

Peningkatan Hasil Belajar Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media PETIRA Tema 2 Kelas VI SDN Sambirejo 02

Ainun Rosidah^{1,*}, Muhammad Prayito², Nuruliarsih³,

¹PGSD, Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang, Semarang, 50232

²PGSD, Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang, Semarang, 50232

³SDN Sambirejo 02, Semarang, 50166

E-mail : ainun0799@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah menjelaskan hasil belajar peserta didik pada tema 2 muatan Bahasa Indonesia dan PPKn kelas VI SDN Sambirejo 02 dengan penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media PETIRA. Model pembelajaran PBL merupakan model membuat peserta didik sebagai pusat pembelajaran dengan menyajikan permasalahan yang relevan dipecahkan menggunakan pengetahuan yang dimiliki peserta didik. Hasil belajar adalah ukuran atau tingkatan keberhasilan dalam mempelajari sesuatu. Media PETIRA merupakan media yang mendorong anak untuk meningkatkan pengetahuan dengan menggunakan unsur permainan yang disenangi anak. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif komparatif yang berupa presentase dari hasil belajar matematika antara pra siklus dan setelah siklus. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model PBL berbantuan media PETIRA dapat meningkatkan hasil belajar tema 2. Jumlah 28 peserta didik kelas VI SDN Sambirejo 02 menjadi subjek penelitian. Ukuran ketuntasan kelas minimal yaitu 75. Sebelum tindakan yaitu pada pra siklus terdapat 5 anak atau 21% tuntas pada muatan Bahasa Indonesia dan 8 peserta didik atau 28% yang tuntas pada muatan PPKn. Pada siklus I meningkat menjadi 20 peserta didik atau 71% yang tuntas pada muatan Bahasa Indonesia dan 22 peserta didik atau 78% yang tuntas pada muatan PPKn. Pada siklus II meningkat lagi menjadi 24 peserta didik atau 85% yang tuntas pada muatan Bahasa Indonesia dan 25 anak atau 89% yang tuntas pada muatan PPKn. Penelitian ini berhasil karena mencapai indikator kriteria ketuntasan klasikal yaitu $\geq 85\%$ dari seluruh peserta didik.

Kata kunci: PBL, PETIRA, Hasil Belajar, Tema 2

ABSTRACT

The purpose of this study was to explain the learning outcomes of students on theme 2 of Indonesian Language and Civics content of grade VI SDN Sambirejo 02 with the application of a problem-based learning model assisted by PETIRA media. The PBL learning model is a model of making students the centre of learning by presenting relevant problems to be solved using the knowledge of students. Learning outcomes are a measure or level of success in learning something. PETIRA media is a media that encourages children to increase knowledge by using game elements that children like. Data collection techniques using tests, observation and documentation. The data analysis technique uses comparative descriptive in the form of percentage of mathematics learning outcomes between pre- cycle and after cycle. Based on the results of the study, it was concluded that learning with the PBL model assisted by PETIRA media could improve the learning outcomes of theme 2. 28 students of grade VI SDN Sambirejo 02 became the research subjects. Before the action, namely in the pre-cycle, there were 5 children or 21% complete on Indonesian language content and 8 students or 28% complete on Civics content. In cycle I it increased to 20 learners or 71% who were complete on Indonesian content and 22 learners or 78% who were complete on Civics content. In cycle II, it increased again to 24 students or 85% who were complete on Indonesian content and 25 children or 89% who were complete on Civics content. This research was successful because it reached the indicator of classical completeness criteria, namely $\geq 85\%$ of all students.

Keywords: PBL, PETIRA, Learning Outcomes, Theme 2

1. PENDAHULUAN

Salah satu cara untuk
mencerdaskan bangsa adalah melalui

pendidikan. Pendidikan adalah
menjadi hal dasar bagi manusia untuk
menjalani kehidupan. Pendidikan
dapat diperoleh

melalui pembelajaran formal maupun informal. Pendidikan yang bersifat formal diperoleh dari sekolah. Kurikulum merupakan salah satu alat untuk mencapai tujuan pendidikan serta dapat menjadi pedoman dalam pelaksanaan pendidikan. Kurikulum dapat dijadikan sebagai hasil dari ramalan atau patokan pendidikan yang diharapkan, karena kurikulum menunjukkan apa yang harus dipelajari dan kegiatan apa yang harus dialami oleh peserta didik. Kurikulum 2013 ini direncanakan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran dalam bidang kualitas pendidikannya dan peningkatan degadensi moral peserta. Kurikulum 2013 disusun berdasarkan pada budaya dan karakter bangsa Indonesia berbasis peradaban dan berbasis kompetensi.

