

Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Utami untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas IV di SD Negeri Gayamsari 02 Semarang

Dewi Ayu Wulandari¹, Ngurah Ayu Nyoman Murniati², Effendi Isnuryantono³, Loli Gunawan Adi⁴,

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang

^{3,4}SD N Gayamsari 02, Semarang.

Email:

¹dewiayuwulandari59@gmail.com, ²ngurahayunyoman@uphris.ac.id,

³effendiisnuryantono@gmail.com, ⁴loliGUNAWAN@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV A SD N Gayamsari 02 Semarang pada mata pelajaran PPKN dengan menggunakan model pembelajaran PBL (Problem Based Learning) berbantuan media pembelajaran UTAMI (Ular Tangga Misteri). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan dua siklus. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes yang diberikan kepada siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa seiring dengan berjalannya siklus pembelajaran. Rata-rata nilai meningkat dari pra siklus sebesar 55 menjadi 82,5 pada Siklus II, menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan pemahaman dan pencapaian siswa dalam mata pelajaran PPKN. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan yang cukup besar. Pada pra siklus, hanya 21% siswa yang tuntas KKM, tetapi pada Siklus II, persentase siswa yang tuntas KKM mencapai 83%. Hal ini mengindikasikan bahwa model PBL dengan media UTAMI dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik. Model pembelajaran PBL berbantuan media UTAMI (Ular Tangga Misteri) efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVA SD N Gayamsari 02 Semarang pada mata pelajaran PPKN. Pendekatan ini juga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka, yang merupakan aspek penting dalam proses pendidikan.

Kata kunci: PPKN, Problem Based Learning, Ular Tangga, Hasil Belajar.

ABSTRACT

This research aimed to improve the learning outcomes of fourth-grade students in SD N Gayamsari 02 Semarang, particularly in the subject of Civic Education (PPKN), using the Problem-Based Learning (PBL) model supported by the UTAMI (Mystery Snakes and Ladders) learning media. The research methodology employed was Classroom Action Research with two cycles. Data were collected through observation and tests administered to the students. The research findings indicated a significant improvement in students' learning outcomes as the teaching cycles progressed. The average scores increased from 55 in the pre-cycle to 82.5 in cycle II, demonstrating the effectiveness of this teaching approach in enhancing students' understanding and achievement in the subject of PPKN. The percentage of students who met the minimum competency level also saw a substantial increase. In the pre-cycle, only 21% of students met the minimum competency requirements, whereas in cycle III, the percentage of students meeting these requirements reached 83%. This suggests that the PBL model supported by UTAMI can assist students in achieving better learning outcomes. In conclusion, the PBL teaching model, supplemented by the UTAMI learning media (Mystery Snakes

and Ladders), has proven to be effective in improving the learning outcomes of fourth-grade students at SD N Gayamsari 02 Semarang, especially in the subject of PPKN. This approach also enhances students' interest in learning and develops their critical thinking skills, which are crucial aspects of the educational process.

Keywords: *PPKN, Problem Based Learning, Snakes and Ladders, study result.*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia saat ini, karena perannya yang krusial dalam membentuk dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar dapat menghadapi kemajuan zaman. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari peran manusia, karena pendidikan adalah salah satu proses pembentukan sikap, kepribadian, dan keterampilan individu dalam mencapai tujuan mereka di masa depan. (Yuristia, 2018) Hasil dari proses pembentukan sikap, kepribadian, dan keterampilan ini akan bervariasi sesuai dengan kemampuan dan perkembangan setiap individu. Pendidikan adalah suatu bentuk perubahan yang diharapkan dan diupayakan dalam konteks pendidikan, baik dalam hubungannya dengan lingkungan sekitar. Fokus utama pendidikan adalah perubahan perilaku manusia, dengan penekanan pada pendidikan etika.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pendidikan nasional, yakni

mengembangkan potensi peserta didik agar mereka menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Pendidikan formal adalah salah satu bentuk pendidikan di Indonesia yang diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan formal mencakup setiap jenis dan jenjang pendidikan, baik dalam jalur formal, nonformal, maupun informal. Jenjang pendidikan formal terdiri dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. (Darlis, 2017)

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Pendidikan Kewarganegaraan (PPKN) menjadi mata pelajaran yang diwajibkan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, serta menjadi mata kuliah wajib pada pendidikan tinggi. Pada jenjang sekolah dasar, PPKN diajarkan kepada siswa berusia 7-12 tahun, yang dalam pandangan Piaget merupakan fase perkembangan yang disebut "operasional konkret". Menurut Piaget

(dalam Sasmu, 2022) pada tahap ini, anak-anak di sekolah dasar cenderung fokus pada objek dan peristiwa yang konkret. Pandangan serupa juga disampaikan oleh yang menyatakan bahwa sebagian besar anak usia sekolah dasar yang berada dalam tahap operasional konkret memiliki keterbatasan dalam berpikir secara abstrak. Dalam hal ini guru PPKN dapat merencanakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung.

