

Peningkatan Keterampilan Kerjasama Dan Minat Belajar Melalui Model Problem Based Learning Dengan Media Puzzle Maker Pada Siswa Kelas 3 Sdn Panggung Lor Kota Semarang

Suwita Ningrum^{*}, Agnita Siska Pramasdyahsa², Trinil Wigati³, Haryadi⁴

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang

^{3,4}SDN Panggung Lor

Suwitaningrum99@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kerjasama dan minat belajar peserta didik kelas III SDN Panggung Lor. Fokus penelitian ini adalah untuk meningkatkan kerjasama dan minat belajar peserta didik melalui penerapan media puzzle maker melalui model Problem Based Learning. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan menarik, mempermudah belajar dan memahami materi ajar dengan kata-kata kunci atau terminology yang terdapat pada materi. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN Panggung Lor. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, angket dan dokumentasi. Indikator keberhasilan dalam penelitian dapat diukur dari perolehan skor kerjasama $\geq 75\%$ dengan kategori sangat tinggi dan skor minat belajar $\geq 75\%$ dengan kategori sangat tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media puzzle maker melalui model Problem Based Learning dapat meningkatkan kerjasama dan minat belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan skor hasil observasi kerjasama peserta didik sebesar 74.1% pada siklus I, meningkat menjadi 90.6% dengan kategori sangat tinggi pada siklus II. Peningkatan skor hasil angket minat belajar peserta didik sebesar 78.7% pada siklus I, meningkat menjadi 89.9% dengan kategori sangat tinggi pada siklus II.

Kata kunci: Peningkatan, Puzzle Maker, Problem Based Learning, Kerjasama, Minat Belajar

ABSTRACT

The aim of this research is to increase cooperation and interest in learning in class III students at SDN Panggung Lor. The focus of this research is to increase students' cooperation and interest in learning through the application of puzzle maker media through the Problem Based Learning model. This research is Classroom Action Research which is carried out in an interesting way, making it easier to learn and understand teaching material with key words or terminology contained in the material. The subjects in this research were class III students at SDN Panggung Lor. Data collection techniques use observation, questionnaires and documentation techniques. Indicators of success in research can be measured by obtaining a collaboration score of $\geq 75\%$ in the very high category and a learning interest score of $\geq 75\%$ in the very high category. The research results show that the application of puzzle maker media through the Problem Based Learning model can increase students' cooperation and interest in learning. This is evidenced by the increase in scores resulting from student collaboration observations of 74.1% in cycle I, increasing to 90.6% in the very high category in cycle II. The increase in scores from the student interest in learning questionnaire was 78.7% in cycle I, increasing to 89.9% in the very high category in cycle II.

Keywords: *Improvement, Puzzle Maker, Problem Based Learning, Collaboration, Interest in Learning*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu upaya dalam menghadapi era globalisasi. Pendidikan di Indonesia terus mengalami perbaikan kualitas pendidikan, seiring dengan perkembangannya ilmu pengetahuan dan teknologi. Perbaikan kualitas pendidikan berupa pembaharuan metode mengajar, buku pelajaran dan kurikulum (Tyasning, Haryono & Nanik, 2012: 26). Kurikulum yang diterapkan saat ini adalah Kurikulum 2013 (K13), yang memberikan peluang pada guru untuk mengembangkan perangkat pembelajaran. Guru diharapkan menjadi kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Guru dituntut mampu merancang pembelajaran yang baik, sehingga proses belajar aktif dan menyenangkan (Tyasning, Haryono & Nanik, 2012: 26).

Proses belajar aktif apabila siswa aktif bertanya dan mengemukakan pendapat serta suasana dalam keadaan kondusif. Proses belajar perlu didukung dengan pemilihan model dan media pembelajaran yang sesuai karakteristik siswa. Siswa merupakan subyek utama dalam proses belajar, sehingga paradigma pembelajaran harusnya berubah menjadi student center learning (Dimiyati & Mudjiono, 2006: 44). Proses belajar mengajar di kelas 3 SD Negeri Panggung Lor perlu selalu ditingkatkan agar kualitas pengajaran selalu terjaga dan hasil yang diharapkan serta dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Berdasarkan observasi, pembelajaran tematik yang dilakukan cenderung menggunakan konsep pembelajaran yang terpusat pada guru sedangkan siswa menerima pembelajaran secara pasif.

