

PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA Pohon PINTAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS KELAS V SD

Istikholah¹, W Kusumaningsih², Istichomah³

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang, Jl. Lingga No.4-10

³SD Negeri Bugangan 03, Kota Semarang, Jawa Tengah, 50126

Email: istiekhollah@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan berperan penting didalam kehidupan manusia sebagai makhluk sosial dan makhluk individu. Pendidikan dapat menentukan kualitas diri seseorang individu dalam bermasyarakat dan bernegara. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Menurut Supardi (2013:164-165) pembelajaran efektif merupakan kombinasi yang terdiri atas unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur diarahkan untuk megubah perilaku peserta didik kearah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SDN Bugangan 03 diperoleh data bahwa terdapat peserta didik yang kurang aktif dalam kegiatan belajar dan mengajar sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Selama kegiatan belajar mengajar guru jarang menggunakan media interaktif untuk memusatkan perhatian peserta didik sehingga peserta didik kurang fokus dalam pembelajaran. Dalam memahami konsep terdapat peserta didik yang belum memahami konsep secara utuh karena guru cenderung menggunakan metode ceramah dan penugasan selama pembelajaran. Data awal hasil belajar dari 28 peserta didik dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 80, ada 13 peserta didik (46,43%) yang mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan 80, sedangkan 15 peserta didik (53,57%) belum mencapai KKTP. oleh karena itu sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VD SD Negeri Bugangan 03, diperlukan penerapan model dan media belajar yang sesuai. Peningkatan Hasil Belajar IPAS Menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media pohon pintar untuk meningkatkan hasil belajar IPAS SD Negeri Bugangan 03 Tahun Pelajaran 2023/2024 mengalami peningkatan, Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar pada siklus I dan II diperoleh data bahwa hasil belajar siswa meningkat. Hasil tes siklus I diperoleh sebanyak 17 peserta didik atau 60,71% tuntas dan 11 speserta didik atau 39,29% belum tuntas. Kemudian pada hasil tes siklus II menunjukkan 22 pserta didik atau 78,57% tuntas dan 6 peserta didik atau 21,43% belum tuntas. Dengan adanya peningkatan yang terjadi pada siswa yang telah mencapai 78,57% peserta didik telah tuntas dan melebihi 75% indikator keberhasilan maka dinyatakan bahwa perbaikan pembelajaran ini telah berhasil.

Kata kunci: Hasil Belajar, IPAS, *Problem Based Learning*, Media Pohon Pintar

ABSTRACT

Education plays an important role in human life as a social and individual being. Education can determine the quality of an individual in society and the state. Law of the Republic of Indonesia No. 20 of 2003 article 1 paragraph 1 concerning the National Education system which reads "Education is a conscious and planned effort to create a learning atmosphere and learning process so that students actively develop their potential to have religious spiritual strength, self-control, personality, intelligence, noble character, and skills needed by themselves, society, nation and state. According to Supardi (2013: 164-165) effective learning is a combination of human elements, materials, facilities, equipment, and procedures directed at changing the behavior of students towards a positive and better direction in accordance with the potential and differences of students to achieve predetermined learning objectives. Based on the results of observations and interviews that have been conducted at SDN Bugangan 03, data obtained that there are students who are less active in teaching and learning activities so that it affects the learning outcomes of students. During teaching and learning activities, teachers rarely use interactive media to focus the attention of students so that students are less focused on learning. In understanding the concept, there are students who do not understand the concept as a whole because teachers tend to use the lecture method and assignments during learning. Initial data on learning outcomes from 28 students with Criteria for Achievement of Learning Objectives (KKTP) which is 80, there are 13 students (46.43%) who get a score of more than or equal to 80, while 15 students (53.57%) have not reached KKTP. therefore, in an effort to improve the learning outcomes of VD class students of SD Negeri Bugangan 03, the application of appropriate learning models and media is needed. Improving IPAS Learning Outcomes Using the Problem-based Learning learning model assisted by smart tree media to improve IPAS learning outcomes at Bugangan 03 State Elementary School in the 2023/2024 academic year has increased, this can be seen from the learning outcomes in cycles I and II, data obtained that student learning outcomes have increased. The results of the first cycle test obtained as many as 17 students or 60.71% were complete and 11 students or 39.29% were not complete. Then in the second cycle test results showed 22 students or 78.57% complete and 6 students or 21.43% not complete. With the increase in students who have reached 78.57% of students have been completed and exceeded 75% of the success indicators, it is stated that this learning improvement has been successful.

