasil belajar siswa dapat diketahui setelah diadakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat memperlihatkan

“Optimalisasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Melalui PTK”

tentang tinggi atau rendahnya hasil belajar siswa.

Kaitan antara pengertian hasil belajar dengan penelitian ini yaitu siswa melakukan proses belajar secara sadar, disengaja serta sungguh-sungguh sehingga siswa akan mendapatkan hasil yaitu adanya perubahan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang maksimal.

Model pembelajaran merupakan desain kerangka konseptual yang tersusun secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar, mencerminkan penerapan suatu pendekatan, metode dan teknik pembelajaran sekaligus dan berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar. (Ibrahim, 2017) Maka dari itu peneliti disini akan melakukan penelitian pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dimana masih banyak peserta didik yang masih ragu dan malu dalam mengekspresikan kemampuannya didepan kelas maupun saat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik, selain permasalahan tersebut Penyebab timbulnya permasalahan lain di kelas dalam pembelajaran bahasa Indonesia diantaranya, dikarenakan materi pelajaran Bahasa Indonesia kurang melekat dalam pemahaman peserta didik, hal tersebut disebabkan peserta didik mempelajari Bahasa Indonesia dengan menghafal konsep, akan lebih bermakna apabila Bahasa Indonesia diajarkan secara bermakna di dalam kelas. (Oktafiakrani, 2020).

Menurut Hamdani (2011: 244) bahwa, “Media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”. Salah satu media pembelajaran yang bisa dijadikan alternatif yaitu media Papan Pintar (PAPIN). Keberhasilan dalam belajar didukung oleh keberhasilan penggunaan media pembelajaran. Peneliti akan melakukan pembelajaran dengan menggunakan media Papan Pintar

(PAPIN). Penggunaan media Papan Pintar (PAPIN) besar harapannya hasil belajar peserta didik akan meningkat sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk lebih semangat dan giat dalam belajar. Dan dalam hal ini, peneliti melihat dengan adanya media Papan Pintar (PAPIN) peserta didik akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran karena mereka berperan langsung dalam penggunaan media yang dapat menarik perhatian peserta didik.

langkah-langkah *problem based learning* (dalam Hosnan, 2016: 301) adalah sebagai berikut: (1) orientasi siswa dalam masalah; guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, memotivasi siswa agar terlibat pada aktivitas pemecahan masalah yang dipilih; (2) mengorganisasi siswa untuk belajar; guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang menghubungkan dengan masalah tersebut; (3) membimbing penyelidikan individual dan kelompok; guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, pelaksanaan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalahnya; (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya; guru membantu siswa merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, media kreatif (papan pintar) dan model serta membantu berbagai tugas dengan temannya; (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah; guru membantu siswa melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan dan proses-proses yang mereka gunakan.

Kekurangan *problem based learning* menurut Shoimin (2014: 132) antara lain: (1) model *problem based learning* tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pembelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi; (2) model *problem based learning* lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah; (3) dalam kelas yang memiliki tingkat keragaman yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

“Optimalisasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Melalui PTK”

model pembelajaran merupakan desain kerangka konseptual yang tersusun secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar, mencerminkan penerapan suatu pendekatan, metode dan teknik pembelajaran sekaligus dan berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar. (Ibrahim, 2017) Maka dari itu peneliti disini akan melakukan penelitian pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dimana masih banyak peserta didik yang masih ragu dan malu dalam mengekspresikan kemampuannya didepan kelas maupun saat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik, selain permasalahan tersebut Penyebab timbulnya permasalahan lain di kelas dalam pembelajaran bahasa Indonesia diantaranya, dikarenakan materi pelajaran Bahasa Indonesia kurang melekat dalam pemahaman peserta didik, hal tersebut disebabkan peserta didik mempelajari Bahasa Indonesia dengan menghafal konsep, akan lebih bermakna apabila Bahasa Indonesia diajarkan secara bermakna di dalam kelas. (Oktafiakrani, 2020).