Kemampuan bekerja sama merupakan salah satu kemampuan dalam pola perilaku sosial (Hurlock, 1978: 262). Semakin banyak kesempatan yang anak miliki untuk melakukan suatu hal bersama-sama, semakin cepat anak belajar melakukannya dengan cara bekerja sama. Kemampuan bekerja sama penting untuk dilatihkan sejak dini, karena pada proses bekerja sama, anak dapat mengembangkan kemampuan

sosial emosional seperti bagaimana anak bisa berbagi tanggung jawab, saling membantu, dan berinteraksi dalam menyelesaikan tugas bersama dengan kelompoknya. Untuk dapat menyelesaikan tugas bersama dengan kelompoknya, maka beberapa sikap yang diantaranya meliputi adanya saling berinteraksi, saling membantu dan tanggung jawab.

Berdasarkan hasil observasi di kelas III SDN Panggung Lor, sebagian besar peserta didik pasif dalam pembelajaran. Peserta didik kurang antusias dalam menyimak penyampaian materi pembelajaran oleh guru. Permasalahan yang ditemukan juga didukung dengan data hasil angket minat dan motivasi belajar peserta didik. Hasil angket minat peserta didik dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Angket Minat peserta didik

	Rata-Rata	Kategori
Pra Siklus	62.6%	Cukup

Berdasarkan Tabel 1. Dapat diketahui bahwa minat peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran memperoleh nilai rata-rata sebesar 62.6%. Sehingga data tersebut dapat dikategorikan cukup.

Tabel 2. Hasil Observasi Kerjasama peserta didik

	Rata-Rata	Kategori
Pra Siklus	64.2%	Tinggi

Berdasarkan Tabel 2. Dapat diketahui bahwa kerjasama peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran memperoleh nilai rata-rata sebesar 64.2%. Sehingga data tersebut dapat dikategorikan cukup.

Dengan memperhatikan permasalahan yang timbul, maka solusi untuk mengatasi kurang semangatnya peserta didik dalam pembelajaran adalah menggunakan media pembelajaran yang menarik dan lebih interaktif. Peserta didik agar mencapai hasil belajar yang baik, guru harus mencermati faktor-faktor pembelajaran yang salah satunya berupa media pembelajaran. Segala hal yang bisa menyokong guru dan peserta didik

memperoleh tujuan pembelajaran adalah media pembelajaran (Seftis Rakhma W. et al., 2016). Media pembelajaran adalah alat penunjang kegiatan pembelajaran yang berlangsung dalam kelas. Sejalan dengan pendapat Tafonao (2018) media pembelajaran alat penunjang pembelajaran yang berguna untuk menarik perhatian peserta didik. Peserta didik akan mendapatkan kemudahan dalam menerima materi yang disajikan dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang diciptakan oleh guru merupakan wujud dari usaha meningkatkan mutu pendidikan. Dengan adanya media pembelajaran sebagai alat penunjang pendidikan akan memudahkan peserta didik untuk mempelajari dan menguasai materi yang disampaikan. Salah satunya menggunakan media pembelajaran puzzle maker. Menurut Sadiman, et.al (2014) kegunaan media dalam pembelajaran adalah seagai berikut : (1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalis, (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, (3) Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat meimbulkan kegairahan belajar.

