

Penerapan *Problem Based Learning* Berbantu Media Lagu Kreasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Kelas 2 Sdn Sawah Besar 01 Semarang

Nur Fadhilah 1, Mira Azizah 2, Diah Saraswati 3, Titik Pujiati 4

^{1,2}Universitas PGRI Semarang

^{3,4}SD N Sawah Besar 01 Semarang

*E-mail: nurfadhilah331@gmail.com¹miraazizah@upgris.ac.id²diahsaraswati89@gmail.com³titikpujiati65@gmail.com⁴

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif menggunakan penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media kreasi lagu tentang Nilai Pancasila peserta didik kelas II SDN Sawah Besar 01 Semarang pada mata pelajaran PKN (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan). Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Objek penelitian ini adalah 29 peserta didik kelas II SDN Sawah Besar 01 Semarang. Penelitian dilakukan dalam II siklus, serta proses penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. pada setiap siklusnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketercapaian hasil belajar kognitif peserta didik mengalami peningkatan pada setiap aspeknya. Hal tersebut dibuktikan pada tahap pra siklus rata-rata nilai 50, selanjutnya meningkat pada tahap siklus I dengan rata-rata nilai 70 Dan berlanjut meningkat pada tahap siklus II dengan rata-rata nilai 80. Sehingga dapat disimpulkan dari penelitian ini adalah penerapan penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media lagu kreasi tentang Nilai Pancasila dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran PKN (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) Kelas II SDN Sawah Besar 01 Semarang.

Kata kunci: *Problem Based Learning* (PBL), *Media Lagu Kreasi*, *Hasil Belajar*

ABSTRACT

This research aims to improve cognitive learning outcomes using the application of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by song creation media about Pancasila Values for class II students at SDN Sawah Besar 01 Semarang in the PKN (Pancasila and Citizenship Education) subjects. The type of research used is Classroom Action Research (PTK) using qualitative descriptive and quantitative descriptive data analysis techniques. The data collection method used is observation, tests and documentation. The objects of this research were 29 class II students at SDN Sawah Besar 01 Semarang. The research was carried out in II cycles, and the research process included planning, implementation, observation and reflection. in each cycle. The results of the research show that the achievement of students' cognitive learning outcomes has increased in every aspect. This is proven in the pre-cycle stage with an average value of 50, then it increases in the first cycle stage with an average value of 70 and continues to increase in the second cycle stage with an average value of 80. So it can be concluded from this research that the application of the Problem model is used. Based Learning (PBL) assisted by creative song media about Pancasila Values can improve students' cognitive learning outcomes in the Class II PKN (Pancasila and Citizenship Education) subject at SDN Sawah Besar 01 Semarang.

Keywords: *Problem Based learning* (PBL), *Creative Song Media*, *Learning Outcomes*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu upaya kita untuk menanggulangi kebodohan dan kemiskinan yang terjadi di Negara kita yaitu Indonesia. Yang mana

kita ketahui bersama, bahwasannya dengan seseorang mengenyam bangku sekolah maka, orang tersebut telah mengetahui berbagai hal yang ada di dunia ini. Dengan kualitas pendidikan yang

baik maka akan semakin maju dan makmur negara tersebut, dan sebaliknya. Pendidikan lebih lanjut diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yaitu sebagai sebuah 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, akhlak 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.

Pendidikan erat hubungannya dengan proses belajar mengajar di sekolah, dimana kegiatan tersebut merupakan bagian utama dari pendidikan formal dengan syarat mutlak adanya kurikulum yang dijadikan pedoman. Oleh karena itu, setiap warga Negara Indonesia dituntut untuk mengikuti pendidikan nasional yang berlandaskan Pancasila dan UUD 1945 sesuai dengan UU RI No. 20 Th. 2003 Bab II Pasal 3, agar dapat menjadi warga Negara yang beriman pada Tuhan, berkepribadian yang baik dan berwawasan tinggi.

