Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)
Volume 2(1), 868 – 876, 2023
ISSN: 2987-3940
The article is published with Open Access at: http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA

Model Pembelajaran Pjbl dengan Media Pembelajaran Papan Ajaib Lotre Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN Gondang

Hanik Nur Istiqomah ✉, Universitas PGRI Madiun
Rissa Prima Kurniawati, Universitas PGRI Madiun
Risya Ariyani, SDN Gondang

✉ *hanik_istiqomah@yahoo.com*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi efektivitas Model Pembelajaran PjBL dengan media pembelajaran papan ajaib lotre dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SDN Gondang. Metode penelitian tindakan kelas digunakan dengan 2 siklus sebagai pendekatan penelitian. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan PjBL dengan papan ajaib lotre secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang tinggi dalam proses pembelajaran, serta berhasil mencapai tingkat ketuntasan nilai yang baik. Kesimpulan penelitian ini mengindikasikan bahwa Model Pembelajaran PjBL dengan media papan ajaib lotre dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat SD.

Kata kunci: Model Pembelajaran PjBL, Media Ajar, Prestasi Belajar

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

A. Pendahuluan

Hasil belajar siswa merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam pendidikan. Hal ini dikarenakan hasil belajar siswa dapat dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam setiap proses pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai oleh siswa ditetapkan oleh kurikulum atau guru sebagai panduan dalam pengajaran. Hasil belajar siswa merupakan refleksi dari sejauh mana siswa berhasil mencapai tujuan tersebut. Selain itu, hasil belajar siswa juga menjadi indikator penting dalam menunjukkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Ketika siswa berhasil memperoleh hasil belajar yang baik, hal ini menunjukkan bahwa mereka telah memahami konsep-konsep yang diajarkan dan mampu mengaplikasikannya dengan baik. Hasil belajar yang baik juga menunjukkan bahwa siswa telah menguasai keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan dalam suatu bidang studi (Ayu & Suraji, 2022).

Selanjutnya, hasil belajar siswa juga dapat digunakan sebagai dasar untuk mengidentifikasi kekurangan atau kesulitan yang oleh siswa. Dengan mengevaluasi hasil belajar siswa, guru dapat mengidentifikasi area-area yang perlu diperbaiki dalam proses pembelajaran. Hal ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan metode pengajaran atau memberikan bantuan tambahan kepada siswa yang membutuhkannya. Selain itu, hasil belajar siswa juga dapat digunakan untuk memberikan umpan balik kepada siswa tentang kemajuan mereka. Umpan balik ini dapat membantu siswa memperbaiki pemahaman mereka, mengidentifikasi area-area yang perlu diperkuat, dan memberikan motivasi dalam belajar. Dengan demikian, hasil belajar siswa memiliki peranan yang penting dalam pendidikan karena merupakan tolak ukur keberhasilan tujuan pembelajaran dan menunjukkan indikator pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Widiastutik et al., 2023).

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, diperlukan penerapan metode pembelajaran yang interaktif dan tidak monoton. Metode pembelajaran yang interaktif melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, bukan hanya sebagai penerima informasi yang pasif. Dalam metode ini, siswa memiliki peran yang lebih aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan dan membangun pemahaman mereka sendiri. Metode pembelajaran interaktif menciptakan lingkungan belajar yang mendorong keterlibatan siswa. Ini dapat dilakukan melalui diskusi kelompok, tugas berbasis proyek, permainan peran, atau eksperimen praktis. Dengan melibatkan siswa secara langsung dalam aktivitas-aktivitas ini, mereka menjadi lebih aktif dalam memproses informasi, memecahkan masalah, dan berkomunikasi dengan baik (Putri & Muhammadiyah Hamka, 2022).

Selain itu, penting juga untuk menghindari monoton dalam metode pembelajaran. Metode yang monoton, seperti ceramah panjang dari guru, cenderung membuat siswa kehilangan minat dan konsentrasi. Sebaliknya, metode pembelajaran yang menarik dan variasi dapat mempertahankan minat siswa dan mendorong mereka untuk belajar dengan lebih antusias. Misalnya, penggunaan media visual, multimedia, atau teknologi dalam pembelajaran dapat membuat pengalaman belajar siswa lebih menarik. Penggunaan permainan edukatif, video pendek, atau simulasi juga dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Dengan cara ini, siswa dapat merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik (Prasetyanto et al., 2015).