Berdasarkan hal di atas yang dapat dilakukan guru agar siswa dapat mencapai kompetensi yang seharusnya, adalah mengembangkan proses belajar mengajar dengan penggunaan media yang menarik agar tujuan pembelajaran yang disampaikan tercapai sesuai dengan kriteria yang ditentukan. Dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* siswa belajar mandiri untuk mengembangkan pengetahuan yang sudah diterima. Permasalahan yang diberikan guru adalah merupakan hal yang baru dan ada di lingkungan siswa, sehingga mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan. Siswa berusaha memecahkan masalah dengan mencari sendiri melalui buku atau sumber informasi yang lain. Guru membentuk kelompok belajar agar terjadi interaksi alamiah, siswa bisa saling berbagi mengembangkan pengetahuan secara bersamasama dan belajar berbagi tugas dengan tujuan yang jelas. *Problem Based learning* adalah metode yang dapat dimanfaatkan oleh guru pada proses

belajar-mengajar, dengan harapan siswa tidak hanya mempelajari ilmu pengetahuan tetapi juga memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah (Kamdi, 2007: 770).

Permainan puzzle maker dalam kehidupan sehari-hari dikenal sebagai teka-teki silang yang terdiri dari serangkaian kotak-kotak kosong mendatar dan menurun. yang didesain sedemikian rupa yang berbentuk segi empat yang terdiri dari kotak-kotak yang berwarna hitam putih, dilengkapi 2 lajur, dan dilengkapi dengan pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan materi yang dipersiapkan. Dengan pemanfaatan media yang tepat pada proses belajar-mengajar, siswa akan tertarik untuk belajar dan berperan aktif dengan sepenuh hati, sehingga tujuan pembelajaran yaitu penguasaan materi oleh siswa akan lebih mudah tercapai dengan lebih baik.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan peneliti melakukan tindakan kelas dengan menerapkan media puzzle maker melalui model *problem based learning*. Tujuan penelitian adalah: 1) Melalui model *Problem Based Learning* dengan media puzzle maker dapat meningkatkan kerjasama peserta didik di Kelas III SD Negeri Panggung Lor, 2) Melalui model *Problem Based Learning* dengan media puzzle maker dapat meningkatkan minat belajar di Kelas III SD Negeri Panggung Lor. Penelitian ini diharapkan bermanfaat baik secara teoritis sebagai teori baru tentang kerjasama dan minat belajar sebagai dasar penelitian selanjutnya, maupun manfaat praktis baik siswa, guru maupun sekolah.

2. METODE PELAKSANAAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas atau PTK. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau disebut "classroom action research" (Suharsimi, 2006) dilaksanakan dengan tujuan memperbaiki proses pembelajaran di kelas. Pelaksanaanya perlu adanya kerjasama, bantuan dari guru mata pelajaran sejenis untuk terciptanya perubahan dan siswa sebagai obyeknya. Penelitian ini dilaksanakan selama dari bulan Agustus 2023 yang terbagi dalam dua siklus. Siklus

I dilaksanakan pada tanggal 1 Agustus – 8 Agustus 2023, sedangkan siklus II dilaksanakan pada tanggal 22 Agustus – 29 Agustus 2023.

Penelitian dilakukan di kelas III SD Negeri Panggung Lor, dengan subjek penelitian sebanyak 27 siswa. Sumber data pada penelitian ini diperoleh dari hasil penelitian yaitu angket respon siswa, observasi, dan dokumentasi. setiap siklus terdiri dari empat tindakan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi (Kemmis dan Taggart dalam Wina, 2008: 20). Tindakan dilaksanakan dengan dua siklus yang setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh pendidik atau calon pendidik di dalam kelasnya sendiri secara kolaboratif atau partisipatif untuk memperbaiki kinerja pendidik menyangkut kualitas proses pembelajaran, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik, baik dari aspek akademik maupun non akademik melalui tindakan reflektif dalam bentuk siklus (daur ulang).¹

Tahap Rencana tindakan: 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran tentang materi Pertumbuhan & Perkembangbiakan MakhluK Hidup sesuai dengan model pembelajaran yang akan digunakan media puzzle maker dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*, 2) Membuat lembar observasi pengelolaan kelas dan guru mengajar, 3) Membuat lembar observasi siswa tentang perilaku siswa dalam pelaksanaan pembelajaran model *problem based learning* melalui media puzzle maker, 4). Membuat media puzzle maker tentang pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, 5) Membuat angket respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *problem based learning* dengan media puzzle maker.

