

PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN PERMAINAN LENTUR UNTUK MENINGKATKAN ANTUSIAS DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS 5 SDN 01 PUNTEN

Mifta Irene Nabila*

Universitas Muhammadiyah Malang
miftanabila38@gmail.com

Arina Restian

Universitas Muhammadiyah Malang
arestian@umm.ac.id

Ernaz Siswanto

SD Negeri 01 Punten
ernazsiswanto@gmail.com

Abstract

The science and science subject is one of the subjects that is considered difficult by some students, including class V students at SD Negeri 01 Punten. Low student learning outcomes are caused by students' low enthusiasm for learning. If a passive response during learning continues, it makes students lazy in learning and students' thinking power becomes less sharpened. One effort to increase enthusiasm for learning is by using the PBL learning model assisted by Flexible Games (puzzle adventure). This research aims to describe the steps for PBL learning and the magnitude of the increase in enthusiasm and learning achievement of class V students at SD Negeri 01 Punten. The type of research used is Classroom Action Research (PTK). The research location is at SD Negeri 01 Punten. The research subjects were 22 students in class V A. The model used is qualitative. The data collected consists of numbers and descriptive sentences, and is analyzed thoroughly. Based on the results of the research and discussion, it was concluded that the PBL model assisted by the Flexible Game (Puzzle Adventure) can increase student enthusiasm and learning achievement. Proven by the results of the enthusiasm for learning questionnaire, 95% agreed, where the percentage results are classified as very high. Increased learning achievement can be seen from student learning completeness. In cycle I, learning completeness was 70%, while in cycle II it was 80%, where students had achieved classical completeness.

Keywords: PBL, Science, Flexibility, Enthusiastic Learning, Learning Achievement

Abstrak

Mata pelajaran IPAS salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian siswa, termasuk siswa kelas V SD Negeri 01 Punten. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh rendahnya antusias siswa dalam pembelajaran. Respon yang pasif ketika pembelajaran apabila terus terjadi menjadikan siswa malas dalam belajar dan daya pikir siswa menjadi kurang terasah. Salah satu upaya

untuk meningkatkan antusias belajar yaitu dengan menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan Permainan Lentur (*puzzle adventure*). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah pembelajaran PBL serta besarnya peningkatan antusias dan prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri 01 Puntan. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tempat penelitian di SD Negeri 01 Puntan. Subjek penelitian adalah siswa kelas V A sebanyak 22 siswa. Model yang digunakan adalah kualitatif. Data yang dikumpulkan terdiri dari angka dan kalimat deskriptif, dan dianalisis secara menyeluruh. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa model PBL berbantuan Permainan Lentur (*Puzzle Adventure*) dapat meningkatkan antusias dan prestasi belajar siswa. Dibuktikan dengan hasil kuisioner antusias belajar menyatakan setuju sebesar 95%, dimana hasil persentase tersebut tergolong kategori sangat tinggi. Peningkatan prestasi belajar dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa. Siklus I ketuntasan belajar 70%, sedangkan di siklus II 80% dimana sudah mencapai ketuntasan klasikal siswa.

Kata Kunci : PBL, IPAS, Lentur, Antusias Belajar, Prestasi Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah kebutuhan manusia agar dapat berproses menjadi seorang individu yang merdeka. Setiap individu atau peserta didik memiliki keinginan untuk merubah dirinya menjadi lebih baik. Perubahan tersebut dapat tercapai dengan belajar. Begitu juga peserta didik di sekolah, mereka memiliki keinginan untuk berubah, mengetahui banyak hal, mendapatkan nilai yang baik, berkeinginan meningkatkan kreativitas dan intelektual yang ada dalam dirinya. Belajar adalah segala aktivitas yang dilakukan baik itu fisik ataupun mental yang berlangsung dalam interaksi aktif pada suatu lingkungan yang menghasilkan perubahan, baik dalam taraf pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Menurut (Arifudin, 2020) bahwa suatu proses pembelajaran atau belajar membutuhkan berbagai tahapan kegiatan yang menghasilkan makna dalam arti pembelajaran tersebut mampu untuk membantu siswa dalam menangkap materi dan memudahkan menyimpan memori dalam otak sebagai sebuah informasi atau pengetahuan. Pembelajaran yang baik perlu disesuaikan dengan era globalisasi di abad ke-21, dimana dituntut untuk memiliki kemampuan yang dapat menjawab tuntutan perkembangan zaman. Hal ini sesuai dengan tuntutan masa depan dimana peserta didik harus memiliki kecakapan berpikir dan belajar. Tuntutan kompetensi pendidikan abad 21 meliputi berbagai bidang seperti kemampuan untuk berpikir kritis, kemampuan untuk *problem solving*, kemampuan untuk berinovasi dan berkreaitivitas, kemampuan untuk membangun komunikasi, kemampuan untuk membangun kerja sama serta kemampuan untuk memahami, mengoperasikan dan mendayagunakan teknologi secara sempurna (Marlina & Jayanti, 2019)

