

Peningkatan Kerjasama melalui Model PBL Berbantu Media Puzzle Fun Kelas IV SDN Panggung Lor

Ananda Kusumaningrum¹, Agnita Siska Pramasdyahsa², Trinil Wigati³, Deny⁴

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang, Semarang, 50125

^{3,4}SD Negeri Panggung Lor, Semarang Utara, 50177

Email: Anandakusumaningrum14@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk meningkatkan kemampuan Kerjasama dalam proses pembelajaran melalui penerapan model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Puzzle Fun. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) direncanakan terdiri dari dua siklus. tahapan tiap siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN Panggung Lor Kota Semarang dengan subjek penelitian 29 siswa. Variabel bebas dari penelitian ini adalah model *Problem Based Learning*, sedangkan variabel terikat adalah kemampuan kerjasama. Kemampuan meningkatkan kerjasama dengan media *Fun Puzzle* dari pra-siklus, siklus 1 sampai siklus II juga mengalami peningkatan yang signifikan, pada tahap pra-siklus hasil observasi menunjukkan dalam kategori sedang yaitu sebesar 57%, Pada siklus I sudah ada peningkatan dalam kemampuan Kerjasama yaitu sebesar 68% yaitu dalam kategori tinggi, walaupun sudah dalam kategori tinggi namun belum mencapai presentase yang akan dicapai yaitu 80%, Pada siklus III hasil observasi rata-rata telah mencapai 80%. Peningkatan kemampuan Kerjasama berdampak pada siswa. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media *Puzzle Fun* dapat meningkatkan kemampuan Kerjasama siswa dengan berbantuan media *Puzzle Fun* pada kelas IV SDN Panggung Lor Kota Semarang.

Kata kunci: Problem Based Learning, Media Puzzle Fun, Kerjasama

ABSTRACT

The research aims to improve the ability to collaborate in the learning process through the application of the Problem Based Learning model assisted by Puzzle Fun Media. Classroom Action Research (CAR) is planned to consist of two cycles. The stages of each cycle are planning, implementation, observation and reflection. The research was carried out in class IV of SDN Panggung Lor, Semarang City with 29 students as research subjects. The independent variable of this research is the Problem Based Learning model, while the dependent variable is the ability to collaborate. The ability to increase collaboration with Fun Puzzle media from pre-cycle, cycle 1 to cycle II also experienced a significant increase, in the pre-cycle stage the observation results showed that it was in the medium category, namely 57%. In cycle I there was an increase in collaboration ability, namely equal to 68% is in the high category, although it is already in the high category but has not yet reached the percentage that will be achieved, namely 80%. In cycle III the average observation results have reached 80%. Increasing Collaboration skills has an impact on students. This proves that the application of the Problem Based Learning model with the help of Puzzle Fun media can improve students' collaboration abilities with the help of Puzzle Fun media in class IV of SDN Panggung Lor, Semarang City.

Keywords: Problem Based Learning, Fun Puzzle Media, Collaboration

1. PENDAHULUAN

Pada hakikatnya manusia adalah makhluk sosial. Mereka saling membutuhkan satu sama lain untuk mencapai tujuan-tujuan dalam hidupnya. Kegiatan sehari-hari yang dapat kita temui menunjukkan pentingnya kerja sama diantaranya kerja bakti membersihkan lingkungan, rapat pemilihan ketua RT, rapat pembentukan panitia suatu acara, unjuk rasa menyampaikan pendapat, dan sebagainya. Dengan demikian, bekerja sama dengan orang lain sangat dibutuhkan dan merupakan aspek sosial yang harus dimiliki oleh setiap orang dalam kehidupan bermasyarakat

Sekolah adalah sebuah lembaga pendidikan dirancang untuk pembelajaran. Peserta didik dibawah pengawasan pendidik dalam upaya menciptakan peserta didik supaya dapat mengikuti perkembangan dan kemajuan zaman serta tujuan pendidikan dapat dicapai. Maka dari itu karena isetiap individu yang ada didalam lingkungan sekolah harus memahami dan menguasai peranan organisasi dan hubungan kerjasama antara individu didalamnya. Belakangan ini beberapa fenomena terlihat bahwa disekolah dasar ada kecendrungan menurunnya kerjasama antar personil yang ada di sekolah. Berdasarkan fenomena tersebut, penulis tertarik untuk menganalisis dan mencari upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kerjasama antar personil yang ada di sekolah.

Pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru agar siswa dapat melakukan kegiatan belajar. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan rancangan yang lebih dulu disusun oleh guru (Mayasari, 2022). Dalam rancangan ini, guru menetapkan segala keperluan pembelajaran termasuk tujuan, pendekatan pembelajaran, dan metode pembelajaran. Apabila rancangan tersebut sudah menjadi satu kesatuan yang utuh, maka terbentuk suatu model pembelajaran. (Sulaeman, 2016) mengemukakan maksud dari model pembelajaran, yaitu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam

mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Pendapat tersebut selaras dengan Joyce sebagaimana dikutip (Arifudin, 2021) yang mengungkapkan model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran. Dalam mengajarkan suatu materi tertentu harus dipilih model pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Oleh karena itu, dalam memilih suatu model pembelajaran harus memiliki pertimbangan-pertimbangan tertentu misalnya materi pelajaran, tujuan yang akan dicapai, dan fasilitas yangtersedia.

Problem Based Learning merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berlandaskan pada paradigma konstruktivisme, yang berorientasi pada proses belajar siswa (student-centered learning). Problem Based Learning berfokus pada penyajian suatu permasalahan (nyata atau simulasi) kepada siswa, kemudian siswa diminta mencari pemecahannya melalui serangkaian penelitian dan investigasi berdasarkan teori, konsep prinsip yang dipelajarinya dari berbagai ilmu. Permasalahan sebagai fokus, stimulus dan pemandu proses belajar.

Model *Problem Based Learning* merupakan interaksi antara stimulus dengan respon, yang merupakan hubungan antara dua arah belajar dan lingkungan. Menurut Murtono (2017:213) *Problem Based Learning* merupakan model yang efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi. Model ini fokusnya adalah pada pembelajaran siswa dan bukan pada pengajaran guru.

Pada model pembelajaran *Problem Based Learning* terdapat langkah-langkah untuk menentukan sebuah proses pembelajaran dalam upaya pemecahan masalah pada umumnya, pada langkah-

langkah pembelajaran tersebut dijelaskan tahap-tahapan proses pembelajaran yang akan dilakukan, seperti yang dikemukakan oleh Mahyana (2018) sintak model *Problem Based Learning* yaitu Orientasi siswa kepada masalah, mengorganisasikan siswa untuk belajar, membimbing penyelesaian individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah.

Model *Problem Based Learning* mempunyai beberapa kelebihan dalam pembelajaran diantaranya Dapat membuat pendidikan di sekolah menjadi lebih relevan dengan kehidupan, dapat membiasakan siswa menghadapi dan memecahkan masalah secara trampil, dapat merangsang pengembangan kemampuan berpikir secara kreatif dan menyeluruh.

Model pembelajaran yang telah diterapkan sebaiknya disertai dengan penggunaan media dalam proses belajar mengajar untuk lebih mendalami kemampuan kerjasama. Untuk meningkatkan daya tarik siswa dalam pembelajaran maka dibutuhkan media sebagai komponen sumber belajar di lingkungan belajar siswa yang dapat merangsang untuk belajar. sejalan dengan pendapat Arsyad (2017) bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian serta minat peserta didik dalam belajar.

Media merupakan alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran Arsyad (2016). Sejalan dengan Aqib (2015) media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan terjadi proses belajar pada si pembelajar (siswa). Media ini sebagai perantara untuk mengatur informasi antara sebagai sumber dan penerima yang akan dituju. Dengan adanya media maka peran guru semakin lebih luas dan peserta didik akan mudah untuk belajar.

Aqib (2015) manfaat dari media pembelajaran yaitu, (1) memperjelas penyajian pesan (tidak verbalis), (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan

daya indera, (3) objek bisa besar atau kecil, (4) gerak bisa cepat atau lambat, (5) kejadian masa lalu, objek yang kompleks

Jenis penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Penelitian di lakukan dengan melakukan observasi di setiap kegiatan dengan 2 siklus, Populasi penelitian adalah seluruh anak kelas IV SDN Panggung Lor Kota Semarang Tahun ajaran 2022/2023. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara, observasi dan dokumentasi.