Tahap pelaksanaan tindakan: 1) Berdoa dan mengabsen, 2) Membangkitkan minat peserta didik terhadap materi yang akan disampaikan, 3) Menyampaikan tujuan dan media pembelajaran yang akan digunakan, 4) Menjelaskan konsep materi yang akan disampaikan, 5) Memberi kesempatan

siswa menanyakan hal-hal yang belum jelas, 6) Mengorganisasi siswa ke dalam kelompok belajar yang terdiri 4-5 siswa, 7) Menyampaikan masalah untuk didiskusikan, 8) Memperhatikan siswa yang melakukan diskusi dalam setiap kelompok, 9) Membimbing siswa dalam menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat, tentang materi yang esensial sebagai kata kunci atau terminologi, 10) Membimbing siswa mengisi kolom yang tersedia pada media puzzle maker. 11) Memoderatori presentasi kelompok tentang hasil media puzzle maker, 12) Menyimpulkan hasil kegiatan belajar, 13) Menutup kegiatan pembelajaran dengan salam.

Pada tahap observasi, observasi dilaksanakan pada setiap siklus selama proses pembelajaran menggunakan metode diskusi dengan model *problem based learning* bersama kolaborator yaitu Meylinda Rachmawati, S.Pd. Lembar alat observasi yang digunakan pada penelitian tindakan yang digunakan guru yaitu lembar kegiatan perilaku siswa dalam model pembelajaran *problem based learning* dengan media puzzle maker serta media puzzle maker sebagai alat tes untuk mengetahui hasil belajar siswa materi permasalahan sosial. Pada tahap refleksi, data hasil obesrvasi dianalisa oleh guru dan kolaborator dengan langkah-langkah sebagai berikut; 1) Merencanakan melaksanakan tindakan yang belum berjalan dengan baik, 2) Siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan usul-usul untuk perbaikan, 3) Kolaborator menyampaikan kepada guru maupun siswa hasil pengamatan tindakan, 4) Guru dan kolaborator melakukan evaluasi tindakan pada siklus satu untuk melakukan perubahan pada siklus dua agar hambatan yang terjadi pada siklus satu diperbaiki dengan tindakan yang lebih tepat, setelah melihat hasil dari tindakan pada siklus satu kemudian menentukan rancangan tindakan yang akan dilakukan untuk pertemuan pada siklus kedua sebagai penguatan dan memperbaiki langkah terhadap hambatan/kesulitan yang ditemukan pada pertemuan pada siklus yang akan dilaksanakan selanjutnya. 5) Membuat

sarana tindakan yaitu: RPP, lembar observasi guru, lembar observasi perilaku siswa pada proses pembelajaran, membuat media puzzle maker untuk instrumen/ tes, membuat angket respon siswa terhadap penerapan model problem based learning dengan media puzzle maker.

Hasil observasi dan angket motivasi belajar menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

Gambar 1. Persamaan nilai persentase kerjasama dan minat belajar

Adapun kriteria persentase minat belajar peserta didik menurut Widoyoko ditunjukkan pada Tabel x.

Tabel X. Kriteria Persentase Minat Belajar Peserta Didik

Persentase skor minat (%)	Kategori
76-100%	Sangat Tinggi
51-75%	Cukup
26-50%	Kurang
0-25%	Sangat Rendah

Sumber: Widoyoko (2015)

Kriteria persentase kerjasama peserta didik menurut Riduwan ditunjukkan pada Tabel x.