(Sardiman, 2012:48), mengajar diartikan sebagai suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik- baiknya dan menghubungkan

dengan anak, sehingga terjadi proses belajar. Mengajar sebagai upaya menciptakan kondisi yang kondusif untuk berlangsungnya kegiatan belajar bagi para peserta didik. Kondisi itu diciptakan sedemikian rupa sehingga membantu perkembangan anak secara optimal baik jasmani maupun rohani, baik fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar mengajar guru dan peserta didik perlu adanya timbal balik yang baik untuk keberhasilan pembelajaran. Seorang guru perlu mempersiapkan pembelajaran yang baik dengan menentukan model dan strategi yang menarik agar membuat peserta didik antusias dalam belajar. Menurut (Aiman dkk, 2023:295) model Problem Based Learning adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mengaitkan konteks belajar peserta didik dengan dunia nyata tentang bagaimana cara kemampuan dalam memecahkan masalah, memperoleh pengetahuan, serta memahami konsep mendasar tentang materi. Begitu juga dengan siswa yang harus senantiasa mendukung kegiatan pembelajaran dengan tidak mengobrol sendiri, kurang aktif dalam merespon guru, dan tidak bersemangat ketika proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini sesuai dengan kondisi pembelajaran di kelas 5 SD Negeri Puntan yang peserta didik nya kurang aktif selama proses pembelajaran. Dari hasil wawancara dengan siswa kelas 5 hal tersebut dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran kurang terdapat aktivitas atau hanya duduk, mendengarkan penjelasan guru, dan mengerjakan soal sehingga peserta didik merasa bosan. Dalam pembelajaran berlangsung guru menggunakan metode konvensional yang kurang menarik antusias belajar peserta didik. Tingkat antusiasme belajar berpengaruh tinggi terhadap hasil belajar peserta didik sehingga antusiasme belajar peserta didik harus sangat diperhatikan oleh pendidik (Wiradarma dkk, 2021). Rendahnya tingkat antusiasme belajar peserta didik harus segera diatasi karena dampak yang muncul akan berpengaruh pada penguasaan materi peserta didik dan prestasi belajar yang kurang maksimal.

Dari permasalahan yang dibahas diatas maka guru dituntut untuk dapat memilih cara untuk menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran yang dapat merangsang semangat seluruh peserta didik agar berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu alternatif model pembelajaran yang memungkinkan berkembangnya keterampilan pemecahan masalah peserta didik adalah melalui penggunaan model *Problem Based Learning*. Pembelajaran berbasis masalah adalah model atau strategi pembelajaran dimana siswa diajak untuk berperan aktif dalam memecahkan masalah dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut (Abidin, 2014:160) Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang menyediakan pengalaman otentik yang mendorong siswa untuk belajar aktif, menkonstruksi pengetahuan, dan mengintegrasikan konteks belajar di kehidupan nyata secara alamiah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran siswa aktif yang mengaitkan informasi baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki peserta didik (meaningfull learning) melalui kegiatan belajar dalam kelompok untuk mencari solusi dari permasalahan

dunia nyata (real world) untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dengan bantuan berbagai sumber belajar.