Tujuan pendidikan di sekolah dasar pada dasarnya mengacu pada tujuan pendidikan nasional serta memperhatikan karakteristik perkembangan peserta didik, kesesuaian dengan lingkungan dan kebutuhan pembangunan daerah, arah pembangunan nasional serta memperhatikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi manusia. Pendidikan sangat berkaitan dengan kegiatan belajar. Perbedaan utama manusia dengan makhluk hidup lainnya adalah manusia selalu belajar dan berfikir untuk mengembangkan diri, dan memecahkan persoalan dalam kehidupan, sementara makhluk hidup yang lain tidak mampu melakukannya. Susanto (2013: 4) berpendapat bahwa belajar adalah aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga dapat menjadikan seseorang mengalami perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak. Belajar akan menghasilkan perubahan dalam diri seseorang, karena perubahan tingkah laku yang merupakan hasil belajar biasanya melalui proses yang disebut dengan proses pendidikan. Proses belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang berasal dari dalam diri dan luar diri peserta didik. (Veriansyah, 2018) menjelaskan bahwa factor yang

mempengaruhi hasil belajar adalah IQ dan motivasi belajar. Faktor lingkungan antara lain lingkungan alami (keluarga) dan lingkungan sosial (teman sebaya, masyarakat dan lain sebagainya).

Hasil belajar merupakan salah satu tujuan yang ingin dicapai ketika seseorang dalam kegiatan pembelajaran. Hasil belajar adalah ukuran atau tingkatan keberhasilan seseorang dalam mempelajari sesuatu. Hasil belajar ini meliputi 3 aspek, yaitu pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Kegiatan pembelajaran akan selalu mengharapkan hasil pembelajaran yang maksimal. Hasil belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses, sedangkan belajar merupakan hasil dari proses belajar. Hasil belajar peserta didik merupakan proses yang dihasilkan dalam kegiatan proses pembelajaran di sekolah, hasil belajar peserta didik menjadi tolak ukur kualitas proses pembelajaran yang dilaksanakan guru di sekolah, guru yang berkualitas akan menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas. Untuk itu dalam menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas seorang guru membekali diri dalam kemampuan dan profesionalisme yang tinggi, salah satu kemampuan yang dimiliki seorang guru adalah kemampuan mengajar guru. Meningkatkan kualitas pendidikan dapat dipengaruhi oleh berbagai hal, salah satunya adalah penyempurnaan seluruh komponen pendidikan. Guru merupakan komponen paling menentukan dalam upaya penyempurnaan komponen pendidikan. Guru sebagai tenaga pendidikan secara substantif memegang peranan penting dalam kegiatan pengajaran atau transfer ilmu pengetahuan dan memberikan bimbingan dan pelatihan. Usman (2002: 9) mengungkapkan bahwa guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan akan lebih mampu mengelola kelasnya sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat

secara optimal.

Upaya guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dapat menggunakan berbagai cara. Salah satunya penggunaan model pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan menarik. Shoimin (2014: 24) mengungkapkan bahwa fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi guru ketika melaksanakan proses pembelajaran. Guru harus memberi kesempatan kepada peserta didik untuk membentuk pengetahuannya melalui kegiatan berpikir kritis, sehingga guru tidak lagi menerapkan model pembelajaran konvensional yang monologis dan memaksa peserta didik menghafal konsep-konsep yang abstrak. Maka dari itu penggunaan model pembelajaran bertujuan untuk melatih peserta didik berpikir kritis dan menjadi pribadi yang demokratis dengan berinteraksi dengan guru dan peserta didik lainnya ketika pembelajaran berlangsung, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Suasana pembelajaran yang menyenangkan akan mudah menarik peserta didik agar tertarik pada materi pelajaran, maka peserta didik tidak akan mudah bosan, antusias dan aktif dalam pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik meningkat. Berdasarkan hasil observasi ditemukan berbagai masalah yang terjadi di SDN Sambirejo 02 salah satunya adalah hasil belajar peserta didik yang rendah terutama pada pada kelas 6 tema 2 pada materi mencari informasi menggunakan aspek apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana dengan menggunakan kalimat efektif dan kosakata baku dan tanggung jawab dan persatuan dan kesatuan. Hal tersebut disebabkan oleh cara guru dalam mengelola pembelajaran mulai dari penyampaian yang masih kontekstual dan tidak menggunakan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran sehingga membuat peserta didik mudah bosan dan tidak tertarik pada pembelajaran yang dilakukan. Guru seharusnya menjadi fasilitator tetapi belum mampu sepenuhnya untuk menciptakan pembelajaran yang terpusat pada peserta didik. Sebenarnya peran guru di SDN Sambirejo 02 sebagai fasilitator sudah hampir sesuai dengan tujuan