Tabel X. Kriteria Persentase Kerjasama Peserta Didik

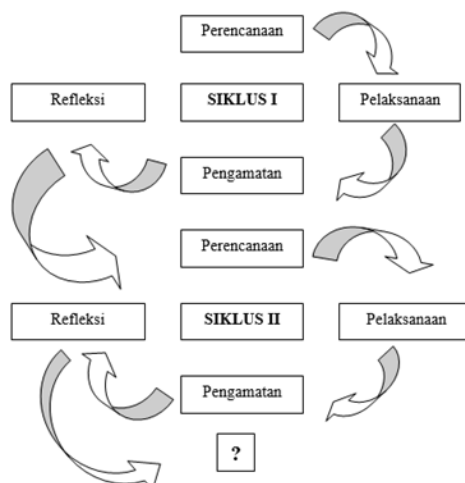
Persentase skor motivasi (%)	Kategori
81-100	Sangat Tinggi
61-80	Tinggi
41-60	Sedang
21-40	Rendah
0-20	Sangat Rendah

Sumber: Riduwan (2012)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Rincian Prosedur Penelitian

Rincian prosedur penelitian yang telah dilakukan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan siklus PTK

a. Permasalahan/Pra Siklus

Permasalahan pada penelitian ini ditemukan dengan melakukan observasi pembelajaran dan menyebarkan angket minat belajar dan kerjasama peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar peserta didik pasif dalam pembelajaran. Peserta didik kurang antusias dalam menyimak penyampaian materi pembelajaran oleh guru. Untuk meningkatkan kerjasama dan minat peserta didik yang dilakukan guru adalah dengan menerapkan model *Problem Based Learning* dengan media puzzle maker.

Permasalahan yang ditemukan juga didukung dengan data hasil angket minat dan kerjasama peserta didik. Berdasarkan data angket diketahui bahwa minat peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran memperoleh nilai rata-rata sebesar 62.6%. Sehingga data tersebut dapat dikategorikan cukup. Sedangkan kerjasama peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran memperoleh nilai rata-rata sebesar 64.2%. Sehingga data tersebut dapat dikategorikan tinggi.

Berdasarkan beberapa data dan permasalahan yang diperoleh, maka perlu adanya sebuah tindakan untuk mengatasi hal tersebut. Tindakan tersebut bertujuan untuk meningkatkan minat belajar dan kerjasama peserta didik.

b. Siklus I

1) Perencanaan Tindakan

a) Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar.

- b) Merancang strategi dan skenario pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- c) Menemukan indikator-indikator ketercapaian keberhasilan dalam pembelajaran.
- d) Mendiskusikan RPP dengan guru kolaborator.
- e) Menyusun instrumen penelitian untuk proses pengumpulan data untuk mengetahui sejauh mana minat dan motivasi belajar peserta didik, dan tanggapan terhadap kegiatan pembelajaran.
- f) Menentukan fokus observasi dan aspek-aspek yang akan diamati sebagai pedoman lembar observasi.
- g) Mempersiapkan alat atau media pembelajaran serta sumber-sumber belajar yang dibutuhkan seperti laptop, serta film mengenai pembelajaran.

2) Pelaksanaan Tindakan (1-8 Agustus 2023)

- a) Melakukan orientasi masalah kepada peserta didik
- b) Mengorganisasikan peserta didik
- c) Melakukan bimbingan penyelesaian masalah peserta didik
- d) Penyajian hasil diskusi kelompok
- e) Mengevaluasi pemecahan masalah terkait materi pembelajaran

3) Pengumpulan data

Pada siklus I pembelajaran belum maksimal. Hal ini dikarenakan beberapa kendala yang masih nampak pada proses pembelajaran seperti peserta didik belum terbiasa dengan pembelajaran menggunakan media *puzzle maker*, sehingga belum memahami alur pembelajaran. Lebih lanjut lagi, peserta didik merasa sangat bersemangat saat diajak menggunakan media pembelajaran baru. a) Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa, mengabsen, menanyakan dan mengulang materi yang sudah diajarkan pada pertemuan sebelumnya, menyampaikan materi yang akan diajarkan sesuai kompetensi dasar, tujuan dan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, sesuai dengan yang sudah direncanakan pada rencana pelaksanaan pembelajaran, b) Membagi kelas menjadi enam kelompok secara heterogen, c) Membagi permasalahan pada setiap kelompok yang

berisi materi pengertian permasalahan sosial, d) Siswa mendiskusikan materi yang diberikan guru, e) siswa menyusun laporan hasil diskusi kelompok dalam bentuk kata-kata kunci, terminologi atau kata-kata penting tentang materi untuk dipaparkan ke media *puzzle maker*, f) Guru bertindak sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran yaitu mengarahkan dan membimbing diskusi.