2. METODE PELAKSANAAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas atau PTK. 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).

Model penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain PTK Kemmis dan Mc Taggart. model ini terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflection*).

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal Juli-Agustus 2023 semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 di SDN Panggung Lor, Kecamatan Semarang Utara. Kota Semarang. Sampel penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV dengan jumlah 29 anak .

Tahapan penelitian yang dilakukan menggunakan model PTK model Kemmis dan Mc Taggart:

a. Perencanaan

Dalam penelitian tindakan kelas tahapan yang pertama perencanaan, pada tahapan ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut akan di lakukan. Biasanya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut peneliti harus mempersiapkan beberapa hal di antaranya: rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), instrumen penelitian,

media pembelajaran, bahan ajar, dan aspek-aspek lain yang sekiranya diperlukan.

b. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan adalah kegiatan mengimplementasikan atau menerapkan perencanaan yang telah dibuat, peneliti harus mentaati apa yang telah dirumuskan pada tahap perencanaan agar hasil yang diperoleh sesuai dengan apa yang diharapkan.

c. Observasi

Dalam tahap observasi yang melakukannya adalah pengamat, kegiatan ini berlangsung bersamaan dengan kegiatan pelaksanaan. Tahapan ini adalah mengamati bagaimana proses pelaksanaan berlangsung, serta mengetahui dampak apakah yang dihasilkan dari proses pelaksanaan.

d. Refleksi

Tahapan refleksi ini adalah tahapan kita dapat mengetahui kelemahan apa saja yang terjadi dari proses pelaksanaan, sehingga dapat diperbaiki pada siklus selanjutnya, apabila proses siklus sudah selesai maka tahapan ini bisa dijadikan tahapan untuk menarik kesimpulan dari keseluruhan kegiatan.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian tindakan yaitu observasi, dan dokumentasi. Sedangkan instrument penelitian yang digunakan yaitu lembar observasi. Teknik analisis data penelitian ini yaitu analisis data menggunakan cara deskriptif, data diperoleh dari berbagai sumber dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam dilakukan secara terus menerus sampai datanya jenuh. Analisis data dilakukan dengan menghitung c

Hasil observasi kerjasama menggunakan rumus berikut:

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

Gambar 1. Persamaan nilai persentase Kerjasama Peserta didik

Adapun kriteria persentase kerjasama peserta didik menurut Riduwan ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Persentase Kerjasama Peserta Didik

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

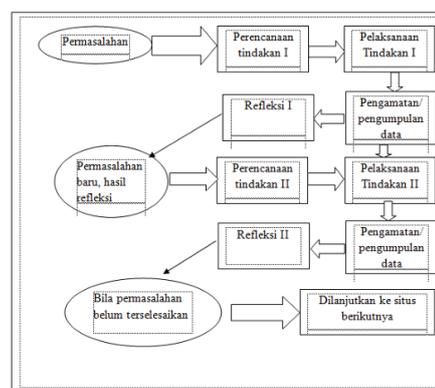
Sumber: Riduwan, (2013)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan pada kelas IV dengan jumlah 29 siswa yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Hasil penelitian awal tentang kemampuan kerjasama anak kelas IV SDN Panggung Lor kemampuan anak kurang optimal. Hasil pra- tindakan menunjukkan bahwa kemampuan kerjasama anak yang dengan kategori sedang 57 %. Berdasarkan hasil pengamatan dengan rekan sejawat yang dilakukan oleh peneliti, bahwa kemampuan anak dalam bekerjasama masih kurang atau belum mencapai indikator yang diharapkan. Maka dengan itu peneliti berusaha mengatasi masalah dengan menggunakan model pembelajaran PBL berbantu media pembelajaran Fun Puzzle. Penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan dua siklus.

4. 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 kepada peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik kurang antusias dalam menyimak penyampaian materi pembelajaran oleh guru.