Menurut Norhayati dalam (Istika Praja Wulandari, 2023) tugas guru dalam pembelajaran adalah menjadikan peserta didik belajar melalui penciptaan strategi lingkungan belajar yang menarik dan bermakna, pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik dapat menerima dan menguasai materi dengan baik.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan selama kegiatan belajar mengajar di kelas 2 SDN Sawah Besar 01 Semarang, Kecamatan Gayamsari, Kota Semarang, telah terjadi kesenjangan antara harapan dengan kenyataan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Terdapat 75.86% atau 22 dari 29 peserta didik belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan pembelajaran). Salah satu penyebabnya karena kurangnya motivasi dan semangat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, hal ini tampak ketika guru

mengajukan pertanyaan, hanya 2 atau 3 anak saja yang berani menjawab. Tidak adanya strategi dan media pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran menjadikan peserta didik kurang termotivasi untuk berpikir kritis. Selain itu juga peserta didik jarang dilatihkan untuk berpikir tingkat tinggi. Peserta didik lebih menerima ilmu daripada mengungkapkan pendapatnya. Sehingga pembelajaran yang mereka dapatkan tidak sepenuhnya terserap dengan baik dan cenderung kurang bermakna.

Peran aktif guru sangat diperlukan agar peserta didik tertarik dan berminat untuk mempelajari materi pembelajaran terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Seorang guru harus betul-betul kreatif dan inovatif dalam menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik mampu menyerap dan memahami pelajaran yang disampaikan. Apalagi dengan materi yang terkandung dalam mata pelajaran PKN cenderung mengarah ke penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk memudahkan peserta didik dalam materi di mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan diperlukan kombinasi antara model pembelajaran berbantu media pembelajaran yang interaktif. Dimana nantinya dapat menjadikan peserta didik lebih saling bekerjasama dalam memahami konsep tersebut.

Untuk mengatasi persoalan tersebut, diperlukan inovasi guru untuk membelajarkan materi yang ada di kelas dengan melibatkan peserta didik berpikir kritis dan mau mengungkapkan pendapatnya. Salah satu inovasi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran menurut Kurniasih dan Sani dalam (Setiyana, 2022) adalah sebuah prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Salah satu model yang cocok digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan menggunakan model PBL (*Problem Based*

Learning). Model ini mengharuskan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan yang berorientasi pada masalah di sekitar kehidupannya. Sehingga peserta didik diharapkan akan mempunyai pemikiran yang kritis dan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dikarenakan materi yang peserta didik pelajari berpusat pada permasalahan yang ada sekitar mereka.

Menurut Supinah dan Titik dalam (Agustin, 2013) *PBL* adalah model pembelajaran yang dimulai dengan pemberian suatu permasalahan yang terkait dengan kehidupan nyata sehari-hari. Selanjutnya peserta didik menyelesaikan masalah tersebut untuk menemukan pengetahuan baru. Sedangkan menurut Trianto dalam (Agustin, 2013) model pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu model yang didasarkan pada banyaknya permasalahan yang membutuhkan penyelidikan autentik, yaitu penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian nyata dari permasalahan yang nyata. Menurut Trianto dalam (Setiyana, 2022) langkah dalam penerapan model *PBL* (*Problem Based Learning*) terdiri atas lima Langkah utama dalam proses pembelajaran yaitu: 1) Orientasi peserta didik pada masalah, 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, 3) Membimbing penyelidikan individu dan kelompok, 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Selain menerapkan model pembelajaran, guru juga harus membuat media pembelajaran yang interaktif, agar peserta didik tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran, yang diharapkan akan meningkatkan hasil belajarnya. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar menurut Tafonao dalam (Setiyana, 2022). Di zaman modern ini, anak-anak lebih sering mendengar, dan menyanyikan lagu-lagu orang dewasa yang sebenarnya belum waktunya bagi mereka untuk memahami hal-hal yang terkandung dalam lirik lagu-

lagu tersebut. Hal ini menjadi ancaman karena tidak semua lagu dapat mendidik anak dan sesuai dengan perkembangan anak. Namun dapat menjadi peluang untuk menggunakan sarana yang disukai anak-anak seperti media lagu untuk meningkatkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Anak sekolah dasar (SD) pada umumnya belajar 50% dengan dari apa yang didengar dan dilihat.