Minat belajar dan kerjasama peserta didik diukur menggunakan lembar observasi dan angket yang diisi setelah pembelajaran berakhir. Hasil angket minat peserta didik dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 3. Hasil angket minat peserta didik siklus I

	Rata-Rata	Kategori
Siklus I	74.1%	Cukup

Berdasarkan Tabel 3. Dapat diketahui bahwa minat peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran memperoleh nilai rata-rata sebesar 74.1%. Sehingga data tersebut dapat dikategorikan cukup. Dapat disimpulkan bahwa hasil rata-rata minat peserta didik pada siklus 1 belum mencapai indikator keberhasilan kinerja.

Tabel 4. Hasil observasi kerjasama peserta didik siklus I

	Rata-Rata	Kategori
Siklus I	78.7%	Tinggi

Berdasarkan Tabel 4. dapat diketahui bahwa dari hasil observasi kerjasama peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran memperoleh nilai rata-rata sebesar 78.7%. Sehingga data tersebut dapat dikategorikan tinggi.

Sehingga data tersebut dapat dikategorikan cukup namun belum mencapai indikator keberhasilan kinerja.

Berdasarkan beberapa data dan permasalahan yang diperoleh, maka perlu adanya sebuah tindakan untuk mengatasi hal tersebut. Tindakan tersebut bertujuan untuk meningkatkan minat belajar dan kerjasama peserta didik.

4) Refleksi

- a) Renungan atas perolehan data hasil observasi guru, observasi siswa, dan hasil kerja siswa
- b) Memecahkan dengan indikator keberhasilan, selanjutnya merencanakan perbaikan dan penyempurnaan jenis tindakan agar pada siklus berikutnya memperoleh hasil yang di harapkan
- c) Guru diberikan saran dan perbaikan oleh observer dalam melaksanakan tindakan berikutnya.
- d) Guru diberikan reword oleh observer atas perolehan data hasil penelitian data pada siklus I
- e) Guru menyusun rencana tindak lanjut yang lebih baik, sesuai dengan saran dari observer

c) Siklus II

- 1) Perencanaan Tindakan II
- a) Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar.
- b) Merancang strategi dan skenario pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- c) Menemukan indikator-indikator ketercapaian keberhasilan dalam pembelajaran.
- d) Mendiskusikan RPP dengan guru kolaborator.
- e) Menyusun instrumen penelitian untuk proses pengumpulan data untuk mengetahui sejauh mana minat dan motivasi belajar peserta didik, dan tanggapan terhadap kegiatan pembelajaran.
- f) Menentukan fokus observasi dan aspek-aspek yang akan diamati sebagai pedoman lembar observasi.
- g) Mempersiapkan alat atau media pembelajaran serta sumber-sumber belajar yang dibutuhkan seperti laptop, Infocus, Flasdisk, film mengenai pembelajaran.

2) Pelaksanaan Tindakan II (22-29 Agustus 2023)

- a) Melakukan orientasi masalah kepada peserta didik
- b) Mengorganisasikan peserta didik
- c) Melakukan bimbingan penyelesaian masalah peserta didik
- d) Penyajian hasil diskusi kelompok

- e) Mengevaluasi pemecahan masalah terkait materi pembelajaran

3) Pengamatan Tindakan II

Pada siklus II sudah cukup kondusif. Peserta didik sudah mulai terbiasa menggunakan media *Smart Thinker Book* Lebih lanjut lagi, dengan adanya punishment dan reward peserta didik lebih berhati-hati dan mengikuti pembelajaran dengan kondusif.