Secara keseluruhan, penerapan metode pembelajaran yang interaktif dan tidak monoton memainkan peran penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Metode tersebut mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan menjaga minat serta motivasi mereka. Dengan keterlibatan yang lebih aktif dan lingkungan pembelajaran yang menarik, siswa memiliki peluang yang lebih baik untuk memahami materi pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang lebih baik. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas 5 SDN Gondang, telah diterapkan metode pembelajaran PjBL (Project-based Learning) dengan menggunakan papan ajaib lotre yang berisi materi-materi pembelajaran tematik terkait. Metode PjBL merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada proyek atau tugas nyata yang melibatkan siswa dalam eksplorasi, penemuan, dan aplikasi konsep-konsep pembelajaran.

PjBL atau Project-based Learning adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada proyek atau tugas nyata yang melibatkan siswa dalam eksplorasi, penemuan, dan aplikasi konsep-konsep pembelajaran. Dalam metode ini, siswa terlibat dalam proyek atau tugas yang mencerminkan tantangan atau masalah dalam kehidupan nyata, dan mereka bekerja secara kolaboratif untuk menyelesaikannya. PjBL, atau Project-based Learning, adalah pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan aspek-aspek berikut. Pertama, siswa difokuskan pada proyek atau tugas nyata yang menghubungkan pembelajaran kelas dengan kehidupan sehari-hari. Kedua, mereka didorong untuk eksplorasi dan penemuan melalui metode seperti penelitian, observasi, wawancara, atau percobaan, membangun pemahaman melalui pengalaman langsung. Ketiga, kolaborasi dalam kelompok diaktifkan, di mana siswa berbagi ide, pemikiran, dan saling bertanggung jawab mencapai tujuan proyek. Tujuan utama PjBL adalah meningkatkan pemahaman konsep dengan keterlibatan dalam konteks nyata, mengembangkan keterampilan 21st century seperti berpikir kritis, kreatif, komunikasi, dan kolaborasi, mendorong motivasi dan keterlibatan siswa melalui proyek menarik, serta memperluas penerapan pengetahuan dalam situasi nyata, memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam (Ayu & Suraji, 2022).

Dalam papan ajaib lotre yang digunakan, terdapat beberapa lotre yang dirancang khusus untuk menemukan kosakata baru, materi diagram batang, dan materi kebudayaan Indonesia. Lotre-lotre ini bertujuan untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (Hafshari & Arini, 2023). Pertama, terdapat lotre kosakata baru. Ketika siswa memilih nomor lotre ini, mereka akan diberikan kata-kata yang belum mereka kenal sebelumnya. Siswa ditantang untuk mencari arti, penggunaan, dan contoh kalimat yang relevan untuk kata-kata tersebut. Proses ini membantu siswa memperluas kosakata mereka, memperkaya pemahaman bahasa, dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi secara efektif (Nurrahmah et al., 2018).

Selanjutnya, ada juga lotre diagram batang. Ketika siswa memilih nomor lotre ini, mereka akan diberikan data atau informasi yang harus mereka representasikan dalam bentuk diagram batang. Siswa akan belajar tentang cara membuat, membaca, dan menganalisis diagram batang. Melalui lotre ini, siswa dapat mengembangkan pemahaman tentang presentasi data secara visual dan mengasah kemampuan interpretasi. Selain itu, dalam papan ajaib lotre juga terdapat lotre tentang kebudayaan Indonesia. Ketika siswa memilih nomor lotre ini, mereka akan mendapatkan pertanyaan atau tugas terkait dengan kebudayaan Indonesia, seperti tradisi, pakaian adat, seni, atau tempat wisata. Siswa diajak untuk mengeksplorasi dan menggali informasi mengenai kekayaan budaya Indonesia. Melalui lotre ini, siswa dapat meningkatkan pemahaman dan apresiasi mereka terhadap warisan budaya negara mereka sendiri (Yosiva et al., 2021).