Permasalahan yang ditemukan juga didukung dengan data hasil observasi Kerjasama peserta didik. Berdasarkan data observasi diketahui bahwa kemampuan Kerjasama peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran memperoleh nilai rata-rata sebesar 57,3%. Hasil Observasi Kerjasama peserta didik pada pra siklus dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil observasi kerjasama peserta didik Pra-siklus

	Rata-Rata	Kategori
Pra-Siklus	57,3%	Sedang

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

b. Siklus I

1) Perencanaan Tindakan

- Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar.
- Merancang strategi dan skenario pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- Menemukan indikator-indikator ketercapaian keberhasilan dalam pembelajaran.
- Mendiskusikan RPP dengan guru kolaborator.
- Menyusun instrumen penelitian untuk proses pengumpulan data untuk mengetahui sejauh kerjasama peserta didik, dan tanggapan terhadap kegiatan pembelajaran.
- Menentukan fokus observasi dan aspek-aspek yang akan diamati sebagai pedoman lembar observasi.
- Mempersiapkan alat atau media pembelajaran serta sumber-sumber

belajar yang dibutuhkan seperti laptop, Infocus, Flasdisk, video pembelajaran.

2) Pelaksanaan Tindakan (7-9 Agustus 2023)

- Melakukan orientasi masalah kepada peserta didik
- Mengorganisasikan peserta didik
- Melakukan bimbingan penyelesaian masalah peserta didik
- Penyajian hasil diskusi kelompok
- 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 Fun Puzzle sehingga belum memahami alur pembelajaran. Lebih lanjut lagi, peserta didik merasa sangat bersemangat saat diajak menggunakan media pembelajaran baru.

Selain itu, peserta didik masih belum menunjukkan Kerjasama dalam menginvestigasi atau mengamati objek pembelajaran serta mendiskusikan lembar tugas. Hal ini terlihat dari cara peserta didik lepas tanggungjawab dan memilih untuk melimpahkan tugas kelompok kepada peserta didik yang dianggap pintar. Kerjasama diukur menggunakan lembar observasi yang diisi saat pembelajaran berlangsung.

Hasil Observasi Kerjasama peserta didik dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil observasi kerjasama peserta didik siklus I

	Rata-Rata	Kategori
Siklus I	68%	Tinggi

Berdasarkan Tabel 3. Dapat diketahui bahwa kerjasama peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran memperoleh nilai rata-rata sebesar 68%. Sehingga data tersebut dapat dikategorikan tinggi. Dapat disimpulkan bahwa hasil rata-rata Kerjasama peserta didik pada siklus 1 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 kerjasama peserta didik.

4) Refleksi

- a) Renungan atas perolehan data hasil observasi guru, observasi siswa, dan hasil kerja siswa
- b) Memecahkan dengan indicator 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 reward 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

Pelaksanaan siklus II dilakukan dalam 2 kali pertemuan yaitu Pelaksanaan siklus II dengan menggunakan model Problem based Learning berbantu media pembelajaran Fun Puzzle.

- 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 kerjasama 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, video pembelajaran pembelajaran.

2) Pelaksanaan Tindakan II (22-24 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 *Fun Puzzle* Lebih lanjut lagi, dengan adanya punishment dan reward peserta didik lebih berhati-hati dan mengikuti pembelajaran dengan kondusif.

Hasil observasi kerjasama peserta didik dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil observasi Kerjasama peserta didik siklus 2

	Rata-Rata	Kategori
Siklus II	80%	Tinggi

Berdasarkan Tabel 4. Dapat diketahui bahwa hasil observasi kerjasama peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran siklus II memperoleh nilai rata-rata sebesar 80%. Sehingga data tersebut dapat dikategorikan tinggi. Dapat disimpulkan bahwa hasil observasi rata-rata kemampuan Kerjasama peserta didik pada siklus 2 sudah mencapai indicator keberhasilan kinerja.

Selama pembelajaran pada siklus II berlangsung, peneliti mengobservasi dan mengikuti perkembangan anak dalam meningkatkan kerjasama melalui kegiatan bermain permainan Fun Puzzle. Observasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data sebagai bahan analisis dan refleksi selama kegiatan penelitian berlangsung. Berdasarkan pelaksanaan tindakan pada siklus II tersebut diperoleh hasil antara lain pengamatan terhadap kinerja guru, keaktifan anak dan kerjasama anak.