Hasil angket minat peserta didik dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 5. Hasil observasi kerjasama peserta didik siklus 2

	Rata-Rata	Kategori
Siklus II	90.6%	Sangat Tinggi

Berdasarkan Tabel 5. Dapat diketahui bahwa hasil observasi minat peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran siklus II memperoleh nilai rata-rata sebesar 90.6%. Sehingga data tersebut dapat dikategorikan sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa hasil observasi rata-rata minat peserta didik pada siklus 2 sudah mencapai indikator keberhasilan kinerja.

Tabel 6. Hasil angket minat peserta didik siklus 2

	Rata-Rata	Kategori
Siklus II	89.9%	Sangat Tinggi

Berdasarkan Tabel 6. dapat diketahui bahwa dari hasil angket minat peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran siklus II memperoleh nilai rata-rata sebesar 89.5%. Sehingga data tersebut dapat dikategorikan sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa hasil observasi rata-rata minat peserta didik pada siklus 2 sudah mencapai indikator keberhasilan kinerja.

4) Refleksi II

- a) Renungan atas hasil perolehan data observasi guru maupun observasi siswa serta nilai rata-rata hasil kerja individual yang selanjutnya di cocokkan dengan indikator keberhasilan.
- b) Karena hasil refleksi sudah menggambarkan keberhasilan yang dibuktikan dengan indikator

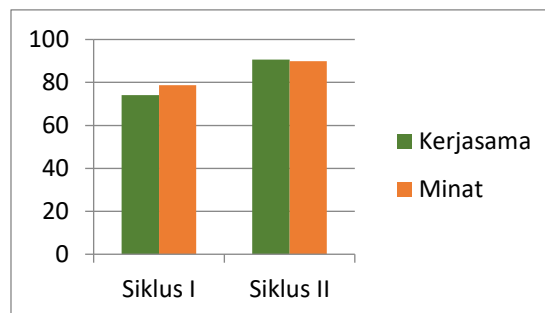
keberhasilan, ketercapaian peneliti merencanakan untuk menghentikan penelitian.

- c) Guru mendapat saran perbaikan, hal-hal kecil yang ditemukan selama proses penelitian.
- d) Guru diberikan *reward*/pengetahuan atas keberhasilannya pada siklus II telah mampu melewati indikator keberhasilan yang direncanakan 5. Karena indikator keberhasilan telah terpenuhi. Peneliti penelitian pada siklus II.

Pembahasan

Hasil penelitian membuktikan tindakan yang dilakukan dapat meningkatkan kerjasama dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media “puzzle maker” melalui model pembelajaran Problem Based Learning selama dua siklus. Terdiri dari satu pertemuan disetiap siklusnya. Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pra pembelajaran, kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Kegiatan pra pembelajaran dilakukan oleh peneliti untuk mempersiapkan perangkat pembelajaran, media pembelajaran, lembar observasi minat dan motivasi belajar, dan lembar angket minat dan motivasi belajar peserta didik. Kegiatan awal meliputi salam, berdoa, presensi, menyampaikan tujuan pembelajaran, apersepsi dan melakukan kegiatan tepuk semangat. Pada siklus pertama belum menunjukkan keberhasilan, karena skor observasi kerjasama yang diperoleh peserta didik pada kategori tinggi yaitu 78.7% dan minat belajar memperoleh skor 74.1% pada kategori cukup. Data tersebut menunjukkan bahwa belum tercapainya indikator keberhasilan pada siklus I.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. karena skor observasi kerjasama yang diperoleh peserta didik pada kategori sangat tinggi yaitu 90.6% dan minat belajar memperoleh skor 89.9% pada kategori sangat tinggi. Perbandingan perolehan skor hasil observasi kerjasama dan minat belajar peserta didik dapat disajikan dalam Gambar X.