Bahasa Indonesia adalah salah satu pendidikan yang ada di sekolah dasar, mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang wajib didalam pendidikan dasar yang sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan di Indonesia. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum terpadu sebagai sebuah system dan pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa disiplin ilmu atau mata pelajaran/bidang studi untuk memberikan pengalaman bermakna dan luas kepada peserta didik. Menurut Amri (2013:28)

tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD antara lain bertujuan agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Adapun tujuan khusus pengajaran Bahasa Indonesia, antara lain agar siswa memiliki kegemaran

membaca, meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasan kehidupannya. Menurut Ahmad Susanto (2013: 245). media diklasifikasikan menjadi 3, yaitu: (1) media visual yang terdiri dari media visual yang tidak diproyeksikan dan media visual yang diproyeksikan, (2) media audio, dan (3) media audiovisual. (Sufanti, 2014:59),

Peneliti melakukan penelitian dengan melakukan *prates* dan lembar pengamatan, dan dengan berdasarkan *pra test* dan lembar pengamatan yang dilakukan pada 23 Maret 2023 peneliti mendapatkan beberapa catatan penting pada kegiatan pembelajaran masih berpusat kepada guru dan siswa hanya duduk mendengarkan guru tanpa adanya kegiatan yang membuat siswa aktif didalam kelas dan justru siswa menjadi aktif dalam bermain sendiri dikelas dan sulit diatur. Maka dengan adanya penerapan tindakan yang akan dilakukan oleh peneliti pada materi hak dan kewajiban mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SDN 2 Gayamsari Semarang yang umumnya berusia 8-11 tahun termasuk dalam kategori siswa yang masih suka bermain. tiap-tiap individu mengalami 4 fase perkembangan kognitif antara lain : (1) Tahap Sensorimotor (lahir - 2 tahun) (2) Tahap Pra-operasional (2 - 7 tahun) (3) Tahap Operasional Konkret (7 - 11 tahun) (4) Operasional Formal (11 tahun - desawa). Media yang cocok untuk siswa kelas III dalam sebuah pembelajaran adalah media yang mengusung konsep belajar sambil bermain dengan tujuan agar materi pembelajaran lebih cepat dikuasai oleh siswa dan pembelajaran dapat berjalan dengan menyenangkan melalui permainan. (Mujtahidin, 2014)

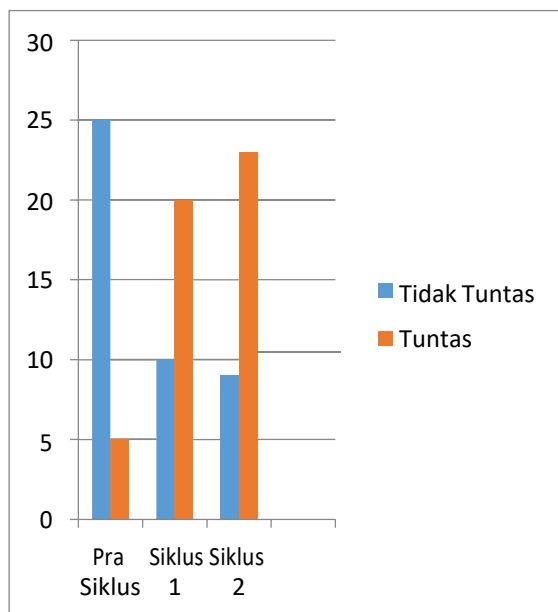
Untuk itu peran aktif guru sangat diperlukan agar siswa tertarik dan berminat untuk mempelajari matematika. Seorang guru harus betul-betul kreatif dan inovatif dalam menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa mampu menyerap dan memahami pelajaran yang disampaikan. Untuk memudahkan siswa dalam bahasa indonesia diperlukan model pembelajaran

“Optimalisasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Melalui PTK”

yang dapat menjadikan siswa lebih bekerjasama dalam memahami konsep tersebut.

Dari permasalahan diatas maka peneliti memanfaatkan media papan pintar (PAPIN) yang kemudian diharapkan siswa merasakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik karena dengan media tersebut siswa menjadikan mampu mengembangkan pikirannya sendiri dan pembelajaran menjadi berpusat kepada siswa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada tema 6 satu titik pelajaran Bahasa Indonesia dengan model *Project Based Learning* (PBL) Berbantu Papan Pintar Kelas IV SDN 02 Gayamsari Semarang.



Grafik 1. Peningkatan Siklus

Dari grafik peningkatan tiap siklus yang telah ditunjukkan oleh peneliti diatas, dapat peneliti jelaskan bahwa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media Papan Pintar pada kelas IV yang berjumlah 30 siswa sudah sesuai dengan ketuntasan yang diharapkan, hal tersebut menunjukkan bahwa pada pelaksanaan pra siklus terdapat siswa tidak tuntas sebanyak 25 siswa dan tuntas sebanyak 5 siswa, dengan demikian terjadi perlakuan disiklus I dengan harapan peneliti akan terjadi