Hasil Pengamatan Proses perbaikan pembelajaran terhadap pencapaian peningkatan kerjasama anak dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model Problem based Learning dengan jumlah 29 anak

memperoleh hasil yang baik dan memuaskan. Hasil observasi dari penelitian yang dilakukan, diperoleh bahwa Peningkatan kerjasama pada anak kelas IV sudah sesuai harapan dan masuk dalam

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

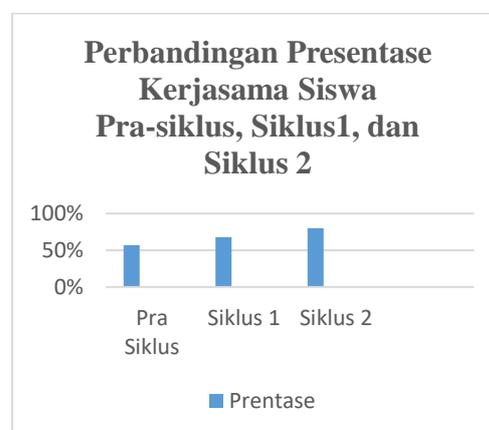
Hasil penelitian membuktikan tindakan yang dilakukan dapat meningkatkan kerjasama peserta didik dalam pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media “Fun Puzzle” melalui model pembelajaran Problem Based Learning selama dua siklus. Terdiri dari satu pertemuan disetiap siklusnya. Pelaksanaan 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 kemampuan kerjasama. Kegiatan awal meliputi salam, berdoa, presensi, menyampaikan tujuan pembelajaran, apersepsi dan melakukan kegiatan tepuk semangat. Pada pra siklus pertama belum menunjukkan keberhasilan, karena skor observasi Kerjasama yang diperoleh peserta didik

pada kategori sedang yaitu 57% pada kategori sedang. Data tersebut menunjukkan bahwa belum tercapainya indikator keberhasilan pada Prasiklus .

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dapat menumbuhkan kerjasama peserta didik. karena skor observasi kerjasama peserta didik yang diperoleh peserta didik pada kategori tinggi yaitu 68% pada kategori tinggi. Meskipun sudah dalam ketegori tinggi namun belum mencapa tingkat keberhasilan penelitian.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dapat menumbuhkan kerjasama peserta didik. karena skor observasi kerjasama peserta didik yang diperoleh peserta didik pada kategori tinggi yaitu 80% pada kategori tinggi.

Perbandingan perolehan skor hasil observasi Kerjasama peserta didik dapat disajikan dalam Gambar 2.



Gambar 2. Perbandingan perolehan skor hasil observasi Kerjasama peserta didik.

Berdasarkan pada Diagram diatas terlihat pada Pra siklus, siklus I dan siklus 2, terjadi peningkatan yang signifikan. Pada pra siklus rata-rata kemampuan Kerjasama sebesar 57% pada kategori sedang, pada siklus 1 sebesar 68% tinggi, dan pada siklus II sebesar 80% tinggi. Berdasarkan uraian diatas dapat membuktikan bahwa meningkatkan kemampuan Kerjasama dengan menerapkan Problem Based Learning berbantuan media Puzzle Fun siswa kelas IV SDN Panggung Lor dapat berhasil.

Selain data diatas peneliti juga melakukan uji *N-Gain*. *N-gain* merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui peningkatan skor pada suatu kelas sampel dalam penelitian. Dalam uji *N-gain* rata-rata skor data awal yaitu pretest dan skor data akhir yaitu posttest akan dibandingkan dan diuji peningkatannya. Hasil dari uji tersebut kemudian dibandingkan dengan kriteria yang ditetapkan apabila *N-gain* hitung $\leq 0,3$ maka peningkatannya adalah rendah, apabila *N-gain* hitung $< 0,7$ maka peningkatannya adalah sedang, dan apabila *N-gain* hitung $\geq 0,7$ maka dapat disimpulkan bahwa peningkatannya adalah tinggi. Berikut merupakan tabel hasil perhitungan *N-gain* pada pra-siklus, siklus 1 dan siklus 2.