pebelajaran, guru sudah memberikan peserta didik pertanyaan-pertanyaan pemancing agar peserta didik aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Tetapi guru ketika menyampaikan pembelajaran hanya melalui tutur bahasa tidak menggunakan media ataupun model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran sehingga peserta didik tidak mampu berfikir secara kritis.

Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Sambirejo 02. Ibu Widyah Hartati, S. Pd membenarkan bahwa memang beliau tidak menggunakan media kontekstual ketika melakukan proses pembelajaran. Beliau mengungkapkan bahwa jika menggunakan media pembelajaran maka akan menyita banyak waktu dan tenaga, dikarenakan guru tidak sempat membuat sendiri media-media pembelajaran yang diperlukan serta tidak tersedianya media pembelajaran yang tersedia di toko-toko. Tidak adanya media pembelajaran membuat peserta didik tidak memahami materi yang diberikan secara optimal. Hal tersebut terlihat ketika pengamatan saat observasi di kelas VI SDN Sambirejo 02. Banyak peserta didik yang mengalami kesulitan menjawab soal-soal yang diberikan guru, peserta didik belum bisa memahami informasi yang diberikan oleh guru. Banyaknya peserta didik yang belum memperoleh nilai sesuai dengan nilai ketuntasan minimal yaitu 75. Pada Pra siklus hanya terdapat 6 peserta didik yang memperoleh nilai diatas KKM pada muatan Bahasa Indonesia dan 8 peserta didik yang memperoleh nilai mencapai KKM pada muatan PPKn dari jumlah 28 peserta didik. Tingkat ketuntasan klasikal pada muatan Bahasa Indonesia 21% dan pada muatan PPKn 28%.

Mengatasi permasalahan tersebut penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media PETIRA (petualangan pintar dan gembira) dapat menjadi solusi yang tepat di kelas VI SDN Sambirejo 02. Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* diharapkan mampu menunjang hasil belajar peserta didik pada kelas 6 tema 2 muatan Bahasa Indonesia dan PPKn. Model pembelajaran ini adalah salah satu cara untuk menguji kemampuan peserta didik dalam hal pemahaman konsep. Model pembelajaran PBL merupakan model yang

mengikut sertakan peserta didik sebagai pusat pembelajaran dengan menyajikan permasalahan yang otentik atau relevan, yang akan dipecahkan dengan menggunakan seluruh pengetahuan yang dimiliki peserta didik. Penerapan model *Problem Based Learning* dengan media visual dapat menjadi upaya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. (Fauzia, 2018) menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* memunculkan masalah sebagai langkah awal mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru, dalam usaha memecahkan masalah tersebut, peserta didik akan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan atas masalah tersebut.

Karakteristik model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu menerapkan pembelajaran yang kontekstual, masalah yang disajikan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar, pembelajaran termotivasi dengan masalah yang tidak terbatas, peserta didik semangat, terlibat aktif dalam pembelajaran, kolaborasi kerja, peserta didik memiliki berbagai keterampilan, pengalaman, dan berbagi konsep. Shoimin (2014: 131) menjelaskan bahwa tujuan dari model ini adalah untuk memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih kemudian melatih peserta didik dalam menyelesaikan masalah dengan pembentukan kelompok-kelompok kecil.