Namun dalam implementasinya pada proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKN) di sekolah dasar, siswa belum sepenuhnya terlibat secara aktif. Hal ini terlihat dalam pengalaman peneliti saat melaksanakan praktik pembelajaran di kelas IV A SD N Gayamsari 02 Semarang. Kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh peran guru yang menggunakan metode ceramah saat menjelaskan materi pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran PPKN, terlihat bahwa sebagian siswa tidak sepenuhnya fokus pada penjelasan guru dan merasa bosan dengan pendekatan ini. Akibatnya, pembelajaran PPKN dianggap kurang menarik bagi siswa.

Motivasi siswa kelas IV A SD N Gayamsari 02 Semarang dalam mengikuti pembelajaran PPKN terlihat rendah. Saat proses belajar berlangsung, beberapa siswa menjadi gaduh, meskipun guru telah berulang kali mencoba meredakan situasi agar siswa lebih tenang dan fokus pada pembelajaran. Sayangnya, upaya tersebut tidak membuahkan hasil. Selain itu, beberapa siswa tidak serius dalam mengerjakan tugas. Setelah guru menjelaskan materi, mereka cenderung mengerjakan tugas dengan sembrono karena enggan membaca buku untuk menjawab soal.

Hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKN relatif rendah jika dibandingkan dengan nilai mata pelajaran lainnya. Dalam mengatasi hal tersebut guru berusaha menempuh cara agar pembelajaran PPKN menjadi menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV A SD N Gayamsari 02 Semarang. Upaya yang ditempuh adalah dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning serta menggunakan media pembelajaran UTAMI (Ular Tangga Misteri).

Problem Based Learning (PBL)

merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat menolong siswa untuk meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan pada era globalisasi saat ini. Problem Based Learning (PBL) dikembangkan untuk pertama kali oleh Prof. Howard Barrows sekitar tahun 1970-an dalam pembelajaran ilmu medis di McMaster University Canada. Model pembelajaran ini menyajikan suatu masalah yang nyata bagi siswa sebagai awal pembelajaran kemudian

diselesaikan melalui penyelidikan dan diterapkan dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah. (Hotimah, 2020) Dalam model ini, peran guru melibatkan berbagai fungsi seperti penyaji masalah, pengajuan pertanyaan, mengadakan dialog, membantu dalam mengidentifikasi masalah, dan menyediakan fasilitas pembelajaran. Guru juga memberikan dukungan yang mendorong pertumbuhan pemikiran inkuiri dan intelektual siswa. Model ini hanya bisa berhasil jika guru mampu menciptakan lingkungan kelas yang terbuka dan mendorong pertukaran gagasan. Salah satu ciri utama dari Model Pembelajaran Berbasis Masalah adalah adanya pengenalan masalah sebagai langkah awal dalam proses pembelajaran. (Fahmidani, 2019)

Dalam penelitian ini menggunakan media UTAMI (Ular Tangga Misteri). Permainan ular tangga dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. (Rekysika, 2019) Hal ini dapat membuat siswa lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam konteks ini, peran guru berubah menjadi seorang fasilitator bagi siswa. Siswa yang aktif berpartisipasi dalam permainan ular tangga memiliki kesempatan untuk menemukan konsep materi pembelajaran secara mandiri. Metode yang digunakan dalam permainan ular tangga dikombinasikan dengan kegiatan diskusi kelompok. Dalam diskusi kelompok ini, siswa diberikan permasalahan yang relevan dengan materi yang sedang dipelajari, yang terkait dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Penerapan model problem based learning berbantuan

media utami untuk meningkatkan hasil belajar PPPKN siswa kelas IV di Sd Negeri Gayamsari 02 Semarang”.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian yang digunakan dalam kasus ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya dan meningkatkan hasil belajar siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IVA SD N Gayamsari 02 Semarang dengan jumlah siswa 24 orang yang terbagi menjadi 10 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan soal tes dengan bentuk pilihan ganda.

Observasi dilakukan oleh peneliti dalam proses asistensi pada PPL 2 untuk mengumpulkan data mengenai masalah atau keluhan yang dihadapi guru dan siswa terkait permasalahan dalam pembelajaran di kelas IVA SD N Gayamsari 02 Semarang. Sementara itu, tes tulis diberikan setelah pemberian tindakan menggunakan model Problem Based Learning dengan berbantuan media UTAMI (Ular Tangga Misteri) yang pada Siklus I dan Siklus II.

Dengan prosedur penelitian sebagai berikut :

Siklus 1:

Metode pembelajaran PBL (Problem Based Learning) dengan menggunakan media UTAMI (Ular Tangga Misteri) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVA SD N Gayamsari 02.

- a. Persiapan awal: Pengenalan konsep metode pembelajaran PBL (Problem Based Learning) dengan menggunakan media UTAMI (Ular Tangga Misteri) kepada siswa.
- b. Pelaksanaan: Penerapan metode pembelajaran PBL (Problem Based Learning) dengan menggunakan media UTAMI (Ular Tangga Misteri) pada mata pelajaran PPKN di Kelas IVA SD N Gayamsari 02 Semarang.
- c. Evaluasi: Pengumpulan data melalui tes dan observasi.

Siklus 2:

Penerapan ulang metode pembelajaran

PBL (Problem Based Learning) dengan menggunakan media UTAMI (Ular Tangga Misteri) dengan pengembangan yang lebih baik.

- a. Persiapan: Evaluasi hasil siklus 1 dan pengembangan metode pembelajaran.
- b. Pelaksanaan: Penerapan ulang metode pembelajaran dengan perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil evaluasi siklus 1.
- c. Evaluasi: Pengumpulan data melalui tes dan observasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas VIA SD N Gayamsari 02 Semarang, berkaitan dengan hasil belajar mata pelajaran PPKN menggunakan model pembelajaran PBL (Problem Based Learning) berbantu media UTAMI (Ular Tangga Misteri). Terdapat perbandingan hasil ketuntasan dari Pra siklus, Siklus I, dan Siklus II yang dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Hasil Belajar PPKN	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Tertinggi	80	85	90
Nilai Terendah	30	50	75
Rata-Rata	55	67,5	82,5

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa rata-rata nilai pada pra siklus adalah 55, meningkat menjadi 67,5 pada Siklus I, dan mencapai 82,5 pada Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas IVA SD N Gayamsari 02 dengan menggunakan model pembelajaran PBL (Problem Based Learning) berbantu media UTAMI (Ular Tangga Misteri) pada mata pelajaran PPKN mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam kategori Tuntas, Belum Tuntas, dan Jumlah. Hasil dapat dilihat dari tabel ketuntasan dan hasil belajar dengan pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu = 75. Selanjutnya yaitu tabel 2

yang berisi ketuntasan hasil belajar siswa sebagai berikut.

Tabel 2. Ketuntasan Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I, Siklus I

Ketuntasan	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
Tuntas	5	21	10	42	20	83
Belum Tuntas	19	79	14	58	4	17
Jumlah	24	100	24	100	24	100

Tabel diatas menunjukkan peningkatan persentase ketuntasan mulai dari pra siklus yaitu 21% kemudian naik lagi pada Siklus I menjadi 42% dan naik lagi menjadi 67% pada Siklus II.

Hasil penelitian tindakan kelas dengan model pembelajaran PBL (Problem Based Learning) berbantuan media UTAMI (Ular Tangga Misteri) menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKN di SD N Gayamsari 02. Hal tersebut terlihat pada awal pra siklus, hanya 5 dari 24 siswa (21%) yang tuntas KKM dimana nilai KKM yang digunakan adalah 75, sedangkan sisanya belum tuntas. Namun, setelah implementasi Siklus I, terjadi peningkatan, dengan 10 siswa (42%) tuntas KKM. Pada Siklus II, peningkatan berlanjut hingga hampir mencapai 100%, di mana 20 siswa (83%) tuntas KKM, dan hanya 4 siswa (17%) yang belum tuntas.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Dyah Setyowati dimana penelitian tersebut menggunakan model pembelajaran PBL (Problem Based Learning) berbantuan media Ular Tangga yang menunjukkan hasil bahwa adanya peningkatan persentase hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II pada hasil belajar diperoleh siswa kelas IV. Hal ini ditunjukkan dengan hasil belajarsiswa pada evaluasi mengacu pada kriteria keberhasilan yang sudah ditentukan yaitu 70. Nilai rata-rata ketuntasan belajar siswa secara klasikal

mengalami peningkatan sebesar 92% dengan rincian pra siklus ketuntasan 54% dari 12 siswa yang mencapai keberhasilan dengan rata-rata 63,08, siklus I menjadi 65% dari 17 siswa mencapai keberhasilan dengan rata-rata 70,77, dan menjadi 92% pada Siklus I dari 24 siswa yang mencapai ketuntasan belajar dengan rata-rata 82,32. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model Problem Based Learning berbantuan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD 2 Mijen.