Keywords: Learning Outcomes, IPAS, Problem Based Learning, Smart Tree Mesia

1. PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting didalam kehidupan manusia sebagai makhluk sosial dan makhluk individu. Pendidikan dapat menentukan kualitas diri seseorang individu dalam bermasyarakat dan bernegara. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Menurut Supardi (2013:164-165) pembelajaran efektif merupakan kombinasi yang terdiri atas unsur-unsur

manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur diarahkan untuk megubah perilaku peserta didik kearah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung sehingga ada hubungan timbal balik antar peserta didik dengan guru, peserta didik dengan peserta didik, peserta didik dengan lingkungan, dan guru dengan peserta didik. Guru memiliki peranan penting dalam menciptakan pembelajaran menarik dan memotivasi peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar mereka.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SDN Bugangan 03 diperoleh data bahwa

terdapat peserta didik yang kurang aktif dalam kegiatan belajar dan mengajar sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Selama kegiatan belajar mengajar guru jarang menggunakan media interaktif untuk memusatkan perhatian peserta didik sehingga peserta didik kurang fokus dalam pembelajaran. Dalam memahami konsep terdapat peserta didik yang belum memahami konsep secara utuh karena guru cenderung menggunakan metode ceramah dan penugasan selama pembelajaran. Data awal hasil belajar dari 28 peserta didik dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 80, ada 13 peserta didik (46,43%) yang mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan 80, sedangkan 15 peserta didik (53,57%) belum mencapai KKTP. Oleh karena itu sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VD SD Negeri Bugangan 03, diperlukan penerapan model dan media belajar yang sesuai.

Menurut (Pandu dkk, 2023) Hasil belajar adalah modifikasi dalam perilaku kognitif, emosional, dan psikomotorik seseorang. Hasil belajar merupakan sesuatu yang telah dikuasai atau dicapai oleh seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran atau pendidikan. Hal tersebut mencakup peningkatan pengetahuan, keterampilan, pemahaman, dan sikap individu sebagai hasil dari pengalaman belajar. Penggunaan metode ceramah yang dilakukan oleh guru saat menjelaskan materi dan kurangnya penggunaan media pembelajaran membuat peserta didik menjadi kurang tertarik saat pembelajaran berlangsung, sehingga peserta didik menjadi kurang aktif dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Mengatasi permasalahan tersebut perlu dicari alternatif pemecahannya. Salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media pohon pintar. Penggunaan model dan media ini diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik, peserta didik menjadi aktif, dan termotivasi untuk belajar. Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dan media pohon pintar dalam kegiatan

pembelajaran diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk aktif dan terlibat langsung sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Afrinaldi (2022: 87) mengemukakan bahwa model PBL merupakan suatu pembelajaran berbasis masalah dan sebuah model pembelajaran yang permasalahannya dijadikan sebagai bahan utama dalam suatu rangkaian proses pembelajaran, dimana hal tersebut bertujuan untuk mengembangkan pola pikir dan pengetahuan peserta didik agar menjadi peserta didik yang lebih terampil dan aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Menurut Trianto (2009:93), karakteristik model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah: (1) adanya pengajuan pertanyaan atau masalah, (2) berfokus pada keterkaitan antar disiplin, (3) penyelidikan autentik, (4) menghasilkan produk atau karya dan mempresentasikannya, dan (5) kerja sama.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang mencakup berbagai aspek, seperti pengetahuan atau pemahaman (kognitif), keterampilan (psikomotorik), nilai-nilai, sikap, apresiasi (afektif), dan pengertian-pengertian yang diperoleh oleh peserta didik selama proses belajar mengajar atau pembelajaran. Hasil belajar dapat dilihat sebagai suatu bentuk pengalaman yang melibatkan berbagai aspek dalam diri peserta didik. bahwa hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku yang diakibatkan proses belajar berupa yang diperoleh dari pengalaman interaksi dengan lingkungannya berupa aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir peserta didik seperti mengingat, sampai pada memecahkan suatu masalah yang menuntut siswa menghubungkan dan menggabungkan ide, gagasan, metode yang dipelajarinya untuk memecahkan masalah tersebut. Aspek afektif mencakup watak perilaku peserta didik seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Aspek psikomotorik berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak

peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar tertentu.