Maka dari itu, strategi yang menyenangkan untuk peserta didik SD adalah menggunakan lagu. Lagu adalah sumber bahasa yang sebenarnya, hampir tidak ada batasan waktu untuk menggunakannya yang artinya peserta didik dapat menggunakan lagu sebagai input kapanpun, baik di kelas maupun di rumah. Mereka bisa memilih lagu sesuka hati yang disesuaikan dengan pelajaran dan bisa dinyanyikan kapanpun dan dimanapun. Menurut Anggraeni dalam (Prananda, 2020) mengemukakan bahwa lagu anak menceritakan pengalaman anak, emosi anak, keinginan dan imajinasi anak, sehingga dapat membantu mengembangkan imajinasi dan penggunaan kata-kata yang sederhana di dalam setiap liriknya. Lagu anak dipilih karena bahasanya yang sederhana dan iramanya yang gembira cocok untuk peserta didik Sekolah Dasar dimana konteks belajarnya bermain sambil belajar.

Media lagu merupakan sarana tepat yang dimanfaatkan untuk menggugah ide serta minat peserta didik dalam pembelajaran. Melalui lagu, peserta didik akan terbawa suasana hatinya ke dalam alunan kata-kata yang ada, sehingga diharapkan peserta didik mampu memahami pembelajaran sesuai dengan tema lagu yang telah ditentukan. Menurut Aziz dalam (Wening Desti Dian Pratiwi, 2023) menyatakan bahwa lagu atau music dapat meningkatkan intelegensi karena rangsangan ritmis mampu meningkatkan fungsi kerja otak manusia, seperti membuat saraf-saraf otak bekerja serta menciptakan rasa nyaman dan tenang sehingga fungsi kerja otak menjadi optimal.

Menurut Suprijono dalam (Dakhi, 2020) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-

pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar peserta didik yang didapatkan melalui pendidikan akan mampu bersaing dalam berbagai aktivitas kehidupan masyarakat. Hasil belajar adalah bagian terpenting dari pembelajaran, karena perlu adanya pemahaman tentang kemampuan peserta didik, dan memahami tingkat pengalaman belajar peserta didik. Untuk mencapai hasil belajar PKN materi hubungan-hubungan simbol-simbol Pancasila, upaya yang dapat dilakukan guru yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *PBL* berbantu media yang interaktif sehingga dapat membantu peserta didik mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik.

Hasil penelitian yang relevan terkait dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Prananda, dkk (2020) yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Media Lagu Anak Dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan meningkatkan hasil belajar menggunakan media lagu anak dalam pembelajaran IPA Sekolah Dasar, dimana dilakukan agar guru dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan media lagu anak. Membuktikan bahwa proses pembelajaran peserta didik dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan media lagu anak pada kelas V SDN 43 Sungai Sapih Padang telah mencapai standar yang telah ditetapkan yaitu tingkat integritas peserta didik melebihi 75%. Dimana menurut Kunandar dalam (Prananda, 2020, p. 311) menyatakan standar ketuntasan ideal untuk setiap indikator adalah 75%. Penelitian lainnya juga telah dilakukan oleh Sutriyani, Wulan dan Widyatmoko, Herwin (2020) yang berjudul “Efektivitas Model PBL (Problem Based Learning) Menggunakan Media Lagu Rumus Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian ini mengangkat perlunya melakukan penelitian dengan menerapkan pembelajaran berbasis masalah sebagai solusi alternatif memecahkan masalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD dalam muatan pelajaran

IPA. Pada penelitian tersebut membuktikan bahwa setelah dilakukan uji independent sample t test $T_{hitung} 3,469 > T_{tabel} 2,145$ dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Ada perbedaan efektivitas yang signifikan (nyata) antara penggunaan model pembelajaran *PBL* dengan model konvensional untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran matematika materi volume bangun ruang pada Siswa Kelas V SD 1 Tegalsambi Tahun Pelajaran 2019/2020.