Upaya dalam proses pengembangan suatu potensi yang telah dimiliki peserta didik adalah motivasi dan minat belajar. Motivasi merupakan suatu dorongan yang membuat seseorang untuk melakukan suatu hal dalam mencapai suatu tujuan (Muhasim, 2017). Menurut (Arifudin, 2021) bahwa minat belajar merupakan sebuah perasaan senang dalam diri peserta didik untuk memperoleh berbagai ilmu pengetahuan dari guru. Motivasi dan minat belajar yang dimiliki peserta didik akan membuat peserta didik lebih dapat bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, akan tetapi kurangnya motivasi dan minat belajar yang dimiliki peserta didik dapat membuat peserta didik merasa cemas sehingga timbul rasa bosan dan berkeinginan agar pembelajaran cepat selesai. Guru yang kreatif dapat memanfaatkan segala yang ada agar interaksi belajar mengajar dapat berlangsung dengan menyenangkan dan membuat peserta didik termotivasi untuk mengikuti pembelajaran (Tanjung, 2021). Guru dapat mengoptimalkan kreativitasnya dengan memilih media yang dapat menarik perhatian dan antusias siswa. Karena dalam pembelajaran apabila peserta didik antusias dengan adanya aktivitas yang dilakukan dalam pembelajaran akan menjadikan pembelajaran tersebut menjadi lebih bermakna bagi peserta didik. Solusi untuk meningkatkan antusias siswa dapat menggunakan permainan *Puzzle Adventure* atau disingkat dengan Lentur. Permainan lentur ini merupakan permainan yang berbasis aktivitas atau petualangan guna menciptakan kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan sekaligus dapat meningkatkan ketajaman berpikir anak. Dalam pembelajaran siswa dituntut untuk bekerja sama beserta teman kelompoknya untuk memecahkan sebuah puzzle atau permasalahan. Bersama teman kelompok peserta didik akan berpetualangan menyusun jawaban dari beberapa pilihan yang sesuai dengan pertanyaan. Apabila peserta didik dapat menyusun puzzle atau memecahkan permasalahan, selanjutnya akan mempresentasikan hasil kerjanya didepan kelas. Dalam permainan lentur ini mengasah daya berpikir kritis peserta didik dalam menghadapi sebuah permasalahan dengan berusaha untuk mencari solusinya. Selain itu siswa akan dituntut untuk percaya diri dalam berbicara didepan teman temannya dan berusaha menjelaskan hasil dari usahanya dalam berpetualang memecahkan permasalahan. Dengan penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning dan Permainan *Puzzle Adventure* (Lentur) diharapkan dapat meningkatkan antusias belajar peserta didik yang akhirnya akan berdampak pada peningkatan prestasi belajar peserta didik.

Berdasarkan urgensi terhadap rendahnya ketertarikan dan antusias peserta didik dalam belajar yang mengakibatkan rendahnya prestasi belajar peserta didik, peneliti memutuskan untuk meneliti permasalahan tersebut dengan judul penelitian "Penerapan Model Problem Based Learning berbantuan Permainan Lentur (*Puzzle Adventure*) untuk Meningkatkan Antusias dan Hasil Belajar peserta didik Kelas V SDN 01 Puntan". Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah

pembelajaran PBL serta besarnya peningkatan antusias dan prestasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri 01 Punten.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah jenis penelitian reflektif yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan nilai-nilai kelompok mahasiswa. PTK merupakan kajian yang tujuannya untuk mengidentifikasi seorang pendidik melaksanakan pembelajaran, proses, dan hasil pembelajaran.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari angka-angka dan teks deskriptif dan dianalisis secara induktif. Kehadiran peneliti di bidang ini sangat penting karena berfungsi sebagai perencana, pelaksana, pengumpul data, analisis data, dan penulis laporan.

Sebagai subjek penelitian yaitu siswa kelas V SD Negeri 01 Punten sejumlah 21 siswa, sebanyak 10 laki-laki dan 11 perempuan. SD Negeri 01 Punten terletak di Jl. Raya Punten No. 24, Kecamatan Bumiaji, Kota Batu. Penelitian dilakukan selama dua siklus, karena perlu adanya perbaikan pelaksanaan pembelajaran pada siklus pertama yang dilanjutkan pada siklus kedua. Tiap siklus dilaksanakan dua kali pembelajaran.

Dalam penelitian ini menggunakan model spiral Kemmis-McTaggart (1988). (Djajadi, 2019) menguraikan tahapan penting yang dilakukan pada siklus pertama dan siklus berikutnya. Langkah yang dilakukan sebagai berikut 1) merencanakan tindakan, 2) mengambil tindakan, 3) mengumpulkan data (observasi), dan 4) melakukan refleksi (analisis dan interpretasi). Siklus ini terdiri dari serangkaian langkah yang dijalankan siklus demi siklus hingga tujuan yang telah ditetapkan tercapai.

Metode pengumpulan data antara lain melakukan observasi belajar dengan menggunakan alat penelitian seperti lembar observasi, angket tes akhir, dan dokumentasi. Lembar observasi berfungsi untuk mengamati aktivitas guru (peneliti) dan aktivitas dalam proses pembelajaran berlangsung. Observasi kepada guru (peneliti) dilakukan oleh guru kelas dan observasi terhadap siswa dilakukan oleh rekan mahasiswa. Adapun skala untuk pedoman pemberian skor pada lembar observasi pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Presentase Kelayakan

Skor	Keterangan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

Jika pengamat memberikan pernyataan yang sangat baik pada formulir observasi, maka responden dapat memberikan nilai 4, dan seterusnya untuk pilihan kecil yang bernilai 1.

Setelah tahapan observasi selesai, selanjutnya menghitung skor nilai dari lembar observasi yang sudah diisi oleh guru kelas dan rekan mahasiswa. Menurut (Sudjana, 2013:09) untuk menghitung rata-rata, "pengolahan nilai rata-rata" diperlukan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Sumber:(Daryanto, 2014:6)

Keterangan :

P = Persentase nilai rata-rata

f = Nilai yang diperoleh dari seluruh indikator yang muncul/ nampak dari observasi.

N = Total jumlah nilai dari indikator yang ditetapkan.

Setelah seluruh nilai rata rata dihitung, untuk mengetahui kriteria penilaian keberhasilan proses dengan menggunakan tabel dibawah ini.

Tabel 2. Kriteria Penilaian Keberhasilan Proses

Besar Persentase	Kriteria
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup
21-40	Kurang
0-20	Sangat Kurang

(Sumber: Riduwan, 2013:16-21)

Nilai rata-rata 81% sampai dengan 100% termasuk dalam kriteria “sangat baik”, dan nilai rata-rata kurang dari 60% termasuk dalam kriteria “sangat buruk”.

Kuisisioner digunakan untuk melihat antusias peserta didik dari proses pembelajaran yang telah berlangsung. Kuisisioner adalah tanggapan dari seluruh peserta didik dari proses pembelajaran yang telah berlangsung, berfungsi bagi peserta didik untuk meningkatkan semangat dan hasil belajar. Analisis data hasil kuisisioner dengan rumus berikut:

$$\frac{\text{jumlah responden aktual}}{\text{jumlah seluruh responden}} \times 100\%$$

Tabel 3. Kriteria Penilaian Antusias Belajar Siswa

Besar Persentase	Kriteria
81-100	Sangat Tinggi
61-80	Tinggi
41-60	Sedang

21-40	Rendah
0-20	Sangat Rendah

(Sumber: Arikunto dan Safruddin, 2014)

Tes akhir dilakukan pada akhir pembelajaran/ siklus. Secara umum, hasil belajar siswa dianggap tuntas bila persentase siswa yang menyelesaikan gelarnya melebihi 75%. Perhitungan tingkat penyelesaian studi klasik dilakukan sebagai berikut.

$$\text{Prosentase ketuntasan belajar klasikal} = \frac{\sum \text{siswa tuntas}}{\sum \text{peserta tes}} \times 100\%$$

(Sumber: Arikunto, 2014)

Selanjutnya, menetapkan nilai rata-rata menurut pendapat (Muchlis, 2009:36) menyatakan bahwa "ketuntasan belajar ideal untuk setiap indikator adalah 1-100% dengan batas kriteria ideal minimum adalah 75%. KKM yang harus dicapai oleh setiap siswa dalam penelitian ini adalah 75." Adapun tabel ketuntasan belajar siswa:

Tabel 4. Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa (%)

Besar Presentase	Kriteria
≥80%	Sangat Tinggi
60-79%	Tinggi
40-59%	Sedang
20-39%	Rendah
≤20%	Sangat Rendah

(Sumber: Sinaga, 2016:42)

Dokumentasi berupa rekaman kegiatan aktivitas guru dan siswa kelas V A SD Negeri 01 Punten selama proses pembelajaran.

Analisis data dengan menggunakan model aliran menegaskan apabila data penelitian yang terkumpul dianalisis meliputi tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2011: 337-345).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Penelitian dilakukan dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari dua sesi pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan dengan alur pelaksanaan PTK model Kemmis dan McTaggart: 1) perencanaan tindakan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) pengumpulan data (dengan observasi), dan 4) refleksi (analisis dan interpretasi).

Tahapan perencanaan tindakan peneliti perlu mempersiapkan beberapa hal untuk mendukung pelaksanaan tindakan seperti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan karakteristik peserta didik, menyiapkan permainan dan media pembelajaran berupa *puzzle* atau teka teki dan media konkret pemilahan tempat sampah, menyusun tes akhir yang dilaksanakan di tiap siklus pada

pembelajaran kedua, dan menyiapkan instrumen penelitian meliputi lembar observasi guru/ peneliti yang dilakukan oleh guru pamong dan proses pembelajaran yang dilakukan oleh teman sejawat.

Tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan selama dua siklus dengan menerapkan kegiatan pembelajaran sesuai tahapan model *Problem Based Learning*. Kegiatan pembelajaran diawali dengan kegiatan awal untuk mengembangkan pengetahuan awal yang dimiliki atau belum dimiliki siswa. Kegiatan inti, guru mulai memberikan arahan melalui tanya jawab terhadap permasalahan kaitannya dengan materi yang diajarkan. Siswa disadarkan akan permasalahan yang ada di lingkungannya dan kemudian mengenali permasalahan yang perlu diajarkan. Setelah siswa mulai mengemukakan pendapat dan mendiskusikan masalah belajarnya dengan teman sekelasnya, selanjutnya guru membagi siswa menjadi empat kelompok yang terdiri dari lima sampai enam siswa. Tiap kelompok diberi media konkret berupa pemilahan sampah beserta replika sampah. Selanjutnya guru memberikan intruksi untuk menempatkan sampah sesuai dengan jenisnya. Sampah tersebut ditempatkan secara acak supaya siswa bisa berpikir untuk mengelompok sampah tersebut. Setelah petualang untuk memilah sampah, siswa bersama kelompok mengais kembali sampahnya untuk berpikir bagaimana cara memanfaatkan sampah tersebut supaya bisa bermanfaat. Guru memperhatikan tiap kelompok dalam mencari cara mendaur ulang sampah dan menginstruksikan setiap kelompok cara menyajikannya di depan kelas. Reaksi terhadap presentasi kelompok dan pendapat kelompok lain dievaluasi, dan semua siswa didukung untuk memahami apa yang dikatakan kelompok yang presentasi. Sesudah presentasi kelompok selesai, guru meminta siswa bekerja sama menulis rangkuman dari apa yang dipelajari dan mengajukan tanya jawab untuk melihat bagaimana siswa memahami materi yang diberikan. Kegiatan terakhir adalah guru mengumpulkan lembar kerja siswa dan mempresentasikan apa yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya. Pada akhir siklus, siswa mengikuti tes dan mengisi angket tentang semangat belajarnya.

Tahap pengumpulan data dilakukan oleh guru pamong sebagai pengamat pertama dan teman sejawat sebagai pengamat kedua. Hasil observasi pada aktivitas guru menunjukkan pada siklus I guru masih belum bisa secara penuh mengendalikan aktivitas masing masing siswa pada saat pembelajaran berlangsung, karena guru masih dalam tahap pengenalan karakter siswa. Dari hasil observasi kegiatan siswa siklus I menunjukkan bahwa siswa tidak memperhatikan penjelasan guru ketika proses pembelajaran dengan berbincang dengan temannya dan kurang antusias dengan respon yang pasif ketika pembelajaran. Berikut persentase keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I.

Tabel 5. Hasil Analisis Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Siklus I	Persentase	Kategori
----------	------------	----------

Pertemuan	87%	Baik
Pertemuan	89%	Baik
Rata-rata	88%	Baik

Pada siklus I, skor perolehan sebesar 88, skor maksimal sebesar 100 dan prosentase nilai rata-rata sebesar 88% dengan kategori baik.

Tabel 6. Hasil Analisis Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Siklus I	Persentase	Kategori
Pertemuan	85%	Baik
Pertemuan	87,5%	Baik
Rata-rata	86,25%	Baik

Pada siklus I, skor perolehan sebesar 83, skor maksimal sebesar 96 dan prosentase nilai rata-rata sebesar 86,25% dengan kategori baik.

Tabel 7. Hasil Analisis Nilai Tes Siswa Siklus I

Aspek Penilaian	Hasil
Nilai rata rata	72,83
Ketuntasan klasikal siswa	70%
Kategori	Tinggi

Pada siklus I menunjukkan siswa yang tuntas belajar sebanyak 21 siswa dari 30 siswa, menyatakan persentase siswa tuntas 65% dan persentase siswa yang tidak tuntas belajar 35% dengan skor rata-rata kelas 72,83.

Tahap refleksi dilaksanakan peneliti sebagai perbaikan pelaksanaan di siklus I. Setelah dilakukannya perbaikan di siklus II menunjukkan aktivitas guru yang sudah bisa mengondisikan siswa dengan menggunakan aturan yang harus dipatuhi siswa selama pembelajaran dan kelompok yang sulit untuk dikondisikan akan mendapatkan hukuman. Begitu juga dengan aktivitas siswa yang sudah mulai tertib dengan adanya aturan, antusias siswa juga meningkat dengan guru menggunakan permainan yang menarik perhatian dan aktivitas siswa. Berikut persentase keterlaksanaan pembelajaran pada siklus II.

Tabel 8. Hasil Analisis Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Siklus I	Persentase	Kategori
Pertemuan	90%	Sangat Baik
Pertemuan	94%	Sangat Baik
Rata-rata	92%	Sangat Baik

Observasi aktivitas guru di siklus II dilaksanakan oleh guru kelas IV B sebagai pengamat 1. Pada siklus II, skor perolehan sebesar 92, skor maksimal sebesar 100 dan persentase skor rata-rata sebanyak 92% dengan kategori sangat baik.

Tabel 9. Hasil Analisis Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Siklus I	Persentase	Kategori
-----------------	-------------------	-----------------

Pertemuan	89,5%	Baik
Pertemuan	92,7%	Sangat Baik
Rata-rata	91,1%	Sangat Baik

Pada siklus II, skor perolehan sebesar 91,1 skor maksimal sebesar 100 dan prosentase nilai rata-rata sebesar 91% dengan kategori sangat baik.

Tabel 10. Persentase Antusias Belajar Siswa Siklus II

Aspek	Persentase
Setuju	95%
Ragu-ragu	5%
Tidak setuju	0%

Hasil analisis angket antusias siswa mengikuti pembelajaran pada aspek tidak setuju sebesar 0%, ragu ragu 5%, dan setuju sebesar 95% dimana masuk pada kriteria sangat tinggi.

Tabel 11. Hasil Analisis Nilai Tes Siswa Siklus II

Aspek Penilaian	Hasil
Nilai rata rata	83,16
Ketuntasan klasikal siswa	80%
Kategori	Sangat Tinggi

Pada siklus II menunjukkan bahwa siswa yang tuntas belajar sebanyak 24 siswa dari 30 siswa, sehingga prosentase siswa yang tuntas sebesar 80% dan prosentase siswa yang tidak tuntas belajar sebesar 20% dengan nilai rata-rata kelas 83,16. Maka dari itu, pelaksanaan pembelajaran berakhir pada siklus II.

2. Pembahasan

a. Mengaplikasikan Model Pembelajaran Problem Based Learning

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan, siswa cenderung kurang antusias dengan respon yang pasif ketika pembelajaran. Apabila hal tersebut terus terjadi menjadikan siswa malas dalam belajar dan daya pikir siswa menjadi kurang terasah karena tingkat berpikir siswa kurang di uji. Hal tersebut dikarenakan guru yang kurang kreatif dalam merancang pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan (Yanti, 2019:5) banyak permasalahan yang dihadapi peneliti di sekolah dasar. Salah satunya adalah guru mengajar dengan cara tradisional seperti ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas, sehingga anak mudah bosan dan menjadi pendiam serta pendiam saat mendengarkan penjelasan guru. Akibatnya anak terpaksa melakukan pembelajaran yang tidak nyaman menghambat mereka untuk aktif dan kreatif, dan akibatnya siswa menjadi bosan. Di masa sekarang dibutuhkan keahlian guru yang mampu memahami kondisi siswa dengan merancang pembelajaran yang menarik. Guru bisa menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning atau pembelajaran berbasis masalah yang

dapat mengasah gaya berpikir kritis siswa. Menurut Wahyuningsih dalam (Putri dkk, 2023:423) model *problem based learning* adalah pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk berpikir dan memecahkan permasalahan dalam kehidupan nyata yang bermanfaat untuk mencukupi kebutuhan pendidikan pada saat ini. Mempersiapkan siswa yang terbiasa menghadapi masalah belajar akan lebih mempersiapkan mental siswa untuk menghadapi masalah dunia nyata. Tuntutan zaman saat ini mengharuskan SDM bangsa Indonesia bisa bersaing dengan negara-negara lain. Perlunya kritis dalam memandang situasi yang terjadi dalam negeri maupun luar negeri. Sehingga perlunya pembiasaan sedari dasar untuk membentuk generasi penerus bangsa yang berkualitas. Model pembelajaran berbasis masalah (PBL) merupakan kegiatan pembelajaran yang memandu pemecahan masalah dengan memberikan masalah yang disesuaikan dengan kejadian dunia nyata. Proses pembelajaran dalam bentuk pengelompokan memungkinkan merumuskan masalah dan mengidentifikasi masalah yang dibicarakan. Setiap kelompok mengidentifikasi materi yang berkaitan dengan masalah dan mencari solusi untuk memecahkan masalah tersebut.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model PBL siklus I menunjukkan antusias siswa yang belum terlihat, siswa cenderung tidak memperhatikan penjelasan guru dan pasif dalam melaksanakan proses pembelajaran. Kondisi tersebut sesuai dengan pernyataan (Edli dan Mudjiran, 2015), Siswa yang motivasi belajarnya rendah seringkali menunjukkan perilaku menyimpang selama pembelajaran, seperti melakukan kegiatan pembelajaran lainnya pada saat proses belajar mengajar di kelas. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Puspitorini dkk., 2014) orang yang bermotivasi tinggi menunjukkan minat, perhatian, konsentrasi penuh, dan tekad yang tinggi, serta berorientasi pada prestasi, tidak menyadari perasaan bosan, lelah, dan pasrah. Melihat kondisi tersebut sehingga guru melakukan perbaikan di siklus II dengan memperhatikan keaktifan siswa selama proses pembelajaran dan melatih tingkat berpikir siswa dalam memecahkan suatu masalah, sehingga akan meningkatkan antusias dan motivasi belajar siswa. Solusi yang digunakan guru yaitu dengan menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan permainan Lentur (*Puzzle Adventure*). (Rusdiyani & Zainuddin, 2019) menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran menyenangkan dapat dilakukan melalui pengembangan media permainan yang dirancang sebagai media pembelajaran. Permainan dapat digunakan untuk pembelajaran karena naluri bermain siswa SD masih kuat dan dapat belajar dengan tenang. Setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan permainan Lentur (*Puzzle Adventure*) siswa menjadikan semangat dalam belajar. Dibuktikan oleh siswa yang antusias ketika berpetualang memecahkan masalah atau puzzle. Siswa menjadi lebih memperhatikan penjelasan guru karena dalam menjelaskan guru mengenai permainan yang berisi materi pembelajaran dan penjelasan dari petualangan, sehingga memunculkan rasa ingin tau nya yang tinggi dari hasil petualangannya dan

teman-temannya. Selain itu dapat dibuktikan dari angket antusias belajar siswa yang mayoritas setuju menggunakan model PBL berbantuan permainan Lentur (*Puzzle Adventure*).

b. Peningkatan Antusias dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 01 Punten

Dalam penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa siswa di kelas V SD Negeri 01 Punten mampu belajar lebih baik dengan menggunakan model pembelajaran PBL dengan bantuan permainan Lentur (*Puzzle Adventure*). Angket antusias belajar siswa digunakan untuk mengukur seberapa besar peningkatan antusias belajarnya menyatakan setuju sebesar 95%, dimana hasil persentase tersebut tergolong kategori sangat tinggi. Tes akhir digunakan untuk mengukur keberhasilan belajar siswa. Tujuan pengukuran hasil belajar adalah untuk mengetahui seberapa baik siswa telah memahami materi. Tingkat ketuntasan siswa sebesar 70% pada siklus pertama dan 80% pada siklus kedua. Berdasarkan analisis hasil kriteria mengenai ketuntasan belajar siswa, kategori ini sangat tinggi.

KESIMPULAN

Penggunaan model *Problem Based Learning* adalah salah satu alternatif untuk mengasah gaya berpikir kritis siswa dalam menghadapi tuntutan kompetensi pendidikan abad 21. Model pembelajaran yang memberikan pengalaman nyata yang melatih siswa untuk aktif belajar, mengkonstruksi pengetahuan, dan secara alami menerapkan konteks pembelajaran ke dalam kehidupan nyata. Dalam menerapkan model PBL perlu diperhatikan fase dimana suatu masalah pembelajaran dapat menarik perhatian siswa. Karena fase inilah yang menentukan keberhasilan penerapan model pembelajaran berbasis masalah.

Hasil dan pembahasan yang sudah dibahas sebelumnya, hasil angket antusias belajar siswa yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran siklus II menyatakan setuju sebesar 95%, dimana hasil persentase tersebut tergolong kategori sangat tinggi. Begitu juga dengan hasil prestasi belajar siswa juga menunjukkan keberhasilan, pada tes akhir siklus I persentase sebesar 70%, dan meningkat menjadi 80% pada tes akhir siklus II. Peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 10%. Keterangan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan permainan Lentur (*puzzle adventure*) dapat meningkatkan antusias dan prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri 01 Punten.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum*, Bandung: Refika Aditama.
- Aiman, U., Meilani, D., Suhada, F., & Sunimbar. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Dengan Suplemen Peta Pikiran Terhadap Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 293–301.
- Arifudin, O. (2020). *Psikologi Pendidikan (Tinjauan Teori Dan Praktis)*. Bandung: Widina

- Arifudin, O. (2021). Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Arikunto, S. 2014. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara
- A.M, Sardiman. 2012. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Press. Bhakti Persada.
- Arikunto, S & Safrudin. 2014. Evaluasi Program Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- A.M, Sardiman. 2012. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Press.
- Daryanto. (2014). Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah beserta contoh-contohnya. Yogyakarta: Gava Media. I
- Djajadi, Muhammad. (2019). Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Edli, H., & Mudjiran, M. (2015). Perbedaan Motivasi Dan Keterampilan Belajar Peserta Didik Berprestasi Tinggi Dan Rendah Serta Implikasi Dalam Bimbingan Dan Konseling. *Konselor*, 4(1), 26. <https://doi.org/10.24036/02015416452-0-00>
- Marlina, Winda, & Jayanti, Dhitsaha. (2019). 4C dalam pembelajaran matematika untuk menghadapi era revolusi industri 4.0. *Prosiding Sendika*, 5(1).
- Muhasim. (2017). Pengaruh Teknologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Palapa*, 5(2), 53–77.
- Puspitorini, R., Prodjosantoso, A. K., Subali, B., & Jumadi, J. (2014). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Dan Afektif. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3(3), 413–420
- Putri Harmi, S. D., Hidayat, R., & Handayani, R. (2023). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Keliling Bangun Datar. *Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1).
- Riduwan. 2013. Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Cetakan Kesepuluh. Bandung: Alfabeta
- Rusdiyani, E., & Zainuddin, A. (2019). Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Audio Visual Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku. Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sardiman. (2016). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Press.
- Sinaga, S. (2016). “Penerapan Metode PQ4R (Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar.” (Skripsi) pada FIP UPI Bandung: Tidak diterbitkan
- Sugiyono. 2011. Statistika Untuk Penelitian. Bandung : Alfabeta.
- Tanjung, R. (2021). Kompetensi Manajerial Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kinerja Guru Sekolah Dasar. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(4), 291–296.
- Wiradarma, K. S., Suarni, N. K., & Renda, N. T. (2021). Analisis Hubungan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Daring Ipa Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. 9(3), 408–415.
- Yanti Fitri . 2019. Upaya Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Memory Power Pada Mata Pelajaran Ipa di SD Negeri 2 Surulungan Rawas. Skripsi. Bengkulu: Fakultas Tarbiyah Dan Tadris (FTT) IAIN Bengkulu.