Shoimin (2016: 131) Mengemukakan terdapat 5 tahapan atau langkah pada model pembelajaran PBL. Berikut adalah penjelasannya:

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Menjelaskan logistic yang dibutuhkan. Memotivasi peserta didik terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
- 2) Guru membantu peserta didik mengidentifikasi dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dll).
- 3) Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, eksperimen untuk mendapatkan penjelasan, dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis, dan pemecahan masalah.
- 4) Guru membantu peserta didik dalam merencanakan serta menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu berbagi tugas dengan temannya.
- 5) Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan dan proses-proses yang mereka gunakan.

Setiap model pembelajaran tentunya terdapat kelebihan tersendiri, adapun kelebihan model PBL sebagai berikut.

- 1) Peserta didik menjadi terlibat aktif pada kegiatan belajar, sehingga pengetahuannya benar-benar bermakna.
- 2) Peserta didik dapat menyerap pengetahuannya sendiri.
- 3) Peserta didik dapat memperoleh pengetahuannya dari berbagai sumber.
- 4) Peserta didik dapat merasakan langsung manfaat pembelajaran matematika dan SBdP karena masalah-masalah yang diselesaikan merupakan masalah kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.

- 5) Menjadikan peserta didik lebih mandiri dan menanamkan sikap sosial yang positif, memberi aspirasi dan menerima pendapat orang lain.
- 6) Dapat mengembangkan cara berpikir logis serta berlatih mengemukakan pendapat.

Kekurangan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran PBL tentunya juga mempunyai kekurangan atau kelemahan, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Untuk peserta didik yang malas, tujuan dari metode tersebut tidak dapat tercapai.
- 2) Membutuhkan banyak waktu dan dana.
- 3) Tidak semua mata pelajaran dapat diterapkan menggunakan metode ini.
- 4) Membutuhkan fasilitas yang memadai, ruangan yang luas untuk mengkondisikan peserta didik membentuk kelompok, perangkat pembelajaran, dll.
- 5) Menuntut guru membuat perencanaan pembelajaran yang lebih matang. vi) Kurang efektif jika jumlah peserta didik terlalu banyak

Media pembelajaran adalah unsur yang berperan dalam proses kegiatan pembelajaran. Nurita (2018: 172) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan peserta didik, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Sedangkan Menurut Tafonao (2018: 103) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pngirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media

pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pendidikan sebagai alat atau sarana yang digunakan oleh guru untuk membantu peserta didik memahami materi yang diberikan oleh guru.

Media pembelajaran Pohon Pintar adalah media visual dua dimensi yang berbentuk bagan pohon. Menurut Sadiman, dkk. (2014:37) bagan pohon yaitu ibarat sebatang pohon yang memiliki unsur batang, cabang-cabang dan ranting-ranting. Menurut Daryanto (2013:120) bagan pohon ialah bagan yang memvisualkan suatu proses dari dasar. Menurut Munadi (2008:95) bagan pohon adalah ibarat sebatang pohon dengan cabang dan ranting serta bergantung buah yang digunakan untuk menjelaskan suatu hubungan antara konsep.

Media pohon pintar merupakan media pembelajaran visual yang terdiri dari batang, ranting, daun, serta bunga. Media pohon pintar terdiri dari daun yang terdapat jawaban yang ada di ranting setiap pohon. Daun merupakan bagian yang berisi soal dari jawaban yang terdapat pada bunga tersebut. Cara bermain pohon pintar adalah sebagai berikut:

- 1) Guru membantu peserta didik dalam membentuk kelompok diskusi
- 2) Guru membagikan daun atau pertanyaan pada setiap kelompok
- 3) Peserta didik menempelkan daun pada bunga yang tepat
- 4) peserta didik bersama guru bersama-sama memeriksa hasil dari tempelan daun tersebut apakah sudah sesuai atau belum.
- 5) Jawaban dari kelompok yang mendapatkan skor terbanyak yang akan menang.

Penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) dan media pohon pintar ini diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik, peserta didik menjadi aktif, dan termotivasi untuk belajar. Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dan media pohon pintar dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk aktif dan terlibat langsung sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah dan Tujuan penelitian tindakan kelas sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media pohon pintar untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas VD SD Negeri Bugangan 03?
2. Bagaimanakah pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media pohon pintar untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas VD SD Negeri Bugangan 03?
3. Apa kendala dan solusi dalam penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media pohon pintar untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas VD SD Negeri Bugangan 03?

Tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mengetahui proses penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media pohon pintar untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas VD SD Negeri Bugangan 03.
2. Mengetahui pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media pohon pintar untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas VD SD Negeri Bugangan 03.
3. Mengetahui kendala dan solusi dalam penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media pohon pintar untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas VD SD Negeri Bugangan 03.

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan oleh peneliti, diharapkan mampu memberi manfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis

- a. Memperluas ilmu pengetahuan sehingga dapat dijadikan sebagai landasan dalam meningkatkan hasil belajar IPAS di SD.
 - b. Dapat menjadi pedoman dalam menerapkan model *Problem Based Learning* dan media pohon pintar.
2. Manfaat Praktis
- a. Bagi Guru
Memperkaya pengetahuan guru kelas VD SD Negeri Bugangan 03 dalam menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media pohon pintar untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas VD SD Negeri Bugangan 03.
 - b. Bagi Peserta Didik
Dengan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media pohon pintar dapat meningkatkan pemahaman dan partisipasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
 - c. Bagi Sekolah
Dapat digunakan sebagai pertimbangan dan masukan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan pohon pintar.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Tindakan pada penelitian ini merupakan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media pohon pintar untuk meningkatkan hasil belajar IPAS Kelas VD SDN Bugangan 03. Kegiatan penelitian ini yaitu proses perencanaan, tindakan, observasi, serta refleksi.

- a. Perencanaan
Peneliti melakukan observasi pada kelas VD sebelum melakukan perencanaan. Dari hasil observasi

tersebut ditemukan hasil belajar IPAS yang rendah karena pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik pasif dan merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung sehingga hasil belajar peserta didik masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai pada pembelajaran terbimbing yang dilakukan peneliti yang sebagian besar peserta didik mendapat nilai dibawah KKTP.

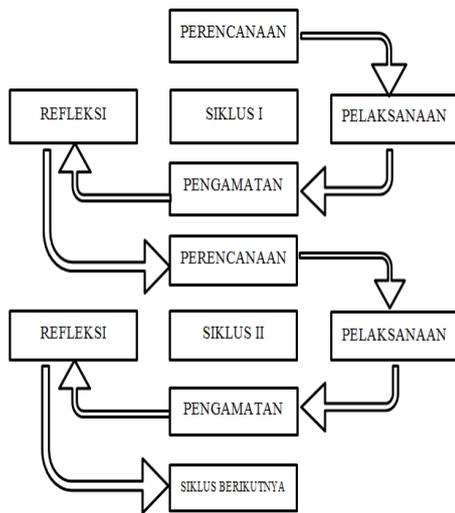
Berdasarkan kendala tersebut maka persiapan perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

- 1) Mengidentifikasi kebutuhan peserta didik
 - 2) Mengidentifikasi masalah yang dihadapi guru dan peserta didik saat pembelajaran.
 - 3) Merancang pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media pohon pintar.
 - 4) Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan.
 - 5) Membuat lembar observasi siswa dan guru untuk melihat kondisi pembelajaran saat tindakan berlangsung.
 - 6) Membuat lembar kerja evaluasi untuk melihat hasil yang telah dilakukan
- b. Tindakan
Penelitian akan dilakukan selama 2 siklus. Terdapat 2 pertemuan disetiap siklus. Tindakan siklus 1 dan siklus 2 dilaksanakan sesuai dengan Modul ajar yang telah dibuat.
 - c. Observasi
Observasi dilakukan saat pelaksanaan siklus pembelajaran di kelas dengan tujuan mengumpulkan data data secara kualitatif mengenai aktivitas di dalam kelas untuk mencatat masalah yang terjadi pada saat pelaksanaan siklus pembelajaran

yang menjadi refleksi sebagai tindak lanjut.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi untuk memperbaiki kekurangan pada saat siklus pembelajaran berlangsung. Dengan refleksi, semua kegiatan yang baik akan dipertahankan dan kegiatan yang kurang akan diperbaiki supaya dalam siklus pembelajaran berikutnya akan menjadi baik.