Penerapan lotre-lotre ini dalam papan ajaib membawa beberapa keuntungan (Hasanah et al., 2022). Pertama, melalui lotre kosakata baru, siswa dapat mengembangkan kosa kata mereka dengan cara yang interaktif dan menarik. Lotre diagram batang membantu siswa memahami representasi data secara visual, yang merupakan keterampilan penting dalam berbagai disiplin ilmu. Lotre tentang kebudayaan Indonesia memperluas pengetahuan siswa tentang warisan budaya mereka, membangun rasa kebanggaan dan identitas nasional. Secara keseluruhan, penggunaan papan ajaib lotre dengan lotre kosakata baru, diagram batang, dan kebudayaan Indonesia memberikan variasi dalam pembelajaran dan mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Melalui lotre-lotre ini, siswa dapat memperluas pengetahuan, meningkatkan pemahaman, dan mengembangkan keterampilan yang relevan dalam berbagai aspek pembelajaran (Zaenal Fais et al., 2019).

Dalam metode PjBL, papan ajaib lotre digunakan sebagai alat interaktif yang menarik perhatian siswa. Papan ajaib lotre ini berisi berbagai materi pembelajaran tematik yang berkaitan dengan kurikulum kelas 5, seperti ilmu pengetahuan alam, matematika, bahasa Indonesia, dan sejarah. Ketika siswa memilih nomor dari papan ajaib lotre, mereka akan mendapatkan pertanyaan atau tugas terkait materi pembelajaran yang harus mereka jelajahi dan teliti. Proses pembelajaran dengan metode PjBL dan papan ajaib lotre ini melibatkan siswa dalam berbagai kegiatan kolaboratif. Mereka akan bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah, melakukan penelitian, eksperimen, atau membuat presentasi berdasarkan materi yang mereka peroleh dari papan ajaib lotre. Dalam proses ini, siswa aktif berpartisipasi, berdiskusi, berbagi ide, dan saling membantu satu sama lain.

Metode PjBL dengan papan ajaib lotre memiliki beberapa manfaat. Pertama, metode ini mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan terlibat dalam eksplorasi mandiri. Mereka belajar melalui penemuan sendiri, mencari informasi, dan memecahkan masalah yang membangun pemahaman mereka tentang materi pembelajaran. Kedua, penggunaan papan ajaib lotre sebagai alat interaktif memberikan variasi dalam pembelajaran. Ini membantu mempertahankan minat dan motivasi siswa, sehingga mereka lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran. Ketiga, melalui proyek atau tugas yang relevan dengan materi tematik, siswa dapat melihat hubungan antara konsep pembelajaran dengan dunia nyata. Hal ini membantu mereka memahami pentingnya materi pembelajaran dan bagaimana menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Suryandaru & Setyaningtyas, 2021).

Dengan menerapkan metode pembelajaran PjBL menggunakan papan ajaib lotre, diharapkan hasil belajar siswa di kelas 5 SDN Gondang dapat meningkat. Metode ini mendorong keterlibatan siswa, mempertahankan minat mereka, dan mengaitkan pembelajaran dengan konteks dunia nyata. Dengan demikian, siswa akan lebih aktif, memahami materi dengan lebih baik, dan mencapai hasil belajar yang lebih optimal. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah metode papan ajaib lotre PjBL efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam konteks penelitian ini, efektivitas merujuk pada kemampuan metode pembelajaran menggunakan papan ajaib lotre PjBL dalam mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Melalui penelitian ini, para peneliti ingin mengumpulkan data dan bukti empiris tentang apakah penggunaan metode papan ajaib lotre PjBL dapat memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa. Tujuan ini melibatkan pengukuran dan evaluasi terhadap peningkatan pemahaman siswa, peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, dan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus untuk menginvestigasi penggunaan Model Pembelajaran PjBL dengan media pembelajaran papan ajaib lotre dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SDN Gondang. Metode penelitian tindakan kelas dipilih karena fokusnya pada perbaikan praktik pembelajaran di kelas secara berkelanjutan melalui siklus tindakan yang berulang. Dalam setiap siklus, data dikumpulkan melalui berbagai teknik observasi, wawancara, dan tes. Observasi dilakukan untuk mengamati interaksi antara guru dan siswa, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dan penggunaan papan ajaib lotre dalam pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan guru untuk memperoleh informasi tentang persiapan, pengalaman, dan persepsi mereka terhadap penggunaan metode PjBL dengan papan ajaib lotre. Tes digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sebelum dan setelah penerapan metode pembelajaran.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif, yaitu dengan menganalisis data secara rinci dan mendetail untuk mengidentifikasi pola-pola dan perubahan yang terjadi selama penelitian. Hasil analisis data digunakan untuk membandingkan prestasi belajar siswa sebelum dan setelah penerapan metode PjBL dengan papan ajaib lotre, serta untuk mengevaluasi efektivitas metode tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat terlihat perbaikan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah implementasi Model Pembelajaran PjBL dengan media pembelajaran papan ajaib lotre. Temuan dari penelitian ini dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pendidik dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan efektif. Selain itu, penelitian ini juga memberikan pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan papan ajaib lotre sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada siklus I penelitian, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa menunjukkan antusiasme dan kegembiraan yang tinggi dalam belajar menggunakan papan ajaib lotre. Mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan menunjukkan minat yang tinggi terhadap metode PjBL dengan media papan ajaib lotre. Selain itu, hasil evaluasi dengan menggunakan tes pada akhir