Penelitian yang dilakukan oleh Haryanti juga menunjukkan bahwa model PBL (Problem Based Learning) berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan penerapan Problem Based Learning berbantuan permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 03 Jambangan semester I tahun ajaran 2015/2016. Hal ini dibuktikan hasil belajar matematika pada pra siklus sebesar 56,67% atau 17 dari 30, siklus I sebesar 73,33% atau 22 dari 30 siswa, Siklus I sebesar 93,33% atau 28 dari 30 siswa. Hasil belajar matematika berdasarkan skor rata-rata menunjukkan kenaikan dari pra siklus, siklus I, dan siklus II yakni 63,97, 72,83, dan 81,93. Penelitian Tindakan Kelas PTK ini dinyatakan berhasil karena ketuntasan telah mencapai $93,33\% \geq 80\%$ indikator yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil temuan dan analisis hasil di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PBL (Problem Based Learning) dengan menggunakan media UTAMI (Ular Tangga Misteri) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV A SD N Gayamsari 02 Semarang pada mata pelajaran PPKN. Dengan menggunakan media UTAMI (Ular Tangga Misteri) dapat menumbuhkan minat belajar siswa di kelas karena permainan ular tangga merupakan salah satu permainan yang menarik dan menambah kemampuan siswa untuk berpikir kritis. Selain itu, penggunaan model pembelajaran PBL (Problem Based Learning) membantu siswa untuk memiliki pemikiran yang kritis, siswa menjadi terbiasa menggali informasi secara mendalam materi yang diajarkan dengan

menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari mereka. Hal tersebut mengakibatkan siswa bersemangat untuk belajar sehingga hasil belajar meningkat seiring berjalannya waktu.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas IVA SD N Gayamsari 02 Semarang menggunakan model pembelajaran PBL (Problem Based Learning) berbantuan media UTAMI (Ular Tangga Misteri) pada mata pelajaran PPKN menunjukkan bahwa terjadi peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa seiring dengan berjalannya siklus pembelajaran. Rata-rata nilai meningkat dari pra siklus sebesar 55 menjadi 82,5 pada Siklus II, menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan pemahaman dan pencapaian siswa dalam mata pelajaran PPKN. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan yang cukup besar. Pada pra siklus, hanya 21% siswa yang tuntas KKM, tetapi pada Siklus II, persentase siswa yang tuntas KKM mencapai 83%. Hal ini mengindikasikan bahwa model PBL dengan media UTAMI dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik. Model pembelajaran PBL berbantuan media UTAMI (Ular Tangga Misteri) efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVA SD N Gayamsari 02 Semarang pada mata pelajaran PPKN. Pendekatan ini juga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka, yang merupakan aspek penting dalam proses pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Darlis, A. (2017). Hakikat Pendidikan Islam: Telaah Terhadap Hubungan Pendidikan Informal, Non Formal dan Formal. *Jurnal Tarbiyah*, 24(1).
- Fahmidani, Y., Andayani, Y., Srikandijana, J., & Purwoko, A. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Media Lembar Kerja Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA. *Chemistry Education Practice*, 2(1), 1-5.
- Haryanto, A. (2015). *Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Permainan Ular Tangga untuk*

- Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Negeri 03 Jambangan Kecamatan Geyer Kabupaten Grobogan Semester I Tahun Ajaran 2015/2016* (Doctoral dissertation, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP-UKSW).
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(2), 5-11.
- Indonesia, P. R. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Pemerintah Republik Indonesia*.
- Rekysika, N. S., & Haryanto, H. (2019). Media pembelajaran ular tangga bilangan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 56-61.
- Sasmi, N., & Rahman, H. K. (2022). Analisis Teori Kognitif Jean Piaget Terhadap Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 4(1), 13-22.
- Setyowati, D., Prayito, M., & Djama'i, N. (2023, July). 285. Penerapan Model PBL Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD 2 Mijen. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (pp. 1975-1985).
- Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2019). Media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*, 3(4), 314-321.
- Yuristia, A. (2018). Pendidikan sebagai transformasi kebudayaan. *IJTIMAIYAH Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya*, 2(1), 1-13.