Dari permasalahan di atas maka penelitian memanfaatkan media lagu kreasi yang kemudian diharapkan peserta didik merasakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Karena dengan media lagu kreasi tersebut peserta didik menjadi mampu mengembangkan pikirannya sendiri dan kegiatan pembelajaran menjadi berpusat kepada peserta didik.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran PKN dengan model *Project Based Learning* (*PBL*) berbantu media Lagu Kreasi kelas II SDN Sawah Besar 01 Semarang

2. METODE PELAKSANAAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*action research*). Penelitian dilakukan di SDN Sawah Besar 01, Kecamatan Gayamsari, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah ketika pelaksanaan PPL 2 semester gasal tahun pelajaran 2023-2024 di bulan Agustus-September. Subjek pada penelitian ini adalah 29 peserta didik kelas 2B SDN Sawah Besar 01 Semarang. Variabel dalam penelitian ini adalah model *Problem Based Learning* berbantu media lagu kreasi dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Agustus minggu ke-3 sampai dengan bulan September minggu ke-2 dan pengolahan laporan dilaksanakan pada pertengahan bulan September tahun 2023. Peneliti melaksanakan penelitian sebanyak dua

siklus, dimana pada setiap siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari kegiatan 1) perencanaan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi.

Metode pengumpulan data yang dilakukan diantaranya yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Penelitian dikatakan berhasil apabila pembelajaran dilakukan sesuai dengan sintak model PBL berbantu media lagu kreasi dengan nilai ketuntasan hasil belajar peserta didik tuntas sebesar 75% dengan $KKTP \geq 75$. Data hasil belajar kognitif mata pelajaran PKN peserta didik dari perhitungan skor rata-rata.

Indikator kinerja hasil belajar peserta didik terdiri tiga ranah keterampilan, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Namun pada penelitian hanya berfokus pada indikator kinerja hasil belajar ranah kognitif. Ranah kognitif diukur dengan menggunakan tes sumatif di akhir pembelajaran. **KKTP** (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang ditentukan di satuan pendidikan ini yaitu 75 untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Apabila peserta didik memenuhi nilai ≥ 75 maka peserta didik tersebut tuntas dan begitupun sebaliknya.

Prosedur penelitian pada Penelitian Tindakan Kelas ini yaitu:

- a. Proses Tindakan Pra Siklus
Pada proses tindakan pra siklus hanya dilakukan pada saat proses pembelajaran dengan cara observasi karakteristik peserta didik, cara belajar, minat, motivasi hingga hasil belajar peserta didik. Pada kegiatan ini belum menggunakan model PBL dan belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Kemudian dengan memberikan peserta didik soal sumatif diakhir pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman dan hasil belajar yang diperoleh terhadap mata pelajaran PKN (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) hubungan Simbol-simbol Pancasila.
- b. Proses Tindakan Siklus I

Perencanaan. Dalam perencanaan yang perlu disiapkan meliputi: Silabus, Modul Ajar, Sistem Penilaian dan Instrumen Penilaian.

Pelaksanaan Tindakan. Pada tahap awal peserta didik diinstruksikan untuk berkelompok berjumlah 5-6 setiap kelompoknya dimana peserta didik untuk memecahkan masalah yang ada pada LKPD yang telah dibagikan peneliti. Peserta didik yang mengalami kesulitan belajar akan dibimbing oleh peneliti. Dalam kegiatan ini peneliti juga sebagai fasilitator serta menjadi pengamat aktivitas belajar peserta didik dalam berkelompok. meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi dan memberikan kesempatan kelompok lainnya untuk bertanya, mengungkapkan kritik dan saran. Di akhir kegiatan siklus 1, peserta didik diberikan tes sumatif.

Observasi. Observasi dilakukan bersamaan dengan tindakan, peneliti mengamati kecermatan, aktivitas peserta didik dalam berkelompok, motivasi, dan hasil belajar peserta didik. Dalam proses pembelajaran peneliti membuat catatan lapangan yang dapat digunakan pada saat kegiatan refleksi.

Refleksi. Pada akhir siklus diadakan refleksi dengan cara menganalisis semua kegiatan yang dilakukan pada siklus I. Analisis dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan unsur-unsur yang diamati pada siklus I, kemudian peneliti dan guru kelas merefleksikan hasil analisis tersebut untuk merencanakan tindakan selanjutnya pada siklus II. Kekurangan pada siklus I diupayakan untuk diperbaiki dan hal-hal yang baik agar dipertahankan dan ditingkatkan pada siklus berikutnya.