Gambar 1. Skema Kemmis & Mc Taggart (Sumber: Arikunto, 2014: 16)

Indikator keberhasilan penelitian ini ditandai dengan adanya peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik secara klasikal lebih dari atau sama dengan 75% dari seluruh peserta didik tuntas belajar, dengan KKTP 80 setelah melaksanakan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sesuai KKTP mata pelajaran IPAS di SDN Bugangan 03.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pelaksanaan siklus sampai siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil belajar Prasiklus

No	Nilai	Jumlah Peserta didik	Persentase	Kategori
1	<80	15	53,57%	Belum lulus
2	≥80	13	46,43%	Lulus

Tabel 1. Hasil belajar Siklus 1

No	Nilai	Jumlah Peserta didik	Persentase	Kategori
1	<80	11	39,29	Belum lulus
2	≥80	17	60,71%	Lulus

Tabel 1. Hasil belajar Siklus 2

No	Nilai	Jumlah Peserta didik	Persentase	Kategori
1	<80	6	21,43%	Belum lulus
2	≥80	22	78,57%	Lulus

Pelaksanaan Tindakan Prasiklus

Pembelajaran tindakan prasiklus dilakukan tanpa model dan media pembelajaran. Seluruh data pada prasiklus diperoleh melalui observasi dan evaluasi. Hasil analisis dan refleksi dari seluruh kegiatan yang dilakukan pada prasiklus yaitu sebagai berikut:

1. Siswa pasif saat pembelajaran dan sibuk main sendiri
2. Siswa mengalami kesulitan untuk memahami konsep materi pembelajaran IPAS karena suasana kelas yang ramai
3. Hasil belajar yang rendah.

Berdasarkan hasil analisis dan refleksi tersebut maka peneliti melakukan berbagai perencanaan pembelajaran pada siklus 1. Perencanaan pembelajaran yang

dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Melakukan pendekatan kepada peserta didik agar peneliti mampu melakukan pengolahan kelas dengan baik serta mengetahui karakter peserta didik sehingga peneliti dapat melakukan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakter peserta didik.
2. Menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* saat pembelajaran di siklus 1.
3. Menggunakan media pembelajaran pohon pintar saat pembelajaran sebagai alat bantu agar pembelajaran menjadi menarik dan peserta didik dapat termotivasi sehingga meningkatkan hasil belajar.

Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pembelajaran tindakan siklus I menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantu media pohon pintar. Hasil analisis dan refleksi dari seluruh kegiatan yang dilakukan pada siklus I yaitu sebagai berikut:

1. Masih ada beberapa peserta didik yang kurang aktif dalam pembelajaran.
2. Siswa berebut dalam menggunakan media pohon pintar karena dalam pembelajaran peneliti menggunakan 1 pohon pintar sehingga tidak semua peserta didik dapat bermain pohon pintar.
3. Dalam penggunaan media pohon pintar masih ada siswa yang belum bisa dalam penggunaannya.

Berdasarkan hasil analisis dan refleksi tersebut maka peneliti melakukan berbagai perencanaan pembelajaran pada siklus 2. Perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Melakukan pendekatan kepada beberapa peserta didik yang ramai dan bermain saat pembelajaran berlangsung.
2. Menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada saat pembelajaran siklus 2.

2. Menggunakan media pembelajaran pohon pintar untuk setiap kelompok saat pembelajaran sebagai alat bantu agar pembelajaran menjadi menarik dan peserta didik dapat termotivasi sehingga meningkatkan hasil belajar.

Pelaksanaan Tindakan Siklus 2

Pada tabel tersebut pada siklus II peserta didik yang sudah memiliki ketuntasan hasil belajar 22 peserta didik atau 78,57%. Hasil siklus II sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil siklus I. Berdasarkan Indikator keberhasilan maka hasil belajar siklus II dikatakan berhasil dengan perbaikan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media pohon pintar dengan keberhasilan 78,57% peserta didik telah tuntas dalam penguasaan materi.

Berdasarkan hasil tersebut peningkatan ketuntasan hasil belajar IPAS peserta didik sebesar 78,57% dari pra siklus sebesar 46,43% dan sebesar 60,71% pada siklus I. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan persentase jumlah peserta didik yang memiliki ketuntasan hasil belajar minimal pada siklus I, dan siklus II. Dengan adanya peningkatan yang terjadi pada siswa yang telah mencapai 78,57% peserta didik telah tuntas dan melebihi 75% indikator keberhasilan maka dinyatakan bahwa perbaikan pembelajaran ini telah berhasil.