siklus I menunjukkan bahwa siswa berhasil menjawab tes dengan tingkat ketuntasan yang cukup baik. Mereka mampu menguasai materi pembelajaran yang disampaikan melalui papan ajaib lotre. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Antusiasme dan kegembiraan siswa dalam belajar dengan papan ajaib lotre dapat menjadi indikator bahwa metode pembelajaran ini berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Hal ini berpotensi memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan minat mereka terhadap materi pembelajaran. Keberhasilan siswa dalam menjawab tes pada akhir siklus I menunjukkan bahwa penerapan metode PjBL dengan media papan ajaib lotre efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Papan ajaib lotre memberikan dukungan visual yang membantu siswa memahami konsep-konsep pembelajaran dengan lebih baik. Secara keseluruhan, hasil siklus I menunjukkan bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan berhasil meningkatkan pemahaman mereka melalui penggunaan metode PjBL dengan media papan ajaib lotre. Hasil ini memberikan indikasi positif bahwa metode ini dapat menjadi pendekatan pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SDN Gondang.

Pada siklus II penelitian, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa tetap menunjukkan antusiasme dan kegembiraan yang tinggi dalam belajar dengan menggunakan papan ajaib lotre. Mereka terus terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan menunjukkan minat yang tinggi terhadap metode PjBL dengan media papan ajaib lotre. Selanjutnya, hasil evaluasi dengan menggunakan tes pada akhir siklus II menunjukkan bahwa siswa berhasil menjawab tes dengan tingkat ketuntasan yang sangat baik. Bahkan, seluruh siswa berhasil memenuhi ketuntasan nilai minimum yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mampu menguasai materi pembelajaran dengan baik dan memiliki pemahaman yang mendalam tentang konsep-konsep yang diajarkan melalui metode papan ajaib lotre.

Antusiasme dan kegembiraan siswa yang tetap tinggi dalam belajar dengan papan ajaib lotre menunjukkan bahwa metode ini terus menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Ini dapat memberikan dampak positif pada motivasi siswa dan minat mereka terhadap pembelajaran. Keberhasilan siswa dalam menjawab tes dengan tingkat ketuntasan yang sangat baik pada akhir siklus II menegaskan bahwa penerapan metode PjBL dengan media papan ajaib lotre secara konsisten efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Metode ini membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang mendalam, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan menerapkan konsep-konsep pembelajaran dalam konteks yang nyata.

Secara keseluruhan, hasil siklus II penelitian menunjukkan bahwa siswa terus menunjukkan antusiasme yang tinggi dan berhasil meningkatkan pemahaman mereka melalui penggunaan metode PjBL dengan media papan ajaib lotre. Keberhasilan siswa dalam mencapai tingkat ketuntasan yang sangat baik mengindikasikan bahwa metode ini dapat dijadikan sebagai pendekatan pembelajaran yang efektif dan bermanfaat dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SDN Gondang.