- c. Proses Tindakan Siklus II
Perencanaan. Dalam perencanaan yang perlu disiapkan meliputi: Silabus, Modul Ajar beserta perangkat pembelajarannya, Sistem Penilaian dan Instrumen Penilaian.

Pelaksanaan Tindakan. Pada tahap awal peserta didik diinstruksikan untuk berkelompok berjumlah 5-6 setiap kelompoknya dimana peserta didik untuk memecahkan masalah yang ada pada LKPD. Peserta didik membuat hasil karya sesuai petunjuk yang ada di LKPD. Peserta didik diberikan lagu kreasi berjudul Nilai Pancasila dimana ketika memecahkan masalah di LKPD tidak terlalu kesulitan. Peserta didik yang mengalami kesulitan belajar akan dibimbing oleh peneliti. Dalam kegiatan ini peneliti juga sebagai fasilitator serta menjadi pengamat aktivitas belajar peserta didik dalam berkelompok. Meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi dan memberikan kesempatan kelompok lainnya untuk bertanya, mengungkapkan kritik dan saran. Di akhir kegiatan siklus 2, peserta didik diberikan tes sumatif.

Observasi. Observasi dilakukan bersamaan dengan tindakan, peneliti/pengamat mengamati kecermatan, aktifitas, minat motivasi, dan hasil belajar peserta didik dalam diskusi kelompok dengan membuat catatan lapangan yang dapat digunakan pada saat refleksi.

Refleksi. Pada akhir siklus diadakan refleksi dengan cara menganalisis semua kegiatan yang dilakukan pada siklus II.

Hasil tes dan observasi aktivitas peserta didik dijadikan dasar pengolahan data. Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini yang dinilai hasil belajar menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media lagu kreasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL

Tahap Pra Siklus

Kegiatan pada tahap pra siklus dilakukan peserta didik kelas II dengan jumlah 29 peserta didik. Sebelum penelitian dilakukan kegiatan observasi di kelas II. Kegiatan ini berfungsi untuk mengetahui kondisi sebenarnya saat peserta didik mengikuti proses pembelajaran. Pada tahap pra siklus ini

kegiatan pembelajaran tidak menerapkan model *Problem Based Learning (PBL)* dengan berbantu media lagu kreasi. Berikut hasil data yang diperoleh pada pra siklus yang disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Data Hasil Belajar Kognitif Pra Siklus

No	Aspek	Keterangan
1.	Jumlah siswa	29 siswa
2.	Jumlah siswa tercapai	7 siswa (24%)
3.	Jumlah siswa tidak tercapai	22 siswa (76%)
4.	Nilai tertinggi	80
5.	Nilai terendah	20
6.	Rata-rata nilai	50



Gambar 1. Grafik Ketercapaian Kegiatan Pra Siklus

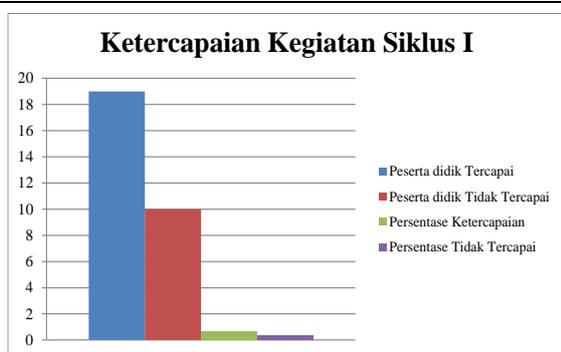
Jumlah frekuensi peserta didik yang telah memenuhi KKTP dengan peserta didik yang belum memenuhi KKTP masih tinggi jumlah frekuensi peserta didik yang belum memenuhi KKTP. Berdasarkan pengamatan yang sudah dilakukan, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi, yaitu kurangnya keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik belum belajar berpikir kritis, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dan model pembelajaran yang inovatif, serta kurangnya motivasi dan semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan faktor-faktor tersebut, maka dapat diketahui bahwa secara keseluruhan hasil belajar kognitif peserta didik kelas II SDN Sawah Besar 01 Semarang berada pada kategori kurang.

Tahap Siklus I

Kegiatan pada tahap siklus I ini dilakukan peserta didik kelas II dengan jumlah 29 peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran di Siklus I ini peserta didik sudah diberi stimulus berupa penggunaan model *Problem Based Learning (PBL)* dengan berbantu media Lagu Kreasi. Kegiatan ini berfungsi untuk mengetahui kondisi sebenarnya saat peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan diberikan perlakuan menggunakan model *Problem Based learning (PBL)* berbantu media lagu kreasi tentang Nilai Pancasila dibandingkan sebelum diberikan perlakuan. Berikut data hasil belajar kognitif yang diperoleh pada kegiatan tahap siklus I yang disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Data Hasil Belajar Kognitif Siklus I

No	Aspek	Keterangan
1.	Jumlah siswa	29 siswa
2.	Jumlah siswa tercapai	19 siswa (66%)
3.	Jumlah siswa tidak tercapai	10 siswa (34%)
4.	Nilai tertinggi	100
5.	Nilai terendah	20
6.	Rata-rata nilai	70



Gambar 2. Grafik Ketercapaian Kegiatan Siklus I

Dari hasil data diatas, dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik yang mengalami ketercapaian yaitu meningkat dibandingkan pada tahap pra siklus. Dari jumlah 29 peserta didik, 19 peserta didik berhasil mencapai KKTP dan 10 peserta didik belum mencapai KKTP sehingga

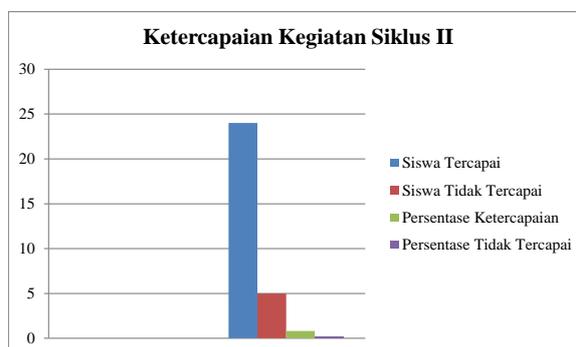
persentase tercapaian yang diperoleh peserta didik 65,52%. Nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik kelas II pada mata pelajaran PKN materi Hubungan Simbol-simbol Pancasila pada tahap siklus I adalah 70.

Tahap Siklus II

Perbaikan Tindakan pada siklus I dengan menerapkan model PBL dengan berbantu media lagu kreasi sudah ada kenaikan ketercapaian klasikal. Namun masih belum maksimal dan masih memerlukan perbaikan dengan melanjutkan ke siklus II. Berikut merupakan rekapitulasi data hasil belajar kognitif peserta didik kelas II pada siklus II.

Tabel 3. Rekapitulasi Data Hasil Belajar Kognitif Siklus II

No	Aspek	Keterangan
1.	Jumlah siswa	29 siswa
2.	Jumlah siswa tercapai	24 siswa (83%)
3.	Jumlah siswa tidak tercapai	5 siswa (17%)
4.	Nilai tertinggi	100
5.	Nilai terendah	50
6.	Rata-rata nilai	80



Gambar 3. Grafik Ketercapaian Kegiatan Siklus II

Pada tahap siklus II, pelaksanaan pembelajaran mengacu pada perencanaan pembelajaran yang sudah disusun sesuai dengan berbagai perubahan yang mempertimbangkan berbagai masukan dari tahap siklus I. Pemberian tes evaluasi sumatif merupakan tes hasil belajar kognitif yang diberikan pada akhir