Gambar X. Perbandingan perolehan skor hasil observasi kerjasama dan minat belajar peserta didik

Berdasarkan peningkatan skor rata-rata yang diperoleh dapat dikatakan jika penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Hal ini dapat diketahui dari beberapa hal berikut (1) peserta didik yang semangat selama proses pembelajaran, (2) peserta didik tekun ketika menggunakan media pembelajaran “puzzle maker” (3) skor rata-rata observasi dan angket minat dan motivasi yang diperoleh peserta didik menunjukkan skor $\geq 75\%$.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media “puzzle maker” dapat meningkatkan kerjasama dan minat belajar peserta didik pada kelas III SDN Panggung Lor. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan skor hasil observasi minat belajar peserta didik sebesar 74.1% pada siklus I, meningkat menjadi 90.6% dengan kategori sangat tinggi pada siklus II. Peningkatan skor hasil minat belajar peserta didik sebesar 78.7% pada siklus I, meningkat menjadi 89.9% dengan kategori sangat tinggi pada siklus II.

Sebagai saran dari refleksi penelitian ini adalah sebagai berikut. Pertama, pelaksanaan metode dengan media puzzle maker lebih baik diterapkan pada mata pelajaran tematik dengan materi yang heterogen dan luas, karena media ini membutuhkan terminologi. Kedua, sebaiknya guru dalam penerapan media puzzle maker memberi penjelasan materi dengan detail, sehingga mempermudah siswa mengerjakan puzzle maker. Inovasi sekecil apapun harus terus dilakukan, terlebih dalam masa pandemi dimana pembelajaran dilaksanakan secara daring. Best practice tentang pengecekan plagiasi terhadap produk

pembelajaran menulis peserta didik dalam pembelajaran daring ini merupakan salah satu bentuk inovasi kecil yang sulit dilaksanakan ketika pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka konvensional.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan penelitian ini tidak dapat berhasil dan terlaksana dengan baik tanpa bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti menyampaikan ucapan terimakasih banyak kepada: (1), Dr. Sri Suciati, S.H., M.Hum. selaku Rektor Universitas PGRI Semarang, (2) Agnita Siska Pramasdyahsa, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Lapangan yang selalu memberikan bimbingan, dukungan, semangat dan motivasi dalam penyusunan laporan PTK, (3) Trinil Wigati, S.Pd., M.Pd. selaku Guru Pamong yang selalu memberikan bimbingan, dukungan, semangat dan motivasi dalam penyusunan laporan PTK, (4) Haryadi, A.Ma., selaku Guru Kelas III yang selalu memberikan bimbingan, dukungan, semangat dan motivasi dalam penyusunan laporan PTK (5) Catur Prasetyawati, S.Pd., selaku Kepala SDN Panggung Lor yang telah memberikan izin dan membantu dalam proses penelitian, (8) Guru, karyawan, dan peserta didik kelas III SDN Panggung Lor yang telah membantu dalam proses penelitian, (9) Kedua orang tua saya yang selalu memberikan saya semangat dan motivasi. (10) Dan tak lupa untuk NIM 2253A121251 yang sudah mau berjuang sampai detik ini dengan semangat yang tidak pernah pudar.

DAFTAR PUSTAKA

Arief S. Sadiman. et al. 2014. Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Darmawan, I. P. A., & Sujoko, E. (2013). Revisi Taksonomi Pembelajaran Benjamin S. Bloom. Satya Widya, 29(1), 30-39.

Dimiyati & Mudjiono (2006), Belajar dan Pembelajaran, Jakarta: Rineka Cipta.

Djamaroh, SB (2010), Startegi Belajar Mengajar, Jakarta: Rineka Cipta.

Kamdi, W dkk. (2007). Model-Model Pembelajaran Inovatif. Universitas Negeri Malang, Malang.

Slameto. (2013). Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.

Suharsimi. A dan Supardi, S (2006), Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.

Wasgito, MA. (2016). Pengembangan Media Permainan Teka-Teki Silang Untuk Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar. Karya Tulis Tidak Diterbitkan. SMP Negeri 2 Kalianget, Madura.

Widoyoko, Eko Putro. 2015. Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Wina, S (2008), Strategi Pembelajaran, Jakarta: Kencana Prenada.

Zaini, H (2007). Metode Belajar Strategi Belajar, Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 1 pasal 1