peningkatan pada siklus I yaitu 10 siswa yang tidak tuntas dari 30 siswa hal tersebut tentu peningkatan yang positif yang dialami siswa, dan selanjutnya untuk memantapkan peneliti akan keberhasilan penerapan model *Project Based Learning* (PBL) Berbantu Papan Pintar Kelas IV SDN 02 Gayamsari Semarang, melakukan satu kali lagi siklus II yang pada akhirnya menunjukkan perubahan positif dengan peningkatan tidak tuntas hanya 9 siswa dan tuntas 21 siswa, dengan demikian dapat dikatakan penggunaan model *Project Based Learning* (PBL) Berbantu Papan Pintar (PAPIN) dapat dikatakan efektif dan bermanfaat.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 02 Gayamsari Semarang tahun Pelajaran 2022/2023. Menggunakan Pendekatan campuran yaitu merupakan gabungan dari pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Rancangan dalam penelitian ini menggunakan desain model Arikunto (2016: 42) : dimana terdapat 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, dengan subjek seluruh siswa kelas IV SDN Gayamsari Semarang yang berjumlah 30 Siswa serta adanya kerjasama antara peneliti dengan guru kelas yang ikut berpartisipasi. Serta tehnik pengumpulan data yang digunakan adalah pra tes, lembar pengamatan dengan analisis data kualitatif dan kuantitatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil data yang valid penelitian *prates* dan hasil pengamatan, siklus 1 dan siklus 2 yang telah dilakukan peneliti pada siswa kelas IV SDN 02 Gayamsari Semarang dengan jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa.

Pada kegiatan awal yang dilakukan peneliti adalah dengan melakukan kegiatan observasi terlebih dahulu dan melakukan dokumentasi untuk mengetahui situasi dalam kelas dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajardi kelas IV dan peneliti akan menggunakan model pembelajaran

“Optimalisasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Melalui PTK”

Project Based Learning (PBL) untuk kegiatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang akan dilakukan. Penelitian yang dilakukan melaksanakan sebanyak 2 siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi. Peneliti menjalin kerjasama dengan guru kelas, pada kegiatan yang dilaksanakan oleh guru kelas, peneliti melakukan pengamatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru mulai dari kekurangan yang dapat dijadikan bahan untuk melakukan penelitian tindakan kelas sesuai yang telah direncanakan oleh peneliti.

Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang akan dilaksanakan peneliti serta untuk mengetahui kesulitan yang dialami oleh siswa dalam mengikuti pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan oleh guru kelas pada bab 6 satu titik dengan menjawab soal evaluasi yang disajikan peneliti yang berbentuk pilihan ganda berjumlah 5 soal. Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap kondisi kelas saat guru menerangkan, peneliti telah mengamati guru mengajar masih kurang dalam menggunakan model pembelajaran.

Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan cara menyiapkan lembar observasi mengamati cara guru mengajar di kelas IV. Kemudian setelah melakukan pengamatan kepada siswa, maupun situasi kelas maka peneliti melaksanakan *pratest* untuk mengetahui pemahaman awal siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia, maka sebelum tindakan yang dilaksanakan peneliti yakni dengan menerapkan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan untuk mengetahui kesulitan yang dialami oleh siswa dalam menjawab soal yang telah disiapkan oleh peneliti mata pelajaran Bahasa Indonesia BAB 6. Pre siklus (tes awal) diberikan kepada siswa dan dari hasil pre siklus akan dilanjutkan siklus 1 dan siklus 2, untuk dapat terlihat adanya peningkatan yang dicapai siswa setiap siklusnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan terdahulu kepada siswa kelas IV SDN 1 Bugangan Semarang, hal tersebut memiliki permasalahan hasil belajar rata-rata kelas IV pada mata pelajaran Matematika dari 27 siswa yang rendah. Hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata pada materi pembulatan angka matematika kelas IV yang mencapai nilai (KKM) setelah mendapatkan pembelajaran siklus 1, siklus 2, siklus 3. Pada pembelajaran matematika yaitu : diperoleh presentase sebesar 86,3% dengan kriteria sangat baik, hasil validasi oleh ahli materi diperoleh presentase sebesar 82,6% dengan kriteria sangat baik dan angket tanggapan siswa SDN Bugangan 02 Semarang dengan presentase 97%.

Penggunaan media Papin dan Koja (papan pintar dan kotak ajaib) dengan menggunakan Team Game Tournaments pada pembulatan Siswa kelas IV SD praktis melihat dari hasil nilai dari pertemuan pertama dan kedua dengan rata-rata hasil belajar sebesar 61,5 dengan ketuntasan sebesar 46% dan pertemuan kedua dengan rata-rata hasil belajar sebesar 79,2 dengan ketuntasan sebesar 81%.