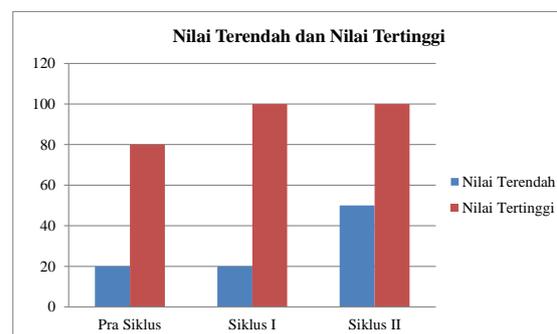
pembelajaran di setiap siklus. Pada siklus II ini terdapat peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik. Peserta didik yang tercapai pada tahap siklus II berjumlah 24 peserta didik dengan persentase ketercapaian yaitu 83% dan peserta didik tidak tercapai hanya 5 peserta didik dengan persentase ketercapaian 17%.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan selama 2 siklus. Peneliti melakukan kegiatan pra siklus terlebih dahulu untuk mengetahui kondisi awal peserta didik kelas II SDN Sawah Besar 01 Semarang. Pada kegiatan pra siklus peneliti melakukan kegiatan pembelajaran namun tanpa menggunakan model pembelajaran *PBL* dengan berbantuan media lagu kreasi tentang nilai Pancasila, kemudian memberikan soal evaluasi sumatif kepada peserta didik terkait dengan materi hubungan simbol-simbol pancasila mata pelajaran PKN (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) dan melakukan wawancara dengan guru kelas mengenai hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran PKN materi hubungan simbol-simbol Pancasila. Berdasarkan hasil observasi dan data hasil belajar kognitif mata pelajaran PKN kondisi minat dan motivasi peserta didik yang rendah dalam mengikuti pembelajaran menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah. Maka telah diperoleh data yang menunjang penelitian mengenai hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar mata pelajaran PKN (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) materi hubungan simbol-simbol Pancasila, peserta didik mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Peningkatan hasil belajar kognitif ini diketahui dengan hasil tes tertulis pada setiap siklusnya. Pada tahap pra siklus sebanyak 7 peserta didik yang tercapai KKTP dengan nilai rata-rata 49,65. Pada tahap siklus I hasil belajar kognitif meningkat menjadi 19 peserta didik yang tercapai KKTP dengan nilai rata-rata 70. Selanjutnya pada tahap siklus II hasil belajar kognitif meningkat kembali

menjadi sebanyak 24 peserta didik yang mencapai KKTP dengan rata-rata nilai 80. Adapun nilai terendah dan tertinggi dapat dilihat pada gambar 4. di bawah ini:



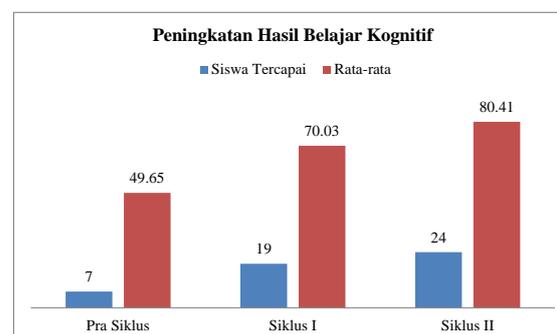
Gambar 4. Grafik Data Nilai Terendah Dan Nilai Tertinggi Peserta Didik Kelas II

Berdasarkan data nilai terendah dan tertinggi yang dapat dilihat pada gambar.4 menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik kelas II SDN Sawah Besar 01 Semarang Ketika melaksanakan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantu media media pembelajaran lagu kreasi tentang Nilai Pancasila. Peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik kelas II SDN Sawah Besar 01 Semarang disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas II

No	Siklus	Rata-rata Hasil Belajar Kognitif
1.	Pra siklus	50
2.	Siklus I	70
3.	Siklus II	80

Berdasarkan tabel diatas peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik kelas II per siklus dapat ditampilkan dalam Gambar. 5 sebagai berikut :



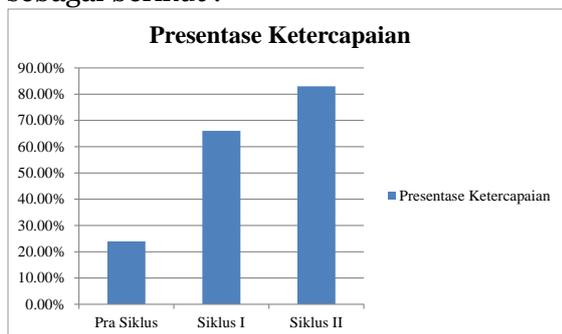
Gambar 5. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas II