Peningkatan hasil belajar peserta didik, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media pohon pintar dapat meningkatkan motivasi belajar dan peningkatan partisipasi serta keaktifan belajar peserta didik yang berlangsung di dalam kelas selama pembelajaran berlangsung. Pada saat observasi awal yang dilakukan peneliti pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada peserta didik kelas VD SD Negeri Bugangan 03, ketika proses pembelajaran berlangsung, guru menyampaikan menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran sehingga pola pikir peserta didik tidak berkembang dengan

maksimal. Pada siklus I dan II diterapkan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan media pohon pintar pada peserta didik kelas VD SD Negeri Bugangan 03. Sesuai dengan pendapat Darsono (2000: 4) belajar yaitu aktifitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang maknanya adalah pengalaman. Hal ini menunjukkan bahwa belajar memerlukan proses yang baik dan aktif agar peserta didik memiliki pengalaman dan mengambil ulang pengalaman belajar diperoleh mereka.

4. KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan tersebut maka kesimpulannya adalah Peningkatan Hasil Belajar IPAS menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media pohon pintar tahun ajaran 2023/2024 mengalami peningkatan, Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar pada siklus I dan II diperoleh data bahwa hasil belajar siswa meningkat. Hasil tes siklus I diperoleh sebanyak 17 peserta didik atau 60,71% tuntas dan 11 peserta didik atau 39,29% belum tuntas. Kemudian pada hasil tes siklus II menunjukkan 22 peserta didik atau 78,57% tuntas dan 6 peserta didik atau 21,43% belum tuntas. Dengan adanya peningkatan yang terjadi pada siswa yang telah mencapai 78,57% peserta didik telah tuntas dan melebihi 75% indikator keberhasilan maka dinyatakan bahwa perbaikan pembelajaran ini telah berhasil.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam momen yang penuh harapan ini, dengan rendah hati saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada diri saya sendiri yang telah berjuang dengan sungguh-sungguh dalam menyelesaikan laporan ini. Semangat dan ketekunan saya sendiri adalah yang membawa saya melalui setiap tantangan dan rintangan yang muncul selama perjalanan ini. Saya juga ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada orang tua saya yang selalu memberikan dukungan moral dan materiil serta doa-doa yang tanpa henti.

Tanpa dukungan mereka, pencapaian ini tidak akan mungkin terjadi. Terima kasih juga kepada teman-teman seperjuangan di Pendidikan Profesi Guru (PPG), yang bersama-sama melewati setiap langkah dalam proses ini, saling memberikan dorongan dan dukungan. Terima kasih kepada Dosen PPG Pembimbing dan Guru Pamong yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama penulisan laporan ini. Saya tidak akan bisa mencapai ini tanpa bantuan dan dukungan mereka. Saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh guru dan staff SDN Bugangan 03 dan Universitas PGRI Semarang yang telah memberikan ilmu dan pendidikan yang berharga selama ini. Pengalaman dan pengetahuan yang saya peroleh dari mereka akan selalu menjadi bekal berharga dalam karier saya ke depan. Terima kasih atas semua cinta, dukungan, dan dedikasi yang telah diberikan kepada saya sepanjang perjalanan ini

DAFTAR PUSTAKA

- Afrinaldi, Rolly. Dewi, Rahmayanti, dan Resty Gustiawati. 2020. *Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di SMA Negeri 4 Karawang*, Jurnal Coaching education Sport. 1(2). 83 – 92.
- Arief S. Sadiman, dkk .(2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arif S. Sadiman, dkk. (2014). *Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arifin, Zaenal. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Darsono. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang : IKIP Press.

- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Munadi, Y. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nurrita, Teni. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Mysikat. 3(1).
- Pandu, R., Purnamasari, I., & Nuvitalia, D. (2023). *Pengaruh Pertanyaan Pemantik Terhadap Kemampuan Bernalar Kritis Dan Hasil Belajar Peserta Didik*. Pena Edukasia, 1(2), 127–134.
- Shoimin, Aris. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Supardi. 2013. *Sekolah Efektif, Konsep Dasar dan Praktiknya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Tafonao, talizaro. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa, 2(2).
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-progresif*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. 2013. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional.