



Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Ludo Pada Siswa Sekolah Dasar

Ninik Indriastutik ✉, Universitas PGRI Madiun

Heny Kusuma Widyaningrum, Universitas PGRI Madiun

Suyanti, Universitas PGRI Madiun

✉ ninik.indri08@gmail.com

Abstrak: Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN Dukuh 1 Kec. Lembeyan Kab. Magetan, ditemukan pada masalah yang muncul dari rendahnya hasil belajar pada pembelajaran tematik di kelas V yang belum memenuhi KKM. Nilai tertinggi yang ditempuh dalam satu kelas sebesar 80 sedangkan nilai terendah dalam satu kelas sebesar 50. Diperoleh nilai rata-rata dalam satu kelas yaitu 60,5 nilai yang kurang mendekati nilai KKM yang diharapkan yakni sebesar 70 dimana nilai dari KKM itu adalah 70. Sejumlah 20 siswayang ada, terdapat 5 anak yang nilainya diatas KKM sisanya 15 anak nilainya dibawah KKM. Kurangnya siswa dalam memahami isi dari materi yang terdapat pada pembelajaran tematik menjadi faktor pemicu gagalnya mencapai KKM. Berdasarkan pada hasil observasi yang dilakukan pada pembelajaran tematik kelas V SDN Dukuh 1 Lembeyan, Magetan menunjukkan terdapat nilai yang masih dalam rentangancukup. Dilihat dari penugasan siswa sebagai evaluasi masih terdapat siswa yang mendapat nilai kurang, selain itu masih banyak siswa mendapatkan nilai cukup dan hanya beberapa siswa mendapat nilai baik atau sangat baik. Sehubungan dengan masalah siswa kelas V di SDN Dukuh 1 Lembeyan, Magetan ditemukan adanya solusi untuk mengetahui hasil belajar tematik siswa yakni dengan menerapkan model pembelajaran yang efektif. Model pembelajaran yang mampu digunakan dalam menyelesaikan masalah tersebut dengan menggunakan model PBL.

Kata kunci: Hasil belajar tematik; media PBL; media ludo



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana jembatan untuk mendapatkan kualitas potensi diri melalui proses pembelajaran yang di dapat oleh peserta didik. Kualitas Pendidikan sangatlah penting memperlancar mencapai tujuan pembelajaran secara berlangsung. Salah satu kualitas komponen pembelajaran yang sangat diperlukan dalam pembelajarn adalah hasil belajar siswa.

Siswa yang terlibat dalam aktivitas intelektual dengan mengajukan dan menanggapi pertanyaan yang mempromosikan tujuan pembelajaran yang berpengaruh pada hasil pembelajaran melalui penugasan dan evaluasi hasil belajar. Proses belajar siswa dalam bidang sikap, pengetahuan, dan kemampuan dilakukan secara terencana dan metodis melalui penugasan dan penilaian hasil belajar (Kaban, 2020). Jika instruktur dapat mengelola kelas secara efektif, lingkungan yang cocok untuk belajar mengajar akan terbentuk, membina hubungan yang positif antara guru dan siswa. Proses kesiapan belajar siswa dalam bidang sikap, pengetahuan, dan kemampuan dilakukan secara terencana dan metodis melalui penugasan dan penilaian hasil belajar, dengan tujuan memadukan proses, memperbaiki pembelajaran, dan memperbaiki pembelajaran. hasil.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Dukuh 1 Kec. Lembeyan Kab. Magetan, ditemukan pada masalah yang muncul dari rendahnya hasil belajar pada pembelajaran tematik di kelas V yang belum memenuhi KKM. Nilai tertinggi yang ditempuh dalam satu kelas sebesar 80 sedangkan nilai terendah dalam satu kelas sebesar 50. Diperoleh nilai rata-rata dalam satu kelas yaitu 60,5 nilai yang kurang mendekati nilai KKM yang diharapkan yakni sebesar 70 dimana nilai dari KKM itu adalah 70. Sejumlah 20 siswayang ada, terdapat 5 anak yang nilainya diatas KKM sisanya 15 anak nilainya dibawah KKM. Kurangnya siswa dalam memahami isi dari materi yang terdapat pada pembelajaran tematik menjadi faktor pemicu gagalnya mencapai KKM.

Pembelajaran tematik dapat dilaksanakan dengan cara menggabungkan pada beberapa mata pelajaran disekolah dasar, yang mana pada setiap tema memiliki materi pelajaran yang berbeda. Padahal seharusnya bisa dimaksimalkan, mengingat materinya merupakan materi muatan tematik IPS yang berhubungan dengan kehidupan siswa. Menurut Hidayah (2015) pembelajaran tematik yakni pembelajaran terpadu yang diintegrasikan ke dalam berbagai kompetensi. Keterpaduan yang dimaksud adalah keterpaduan sikap, keterampilan dan pengetahuan serta konsep-konsep dasar yang terkait.

Berdasarkan pada hasil observasi yang dilakukan pada pembelajaran tematik kelas V SDN Dukuh 1 Lembeyan, Magetan menunjukkan terdapat nilai yang masih dalam rentangan cukup. Dilihat dari penugasan siswa sebagai evaluasi masih terdapat siswa yang mendapat nilai kurang, selain itu masih banyak siswa mendapatkan nilai cukup dan hanya beberapa siswa mendapat nilai baik atau sangat baik. Sehubungan dengan masalah siswa kelas V di SDN Dukuh 1 Lembeyan, Magetan ditemukan adanya solusi untuk mengetahui hasil belajar tematik siswa yakni dengan menerapkan model pembelajaran yang efektif. Model pembelajaran yang mampu digunakan dalam menyelesaikan masalah tersebut dengan menggunakan model PBL.

Menurut Rerung, (2017) PBL merupakan yang dimana tugas guru adalah memfasilitasi partisipasi peserta investigasi siswa dalam pembelajaran dengan menghadirkan berbagai tantangan dan pertanyaan. Tujuannya adalah untuk mengajarkan anak cara berpikir kritis sehingga mereka dapat mengatasi permasalahan yang muncul dalam kehidupan dan masalah itu sendiri. Tentu, guru harus merancang materi pembelajaran yang memotivasi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran jika ingin membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.

Media pembelajaran adalah unsur pembelajaran yang berfungsi sebagai saluran penyebaran informasi. Alat yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar adalah media sebagai sumber belajar. Jika paradigma PBL dipadukan dengan media pembelajaran yang menggunakan media ludo sebagai permainan, pembelajaran ini akan lebih menarik, sesuai dengan gambaran media pembelajaran yang diberikan di atas. Seputar topik kepekaan lingkungan dan dampaknya terhadap pertumbuhan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia. Tentunya dengan penggunaan media permainan Ludo yang dikaitkan dengan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar khususnya pembelajaran tema.

Menurut Jihan, (2019) Ludo adalah permainan klasik di mana dua hingga empat pemain menggunakan nilai dadu untuk mengendalikan empat bidak sambil memutuskan strategi. Nilai dadu digunakan untuk memindahkan bidak dalam permainan papan Ludo. Berbeda dengan permainan Ular Tangga yang tidak memiliki konteks strategis, permainan ludo dianggap sangat ideal untuk digunakan dalam pendidikan, oleh karena itu peneliti sangat tertarik untuk menggunakannya sebagai alat pengajaran. Penggunaan strategi di sini relevan dengan materi pelajaran yang diajarkan, yang melibatkan interaksi sosial dengan lingkungan dan dampaknya terhadap kehidupan sosial, budaya, dan ekonomi.

Dalam proses pembelajaran tematik di SDN Dukuh 1 Lembeyan Magetan masalah yang terjadi diakibatkan oleh cara mengajar guru yang menyampaikan tidak menggunakan media sebagai pengantar penyampaian materi sehingga kurang dapat menarik siswa. Oleh karena itu, peneliti menggunakan media ludo yang sudah di modifikasi sebagai pengantar materi disesuaikan dengan masalah yang ada dalam kehidupan nyata. Penelitian ini diharapkan pembelajaran tematik berbantuan media Ludo ini terdapat peningkatan hasil belajar diatas KKM rata-rata untuk menunjang kemajuan prestasi siswa SDN Dukuh 1 Lembeyan Magetan dikelas V. Berdasarkan latar belakang masalah diatas peneliti tertarik mengangkat judul “Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Berbantuan Media Ludo Pada Siswa Kelas V di SDN Dukuh 1 Lembeyan Magetan”.

METODE

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan yaitu berupa tes dan non tes. Data tes yang diberikan dari tes tertulis yang akan diberikan kepada siswa. Sedangkan data non tes diperoleh dari observasi dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi pada penelitian ini dengan melakukan observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas siswa

b. Dokumentasi

Dokumen yang dikumpulkan peneliti berupa hasil pekerjaan siswa serta video maupun foto selama penelitian

c. Tes

Tes ini akan diberikan saat kegiatan pra siklus, siklus 1 dan siklus II.

Teknik pengumpulan data

1. Teknik Analisis Data Kualitatif

Menurut Sugiyono, (2019) terdiri dari tiga jenis kegiatan yaitu *reduksi data*, *display data dan conclusions*.

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Data Observasi Siswa. Data kemudian dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai Aktivitas} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

(Sumber : Arikunto Suharsimi 2015)

Sedangkan aktivitas pembelajaran siswa dikatakan berhasil apabila 76-100% siswa

$$\text{Nilai Prosentase} = \frac{\text{Jumlah siswa aktif}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

dapat aktif dalam mengikuti pembelajaran. untuk menghitung prosentase aktifitas belajar siswa menggunakan rumus :

(Sumber : Arikunto Suharsimi 2015)

Teknik analisis data yang digunakan dalam menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari tes secara tertulis adalah menggunakan rumus :

$$\text{Nilai Akhir} = \text{Jumlah skor seluruh nomor}$$

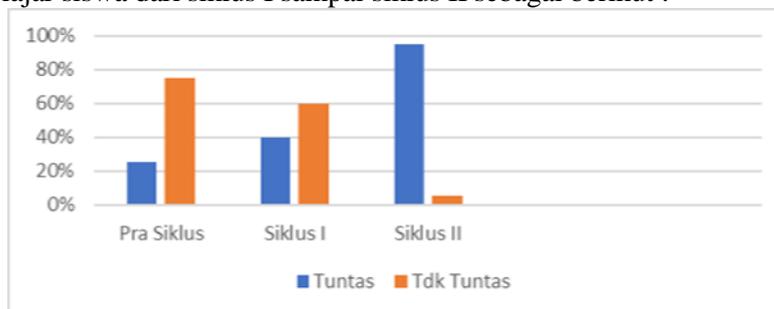
Sedangkan untuk mengukur presentase ketuntasan tes untuk setiap indikator dapat menggunakan rumus :

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

HASIL PENELITIAN

Hasil belajar kognitif Data hasil belajar kognitif

Data yang diperoleh pada hasil belajar kognitif siswa yang ditunjukkan dengan nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti tes akhir Pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada data rata-rata hasil belajar siswa dari siklus I sampai siklus II sebagai berikut :



Grafik 1. Diagram rata-rata data kognitif pra siklus, siklus I dan siklus II

Dari pada grafik diatas dapat dilihat bahwa telah adanya perubahan pada hasil belajar siswa sebelum menggunakan PBL dengan media ludo dan setelah menggunakan PBL dengan media ludo. Setelah menggunakan PBL dengan media ludo terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Dari hasil perbandingan diatas maka disimpulkan bahwa hasil dari penelitian siklus I ini masih dibawah KKM sehingga belum sesuai dengan keinginan peneliti. Maka peneliti merencanakan untuk melaksanakan tindakan siklus II

Hasil belajar afektif

Hasil belajar afektif siswa Kelas V SDN Dukuh 1 Kecamatan Lembeyan Kabupaten Magetan pada Siklus I mencapai rata-rata 2,9 pada indikator siswa mampu melaksanakan sikap gotong royong dalam melakukan diskusi kelompok dengan persentase 72,5% (kategori baik), rata-rata 3,6 pada indikator siswa mampu melaksanakan sikap disiplin dalam menyelesaikan masalah dengan persentase 90% (kategori sangat baik), rata-rata 2,6 pada indikator kerja sama siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan persentase 65% (kategori cukup), rata-rata 2,5 pada indikator percaya diri siswa mampu menyampaikan pendapat secara baik dengan persentase 62,5% (kategori cukup).

Hasil belajar afektif pada siswa Kelas V di SDN Dukuh 1 Kecamatan Lembeyan Kabupaten Magetan pada Siklus II pada hasil belajar mencapai rata-rata 3,95 pada indikator gotong royong dengan persentase 98,75% (kategori sangat baik), rata-rata 3,90 pada indikator disiplin dengan persentase 97,50% (kategori sangat baik), rata-rata 4,00 pada indikator kerja sama dengan persentase 100% (kategori sangat baik), rata-rata 4,00 pada percaya diri dengan persentase 100% (kategori sangat baik).

Hasil belajar psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik dalam hal keterampilan siswa Kelas V SDN Dukuh Kecamatan Lembeyan Kabupaten Magetan pada Siklus I mencapai rata-rata 3,5 pada kriteria 1 siswa mampu menuliskan ringkasan teks eksplanasi dengan persentase 87,5% (kategori sangat baik), rata-rata 2,2 pada kriteria 2 siswa menuliskan hasil analisis mengenai Interaksi manusia dengan lingkungan dengan persentase 55% (kategori cukup).

Hasil belajar psikomotorik dalam keterampilan siswa Kelas V SDN Dukuh 1 Kecamatan Lembeyan Kabupaten Magetan pada Siklus II mencapai rata-rata 3,80 pada kriteria 1 Siswa mampu menuliskan ringkasan dengan baik dengan persentase 95% (kategori sangat baik), rata-rata 3,85 pada kriteria 2 Siswa menuliskan hasil analisis mengenai Interaksi manusia dengan lingkungan dengan persentase 96,25% (kategori sangat baik), rata-rata 3,90 pada kriteria 3 Siswa menuliskan hak dan kewajiban di sekolah dengan persentase 97,50%

SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Proses penerapan pada model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media ludo sangat memberikan dampak yang baik dalam mengembangkan kognitif siswa di setiap siklusnya. Siswa sangat antusias dengan pembelajaran PBL berbantuan media ludo. Mereka juga bersemangat dalam diskusi dengan kelompoknya masing-masing untuk menyelesaikan atau memecahkan masalah yang diberikan oleh guru sehingga pada penerapan model PBL terdapat peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran tematik.
2. Dalam penelitian tindakan kelas ini, hasil belajar kognitif siswa diukur melalui tes evaluasi secara individu yang di setiap siklusnya mengalami peningkatan. Dimulai dari hasil rata-rata presentase ketuntasan hasil belajar kognitif pra siklus yaitu 25%, menjadi 40% di siklus I, dan 95% di siklus II. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dinyatakan bahwa model PBL berbantuan media ludo yang dapat meningkatkan hasil belajar tematik pada siswa sekolah dasar tema 6 subtema 1 pembelajaran 3 materi Interaksi manusia dengan lingkungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Astutik, P. P. (2013). Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter (Ppk) Dan Higer Order Thinking Skills (Hots) Dalam. *Fip Unm*, 343–354.
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Hidayah, N., Pgmi, J., Tarbiyah, F., & Keguruan, D. (2015). Pembelajaran Tematik Integratif Di Sekolah Dasar. *TERAMPIL Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2, 34–49.
- Jihan, A. N. F., Reffiane, F., & ... (2019). Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD* ..., 107–113.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/17501>
- Kaban, R. H., Anzelina, D., Sinaga, R., & Silaban, P. J. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 102–109.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.574>
- Laila, Q. N., Tinggi, S., Tarbiyah, I., Al, N., & Mojokerto, H. (2016). Pembelajaran Tematik Terpadu Pada Jenjang Sd/Mi. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 3(2).
- Lubis, M. S. (2016). Teori Belajar dan Pembelejaran. In *Universitas Islam Negeri Sumatera Utara* (pp. 0–74).
- Mar, H., Priyanto, W., & Damayani, A. T. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan*. 253–260.
- Pramudya, E., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pbl. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 320–329.
<https://doi.org/10.35568/naturalistic.v3i2.391>
- Pratiwi, E. T., Setyaningtyas, E. W., & Setyaningtyas, E. W. (2020). *Jurnal basicedu*. 4(2), 379–38