Berdasarkan dari uraian tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *problem based learning* mempunyai banyak tujuan dan manfaat dalam kegiatan belajar mengajar. Tujuan model pembelajaran *problem based learning* dapat dikatakan berhasil atau tidak, tergantung pada kemampuan guru melaksanakan setiap langkah dari model tersebut tepat dan sesuai. Apabila setiap langkah pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru sudah baik dan sistematis maka akan tercapai semua tujuan model tersebut. Tujuan dari pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan bermakna akan tercapai dengan maksimal.

Pembelajaran yang kurang menarik akan membuat peserta didik mudah

merasa bosan dan jenuh, menjadi kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga membuat siswa tidak memahami apa yang telah dijelaskan oleh guru akibatnya hasil belajar siswa rendah. Penggunaan media pembelajaran adalah salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Daryanto (2015: 4) menyatakan kata media berasal dari bahasa Latin, yang bentuk tunggalnya adalah *medium*. Selanjutnya ia menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan sarana pelantara dalam proses pembelajaran. Hal ini digunakan untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Uraian mengenai media pembelajaran tersebut mempunyai arti bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh pada tujuan pembelajaran, karena posisinya sebagai sarana perantara dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis salah satunya adalah media permainan PETIRA (Petualangan pintar dan gembira). Media pembelajaran PETIRA merupakan media pembelajaran yang sangat menarik. Selain untuk mendorong untuk meningkatkan pengetahuan anak, media PETIRA ini juga mempunyai unsur permainan yang sangat disenangi anak. Cara menggunakan media PETIRA (Petualangan pintar dan gembira) adalah menggunakan papan sebagai media untuk bermain dan belajar. Cara bermainnya yaitu dengan memasukkan lembar soal pada celah papan melalui sisi atas. Media PETIRA (Petualangan pintar dan gembira). merupakan duplikat atau salinan dari permainan ular tangga yang biasa dimainkan anak-anak ketika bersama teman-temannya diluar jam sekolah namun media PETIRA (Petualangan pintar dan gembira) berbeda dengan permainan ular tangga biasanya. Selain sebagai sarana bermain anak, media ini juga mengandung unsur-unsur materi belajar yang dikemas melalui media ini. Media PETIRA dalam hal ini akan mengandung materi pembelajaran pada tema 2 muatan Bahasa Indonesia dan PPKn adalah materi mencari informasi menggunakan aspek apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana dengan menggunakan kalimat efektif dan kosakata baku dan tanggung jawab dan persatuan

dan kesatuan.

Berdasarkan pernyataan diatas pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat menarik semangat peserta didik untuk belajar, sehingga hasil belajar peserta didik akan meningkat. Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 6 tema 2, peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media PETIRA Pada Tema 2 Kelas VI Sekolah Dasar”.

2. METODE PELAKSANAAN

Arikunto (2014: 16) menjelaskan ada 4 tahapan yang harus dilakukan dalam proses penelitian tindakan yakni perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Desain penelitian yang dimaksud berupa siklus yang dilakukan secara terus menerus atau berulang. Suatu siklus dapat dilanjutkan ke siklus berikutnya jika hasil yang ingin dicapai pada akhir siklus belum mencapai target yang ingin dicapai. Arikunto (2014: 16) menjelaskan ada 4 tahapan yang harus dilakukan dalam proses penelitian tindakan yakni perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini menggunakan dua siklus. Peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas melalui empat tahapan secara berurutan mulai dengan tindakan perencanaan, pelaksanaan, observasi/evaluasi, dan refleksi. Dalam proses pelaksanaannya dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Siklus PTK Kelas VI SDN Sambirejo 02.

Lokasi penelitian dilaksanakan di SD Sambirejo 02 Semarang. Subjek penelitian meliputi guru dan peserta didik kelas VI SD Sambirejo dengan jumlah 28 peserta didik yang terdiri

dari 10 peserta didik laki-laki dan 18 peserta didik perempuan.

Penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahapan yaitu perencanaan, Tindakan, observasi serta refleksi pada setiap siklusnya. Pada tahap perencanaan, peneliti merumuskan atau merencanakan pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu dalam bentuk RPP. Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas dan guru pamong dalam menyusun perangkat pembelajaran dan menentukan metode pembelajaran yang sesuai untuk materi dan proses pembelajaran agar berjalan efektif. Tahap Tindakan yaitu, langkah yang dilakukan berdasarkan pada rencana yang sudah dirumuskan sebelumnya yaitu guru melaksanakan perangkat pembelajaran yang sudah disusun pada tahap perencanaan. Pada tahap observasi, tahap ini berlangsung bersamaan dengan tahap tindakan, observasi dilaksanakan saat proses tindakan sedang berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas tindakan atau mengumpulkan informasi tentang berbagai kelemahan (kekurangan) tindakan yang telah dilakukan. Tahap refleksi adalah kegiatan analisis tentang hasil observasi hingga memunculkan program atau perencanaan baru. Jika dari hasil refleksi masih terdapat masalah, maka proses perencanaan ulang, tindakan ulang, dan pengamatan ulang harus dilakukan sampai permasalahan dapat teratasi.

Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif untuk mengetahui bahwa hasil belajar siswa kelas VI SDN Sambirejo 02 pada Tema 2 muatan Bahasa Indonesia dan PPKn meningkat dengan penerapan model pembelajaran problem based learning berbantuan media PETIRA. Data kuantitatif diperoleh dari evaluasi yang dilakukan ketika pembelajaran yang berupa data hasil belajar siswa yang mengukur ranah pengetahuan. Teknik analisis data untuk mengetahui hasil belajar setiap siklus dijarung dari evaluasi tes yang digunakan yaitu

analisis data kuantitatif. Hasil belajar siswa secara klasikal (rata-rata) dicari melalui rumus sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = rata-rata

n = banyaknya data

$\sum x_i$ = jumlah seluruh data.

(Abdurahman, 2015: 65)

Penilaian hasil belajar pengetahuan yang berupa angka menggunakan skor maksimum 100. Terdapat 5 butir soal uraian pada evaluasi akhir siklus I dan siklus II dengan skor untuk jawaban benar yaitu 20 dan skor untuk jawaban salah atau tidak menjawab yaitu 0. Penentuan skor siswa secara individu dapat diketahui dengan menggunakan rumus berikut.

$$\text{Skor} = \frac{B}{N} \times 100$$

Keterangan:

B = jumlah jawaban

benar N = jumlah soal.

(Arifin, 2013: 229)

Perhitungan hasil belajar pengetahuan siswa dikonsultasikan berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang dikelompokkan kedalam kategori yaitu sangat baik, baik, cukup dan perlu bimbingan dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 1 Kriteria Hasil Belajar Pengetahuan

| Interval | Kategori |
|---------------------|-----------------|
| $92 < X \leq 100$ | Sangat Baik |
| $83 < X \leq 92$ | Baik |
| $75 \leq X \leq 83$ | Cukup |
| < 75 | Perlu Bimbingan |

Sumber: Pedoman Kurikulum 2013

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I dan II di kelas VI SD Sambirejo 02 Semarang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn dengan menggunakan model PBL berbantuan media PETIRA.

Tabel 2. Analisis Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas VI SD Sambirejo 02

| No | Ketuntasan | Pra Siklus | | Siklus 1 | | Siklus 2 | |
|----|--------------|------------|------------|-----------|------------|-----------|------------|
| | | Frekuensi | Persentase | Frekuensi | Persentase | Frekuensi | Persentase |
| 1 | Tuntas | 6 | 21% | 20 | 71% | 24 | 85% |
| 2 | Tidak Tuntas | 22 | 79% | 8 | 29% | 4 | 15% |
| 3 | Tertinggi | 80 | | 90 | | 90 | |
| 4 | Terendah | 50 | | 60 | | 70 | |
| 5 | Rata-rata | 66,67 | | 81,48 | | 84,07 | |

Berdasarkan tabel 2 diatas terlihat pada siklus 1 terjadi peningkatan hasil belajar muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn. Pada muatan Bahasa Indonesia dari jumlah 28 peserta didik yang mengikuti evaluasi pembelajaran terdapat 20 peserta didik 71% peserta didik mencapai KKM 75 dan 8 peserta didik atau 29% tidak tuntas atau nilainya berada dibawah KKM. Nilai tertinggi yang dicapai peserta didik adalah 90 dan nilai terendah adalah 60 dengan nilai rata- rata

kelas adalah 81,48 dengan katagori cukup baik. Selanjutnya pada siklus 2 terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dari 28 peserta didik yang mengikuti evaluasi pembelajaran terdapat 24 peserta didik atau 85% tuntas mampu mencapai KKM 75 dan 4 peserta didik dengan persentase (11%) tidak tuntas atau masih berada dibawah KKM. Nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 90 dan nilai terendah 70 dengan nilai rata- rata kelas adalah 84,07 dengan katagori baik.

Tabel 3. Analisis Ketuntasan Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Kelas VI SD Sambirejo 02

| No | Ketuntasan | Pra Siklus | | Siklus 1 | | Siklus 2 | |
|----|--------------|------------|------------|-----------|------------|-----------|------------|
| | | Frekuensi | Persentase | Frekuensi | Persentase | Frekuensi | Persentase |
| 1 | Tuntas | 8 | 28% | 22 | 78% | 25 | 89% |
| 2 | Tidak Tuntas | 20 | 72% | 6 | 12% | 3 | 11% |
| 3 | Tertinggi | 80 | | 90 | | 90 | |
| 4 | Terendah | 60 | | 70 | | 70 | |
| 5 | Rata-rata | 72, 59 | | 82,59 | | 84,44 | |

Berdasarkan tabel 3 diatas terlihat pada siklus 1 terjadi peningkatan hasil belajar muatan pelajaran PPKn. Pada muatan PPKn dari jumlah 28 peserta didik yang mengikuti evaluasi pembelajaran terdapat 22 peserta didik 78% peserta didik mencapai KKM 75 dan 6 peserta didik atau 12% tidak tuntas atau nilainya berada dibawah KKM. Nilai tertinggi yang dicapai peserta didik adalah 90 dan nilai terendah adalah 70 dengan nilai rata-rata kelas adalah 82,59 dengan katagori cukup baik. Selanjutnya pada siklus 2 terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dari 28 peserta didik yang mengikuti evaluasi pembelajaran terdapat 24 peserta didik atau 89% tuntas mampu mencapai KKM 75 dan 4 peserta didik dengan persentase (11%) tidak tuntas atau masih berada dibawah KKM. Nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 90 dan nilai terendah 70 dengan nilai rata- rata kelas adalah 84,44 dengan katagori baik.

VI SD Sambirejo 02 mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada pra siklus peserta didik yang tuntas pada muatan Bahasa Indonesia berjumlah 6 dengan persentase 21%, sedangkan siswa yang tidak tuntas berjumlah 22 dengan persentase 79% dan nilai tertinggi pada pra siklus adalah 80 dan nilai terendah 50 dan nilai rata-rata 66.67 katagori kurang. Setelah melakukan perbaikan pada siklus I terjadi peningkatan yaitu peserta didik yang tuntas berjumlah 20 dengan persentase 71% dan peserta didik yang tidak tuntas berjumlah 8 dengan persentase 29% dan nilai tertinggi pada siklus I yaitu 90 dan nilai terendah 60 dan nilai rata-rata 81,48 katagori cukup baik. Hasil dari perbaikan siklus I belum mencapai indikator pencapaian yakni 85% ketuntasan, oleh sebab itu di laksanakan perbaikan siklus II.

Berdasarkan tabel analisis hasil diatas, Dapat di simpulkan bahwa setelah melakukan perbaikan menggunakan *Problem Based Learning* berbantuan media PETIRA (petualangan pintar dan gembira) hasil belajar peserta didik kelas

Pelaksanaan siklus II terjadi peningkatan kembali yaitu peserta didik yang tuntas berjumlah 24 dengan persentase 85% sedangkan peserta didik yang tidak tuntas berjumlah 4 orang dengan persentase 15% dan nilai tertinggi pada siklus II yaitu 90 dan nilai terendah 70 dan nilai rata-rata 84,07 katagori baik.

Melalui perbaikan menggunakan model *problem based learning* dapat dikatakan berhasil karena hasil belajar mencapai tujuan yang diharapkan yakni persentase 85%. Ketuntasan hasil belajar ini diperoleh berdasarkan dari hasil analisis ketuntasan pra siklus sampai siklus II yakni pra siklus sebelum menggunakan model *Problem Based Learning* dan media PETIRA terjadi hasil belajar peserta didik yakni yang tuntas 6 siswa dan yang tidak tuntas 22 orang dengan nilai tertinggi

80 dan nilai terendah 50, rata-rata 66,67 serta persentase ketuntasan adalah 21%. Setelah melakukan perbaikan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dan media PETIRA terjadi peningkatan pada yaitu pada siklus I jumlah peserta didik yang tuntas meningkat menjadi