Pada table 1 yang disajikan dibawah ini merupakan terdapat 2 warna sebagai tanda kemajuan tiap siklus yang telah diselesaikan oleh peneliti yaitu pada warna biru yang terdapat pada diagram menunjukkan tuntas yang sudah dialami oleh peserta didik, sedangkan untuk warna merah pada diagram yang telah disiapkan oleh peneliti menunjukkan tidak tuntas yang telah dialami siswa atau nilai yang didapatkan masih dibawah KKM, maka dengan warna pembeda yang disajikan dapat membuat pembaca memahami dengan mudah dari penelitian tindakan kelas yang terdiri dari prasiklus, siklus I dan siklus II yang sudah dilaksanakan oleh peneliti pada kelas 4 dengan jumlah peserta didik yang cukup banyak yaitu 30 siswa di SDN Gayamsari 02 Semarang.

No	Nama	Tuntas		Tidak Tuntas		Rata-rata
		Frekuensi	%	Frekuensi	%	
1	Prasiklus	5	17%	25	83%	56,3
2	Siklus 1	20	67%	10	33%	65
3	Siklus 2	23	77%	9	30%	68

TABEL 1. Peningkatan Siklu

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilakukan oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa dengan model pembelajaran *Project Based Learning* (PBL) Berbantu Media Papan Pintar dalam mata pelajaran bahasa Indonesia BAB 6 dapat mengalami peningkatan pada siklus 1 dan meningkat lagi pada siklus 2 dalam penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan dengan menggunakan 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang sudah dilaksanakan peneliti untuk dapat menuntaskan penelitian yang telah dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Tarigan, E. B., Simarmata, E. J., Abi, A. R., & Tanjung, D. S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Tematik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2294-2304.
- Nursyahidah, F., & Albab, I. U. (2018). Identifikasi kemampuan berpikir kritis matematis mahasiswa berkemampuan pemecahan masalah level rendah dalam pembelajaran kalkulus integral berbasis problem based learning. *Jurnal Elemen*, 4(1), 34-49.
- Rahmawati, P. N., Sulaiman, S., & Siswoyo, A. A. (2018). Pengembangan Media Permainan Scrabble Berbasis Macromedia Flash Untuk Materi Menulis Karangan Sederhana Bahasa Indonesia Kelas III SDN Beting. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 13-28.
- Fauzan, M., Gani, A., & Syukri, M. (2017). Penerapan model problem based learning pada pembelajaran materi sistem tata surya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(1), 27-35.
- Sulfemi, W. B., & Minati, H. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 SD Menggunakan Model Picture And Picture dan Media Gambar Seri. *JPSd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 4(2), 228-242.
- Oktafikrani, D. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dengan Metode Bermain Peran Siswa Kelas III SDN Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 16(30), 133-142.
- Saragih, A. S., Sitepu, A., & Silaban, P. J. (2020). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN EXPERIENTIAL LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA TEMA PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DI KELAS III SD. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 6(5), 1293-1299.
- Purwosetiyono, F. D., Rubowo, M. R., & Nursyahidah, F. (2020, August). Pengembangan task book matematika dengan model problem based learning untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa kelas VII. In *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika* (Vol. 5, pp. 408-415).
- Pramilu, E., Purnomo, D., & Artharina, F. P. (2019). Pengaruh Motivasi Siswa Setelah Mendapat Model Circuit learning terhadap Hasil

“Optimalisasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Melalui PTK”

- Belajar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(3), 361-369.
- Maulana, H. N., Artharina, F. P., & Murniati, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Tema 1 Organ Gerak Hewan Dan Manusia Melalui Model Problem Based Learning Berbantu Media Audio Visual Kelas V Semester 1 Sdn 1 Pecangakan Pemasang Tahun Pelajaran 2022/2023. *Indonesian Journal of Elementary School*, 2(2).
- Pertiwi, M., Ysh, A. S., & Artharina, F. P. (2019). Implementasi Model Problem Based Learning Berbantu Lego dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 210-217.
- Nursyahidah, F., & Albab, I. U. (2018). Identifikasi kemampuan berpikir kritis matematis mahasiswa berkemampuan pemecahan masalah level rendah dalam pembelajaran kalkulus integral berbasis problem based learning. *Jurnal Elemen*, 4(1), 34-49.
- Pramitasari, I. (2021). Media Papan Pintar Pancasila sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 2 Payaman Nganjuk. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(1), 68-76.
- Makkasau, A., Pada, A., & Damayanti, A. (2022). PENGGUNAAN MEDIA PAPAN KANTONG PINTAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SD INPRES MINASA UPA 1 KECAMATAN RAPPOCINI KOTA MAKASSAR. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1637-1641.
-