Dalam persentase ketercapaian hasil belajar kognitif peserta didik tahap pra siklus sebesar 24% dengan kategori rendah. Kemudian persentase pada tahap siklus I sebesar 66% dengan kategori sedang. Kemudian persentase pada tahap siklus II sebesar 83% dengan kategori sangat tinggi. Hal tersebut menunjukkan kenaikan yang cukup signifikan. Adapun peningkatan ketercapaian hasil belajar kognitif peserta didik dari tahap pra siklus sampai tahap siklus II seperti pada tabel dan gambar berikut ini :

Tabel 5. Persentase Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas II

No	Siklus	Persentase Hasil Belajar Kognitif (%)
1.	Pra siklus	24%
2.	Siklus I	66%
3.	Siklus II	83%

Berdasarkan tabel diatas data persentase hasil belajar kognitif per siklus dapat ditampilkan dalam Gambar.6 sebagai berikut :



Gambar 6. Grafik Data Persentase Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas II

Belajar merupakan suatu proses atau upaya yang dilakukan oleh setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, juga sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam

(Mutaakhirin, 2014) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu dari sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran. Sedangkan menurut Hamalik dalam (Yanto, 2015) Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan.

Data hasil belajar kognitif di atas pada pelaksanaan tahap siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif. Hasil belajar kognitif pada setiap siklus mengalami peningkatan, sesuai pada data di atas disebutkan bahwa pada pra siklus sebanyak 7 peserta didik yang tercapai KKTP dengan nilai rata-rata 50. Pada tahap siklus I meningkat menjadi 19 peserta didik yang mencapai KKTP dengan rata-rata nilai sebesar 70. Selanjutnya pada tahap siklus II hasil belajar kognitif peserta didik lebih meningkat lagi sebanyak 24 peserta didik sudah mencapai KKTP dengan rata-rata nilai 80. Sedangkan hanya 5 peserta didik yang belum mencapai KKTP. Berdasarkan refleksi pada siklus II dapat diambil kesimpulan kenaikan rata-rata nilai peserta didik dan jumlah ketercapaian sudah sangat memuaskan. Dapat dibuktikan dari hasil karya papan kantong sikap Pancasila pada LKPD yang telah disediakan dan dikerjakan secara berkelompok dan penggunaan media lagu kreasi peserta didik lebih terlihat antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik.

Oleh karena itu, penelitian ini sesuai dengan penelitian dengan judul Penerapan *Problem Based Learning* Berbantu Media Lagu Kreasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Kelas 2 SDN Sawah Besar 01 Semarang. Model *Problem Based Learning* berbantu Media Kreasi Lagu dapat mengatasi masalah pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar kognitif

peserta didik kelas II SDN Sawah Besar 01 Semarang pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar kognitif peserta didik yang mencapai ketercapaian KKTP sebesar 24% pada tahap pra siklus, sedangkan pada tahap siklus I memperoleh persentase 66% dan meningkat sebesar 83% pada tahap siklus II. Maka kegiatan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantu media kreasi lagu tentang Nilai Pancasila dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas II SDN Sawah Besar 01 Semarang semester gasal tahun ajaran 2023/2024 dalam mata pelajaran PKN (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) materi Hubungan Simbol-simbol Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, V. N. (2013). PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL). *Journal of Elementary Education*, 37.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and development*, 468.
- Istika Praja Wulandari, d. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Model Problem Based Learning Berbantu Media Visual Papan Pintar Kelas IV SDN 2 Gayamsari Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas PGRI Semarang*, 2345.
- Mutaakhirin, B. (2014). PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI PENDEKATAN PEMBELAJARAN INKUIRI PADA SISWA SD. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*, 52.
- Prananda, G. (2020). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA LAGU ANAK DALAM PEMBELAJARAN IPA SEKOLAH DASAR. *JURNAL IKA : IKATAN ALUMNI PGSD UNARS*, 306.
- Setiyana, A. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pbl Berbantu Aplikasi Canva di Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*, 270.
- Shobirin, M. (2022). UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DENGAN BERBANTU MEDIA PEMBELAJARAN CANVA PADA TEMA 1 ORGAN GERAK HEWAN DAN MANUSIA KELAS 5 SDN PURWOSARI 01 SEMARANG UTARA. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 134.
- Wening Desti Dian Pratiwi, d. (2023). Pengaruh Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Media Lagu Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI SD Negeri Pedurungan Kidul 01. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 599.
- Yanto, A. (2015). METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 57.