20 orang dan yang tidak tuntas berjumlah 8 orang dan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 60 dengan rata-rata 81,48 dan persentase ketuntasan adalah 71% dan setelah pelaksanaan perbaikan siklus II dengan indikator yang berbeda terjadi peningkatan hasil belajar yakni peserta didik yang tuntas berjumlah 24 orang dan peserta didik yang tidak tuntas berjumlah 4 orang, nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 70 serta rata-rata 84,07. Jumlah persentase ketuntasan pada siklus II yaitu 85% dan telah mencapai indikator pencapaian yang telah di rencanakan.

Hasil penelitian ini didukung oleh peneliti terdahulu yaitu Ariyani dkk (2021) meneliti tentang Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keterampilan proses pemecahan masalah. Penelitian Afandi pada tahun (2015) menunjukan

bahwa pembelajaran permainan ular tangga motivasi belajar siswa

meningkat 66,7% pada aspek keaktifan belajar dan semangat belajar, sedangkan aspek ketertarikan motivasi belajar siswa meningkat 70%, sedangkan hasil belajar siswa 40 % dari 55% siswa yang mencapai nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) menjadi 100% semua peserta didik mencapai nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model *problem based learning* berbantuan media PETIRA mampu meningkatkan hasil belajar tema 2 khususnya pada muatan PPKn dan Bahasa Indonesia. Hal ini dapat dibuktikan dengan perolehan hasil belajar peserta didik yang meningkat setelah diberikan tindakan pada tiap siklusnya. Keberhasilan untuk meningkatkan hasil belajar tema 2 pada muatan Bahasa Indonesia dan PPKn dapat dilihat dari sebelum dilakukan tindakan yaitu pada pra siklus hanya terdapat 6 peserta didik atau 21% yang tuntas, pada siklus I meningkat menjadi 20 peserta didik atau 71% yang tuntas belajar matematika dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 24 peserta didik yang tuntas belajar Bahasa Indonesia atau 85% pada muatan Bahasa Indonesia sedangkan pada muatan PPKn pada pra siklus hanya terdapat 8 peserta didik atau 28% yang tuntas, pada siklus I meningkat menjadi 22 peserta didik atau 78% yang tuntas belajar dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 25 peserta didik yang tuntas belajar pada muatan PPKn. Peningkatan hasil belajar ini terjadi karena beberapa langkah-langkah penggunaan model *Problem Based Learning* dan media PETIRA sudah terlaksana dengan baik. Saran yang bisa disampaikan oleh peneliti kepada semua individu yang terlibat dalam dunia pendidikan dan penulisan berikutnya adalah agar guru dapat memanfaatkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dalam proses mengajar, sehingga dapat mempermudah peserta didik dalam mengaplikasikan pengetahuan yang telah mereka peroleh dalam kehidupan sehari-hari.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada Allah SWT atas berkah-Nya yang telah melindungi kami sepanjang perjalanan penelitian ini dan memberikan kekuatan untuk terus maju. Atas rahmat-Nya saya dapat menyelesaikan artikel ini. Saya juga berterima kasih kepada orang tua, keluarga dan teman-teman dari PPG Prajab Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang selalu memberikan dukungan sehingga saya termotivasi untuk menyelesaikan artikel PTK ini.

Saya mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini. Saya berterima kasih kepada Bapak Dr. Muhammad Prayito, M.Pd yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan artikel ini. Penulis juga, berterima kasih kepada guru pamong, guru-guru dan peserta didik SD N Sambirejo 02 Semarang yang telah membantu dan mempermudah dalam melakukan penelitian. Semoga kebaikan kalian terbalaskan dengan sebagaimana mestinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, N.H., 2015. *Manajemen Strategi Pemasaran*, Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Afandi, Rifki. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar*. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*. 1(1), 77-89.
- Arifin, Zainal. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). *Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD*. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353-361.
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Fauzia, Awalia. H. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD*. *Jurnal Primary Program Studi PGSD*, 7(1). 40 – 47.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Usman, Moh. Uzer. (2002). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Veriansyah, Ivan. (2018). *Hubungan Tingkat Intelegensi Dan Motivasi Belajar Geografi Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri Singkawang*. *Jurnal GeoEco*, 4(1), 41-50.