Tabel 5. Skor *N-gain* pada pra-siklus, siklus 1 dan siklus 2

Tindakan	Score <i>N-gain</i> kelas	Kategori
Pra-siklus	0.14	Rendah
Siklus 1	0.43	Sedang
Siklus 2	0.47	Sedang

Hasil analisis menunjukkan bahwa pada pra-siklus memiliki *N-gain* sebesar 0,14 yang artinya *N-gain* $< 0,77$ sehingga dikategorikan rendah. Sementara pada siklus 1 terdapat peningkatan skor *N-gain* yaitu memiliki *N-gain* sebesar 0.43 yang artinya *N-gain* $0,30 < N-gain < 0,70$ sehingga dikategorikan sedang dan pada siklus 2 juga mengalami peningkatan skor *N-gain* yaitu sebesar 0.47 dengan kategori sedang. Sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan pembelajaran dengan menggunakan model problem based learning lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional di SDN Panggung Lor Kota Semarang.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa melalui model pembelajaram PBL dapat meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak kelas IV

SDN Panggung Lor. Hal ini didukung adanya peningkatan presentase kemampuan kerjasama anak dengan kriteria penilaian Tinggi. Presentase kemampuan kerjasama anak dengan penilaian baik pada kondisi awal (pra siklus) sebesar 57%. Kemudian pada siklus I prosentase meningkat menjadi 68 %. Dan pada siklus II prosentase meningkat lagi menjadi 80% dan mampu mencapai indikator pencapaian yang telah ditentukan.

Selain itu juga didukung dari hasil nilai *N-Gain* pada pra-siklus memiliki *N-gain* sebesar 0,14 yang artinya *N-gain* $< 0,77$ sehingga dikategorikan rendah. Sementara pada siklus 1 terdapat peningkatan skor *N-gain* yaitu memiliki *N-gain* sebesar 0.43 yang artinya *N-gain* $0,30 < N-gain < 0,70$ sehingga dikategorikan sedang dan pada siklus 2 juga mengalami peningkatan skor *N-gain* yaitu sebesar 0.47 dengan kategori sedang. Sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan pembelajaran dengan menggunakan model problem based learning lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional di SDN Panggung Lor Kota Semarang.

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: Allah SWT atas berkah dan hidayah selaku Rektor Universitas PGRI Semarang, Agnita Siska Pramasdyahsa, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Lapangan yang selalu memberikan bimbingan, dukungan, semangat dan motivasi dalam penyusunan laporan PTK, Trinil Wigati, S.Pd., M.Pd. selaku Guru Pamong yang selalu memberikan bimbingan, dukungan, semangat dan motivasi dalam penyusunan laporan PTK, Deny Susilowati, S.Pd., SD. selaku Guru Kelas IV yang selalu memberikan bimbingan, dukungan, semangat dan motivasi dalam penyusunan

laporan PTK, Catur Prasetyawati, S.Pd., selaku Kepala SDN Panggung Lor yang telah memberikan izin dan membantu dalam proses penelitian, Guru, karyawan, dan peserta didik kelas IV SDN Panggung Lor yang telah membantu dalam proses penelitian, Kedua orang tua saya yang selalu memberikan saya semangat dan motivasi.

Katrampilan Membaca Kitab Tafsir.
Al-Bayan, 99-44.
Riduwan.2013.Dasar dasar Statistika.
Bandung:Alfabeta

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arifudin, O. (2021). *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. In Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Izzah, Meladia Aqidatul, and Ali Ma'sum. "Pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran bahasa Arab Maharah Qira'ah untuk siswa kelas X MA Almaarif Singosari." *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts* 1.8 (2021): 1081-1094.
- Huda, M. 2015. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mayasari, A. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167-175.
- Mayasari, A., Arifudin, O., & Juliawati, E. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167-175.
- Murtono.(2017). *Merencanakan dan Mengelola Model-Model Pembelajaran Inovatif Student Center Learning*. Ponorogo: Grup Wade.
- Sulaeman, E. (2016). *Model Pembelajaran Qiraah Al-Kutub untuk Peningkatan*