Tabel rata-rata nilai yang diperoleh setiap siswa, mulai dari pra-siklus dan setelah diberikan tindakan, khususnya pada siklus I dan siklus II, menunjukkan peningkatan hasil belajar. Nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Pra Penelitian

No	Nama	Skor		Rerata
		Angket	Observasi	
1	MIA	19	15	17
2	ZMI	16	14	15
3	KN	17	18	17,50
4	YDE	14	16	15
5	HNH	20	15	17,50
6	WTP	17	14	15,50
7	RPN	16	15	15,50
Rata-rata				16,14

Tabel 2. Perolehan Skor Lembar Observasi Hasil Belajar Siswa dan Angket Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Nama	Skor		RHBS
		HBS1	HBS2	
1	MIA	22,50	22	23,75
2	ZMI	22	26	24
3	KN	22,50	26	23,75
4	YDE	24,50	24	24,25
5	HNH	25,50	25	25,25
6	WTP	24,50	24	24,25
7	RPN	25,50	22	23,75
Rata-rata				24,14

Keterangan:
HBS1 = Hasil Belajar siswa pertemuan ke 1
HBS2 = Hasil Belajar siswa pertemuan ke 2
RHBS = Rerata Hasil Belajar di akhir siklus

Tabel 3. Perbandingan Skor Hasil Belajar Siswa Pra Siklus dengan Siklus I

No	Nama	Skor Hasil Belajar Siswa		Keterangan
		Pra Siklus	Siklus I	
1	MIA	17	23,75	Meningkat
2	ZMI	15	24	Meningkat
3	KN	17,50	23,75	Meningkat
4	YDE	15	24,25	Meningkat
5	HNH	17,50	25,25	Meningkat
6	WTP	15,50	24,25	Meningkat
7	RPN	15,50	23,75	Meningkat
Rata-rata		16,14	24,14	Meningkat

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Nama	Skor		RHBS
		HBS_1	HBS_2	
1	MIA	26	26	26
2	ZMI	23,50	25	24,25
3	KN	27,50	28,50	28
4	YDE	28	29	28,50
5	HNH	28	28,50	28,25
6	WTP	29	27,50	28,50
7	RPN	28	28	28
Rata-rata				27,35

Keterangan:
HBS1 = Hasil Belajar siswa pertemuan ke 1
HBS2 = Hasil Belajar siswa pertemuan ke 2
RHBS = Rerata Hasil Belajar di akhir siklus

Tabel 5. Perbandingan Skor Hasil Belajar Siswa Siklus I dengan Siklus II

No	Nama	Skor Hasil Belajar Siswa		Keterangan
		Siklus I	Siklus II	
1	MIA	23,75	26	Meningkat
2	ZMI	24	24,25	Meningkat
3	KN	23,75	28	Meningkat
4	YDE	24,25	28,50	Meningkat
5	HNH	25,25	28,25	Meningkat
6	WTP	24,25	28,50	Meningkat
7	RPN	23,75	28	Meningkat
Rata-rata		24,14	27,35	Meningkat

Tabel 6. Rangkuman Pencapaian Skor Hasil Belajar Siswa pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Nama	Skor Hasil Belajar Siswa		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	MIA	17	23,75	26
2	ZMI	15	24	24,25
3	KN	17,50	23,75	28
4	YDE	15	24,25	28,50
5	HNH	17,50	25,25	28,25
6	WTP	15,50	24,25	28,50
7	RPN	15,50	23,75	28
Rata-rata		16,14	24,14	27,35

Tabel 7. Peningkatan Rata-rata Hasil Belajar Siswa pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Tindakan	Rata-rata Hasil Belajar	Kategori
1	Pra Siklus	16,14	Rendah
2	Siklus I	24,14	Tinggi
3	Siklus II	27,35	Tinggi

PjBL (Project-Based Learning) dengan papan ajaib lotre telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena beberapa alasan. Pertama, penggunaan papan ajaib lotre dalam PjBL menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menarik. Papan ajaib lotre memberikan elemen permainan yang menyenangkan dan menantang bagi siswa. Dengan melibatkan elemen permainan, siswa cenderung lebih antusias dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan berkontribusi dalam proyek pembelajaran. Kedua, metode PjBL dengan papan ajaib lotre memungkinkan siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proyek pembelajaran. Siswa diberi kesempatan untuk bekerja dalam kelompok atau secara mandiri dalam menyelesaikan tugas dan tantangan yang diberikan. Hal ini mengembangkan keterampilan kerjasama, komunikasi, dan pemecahan masalah siswa. Dengan terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran, siswa memiliki kontrol atas pemahaman dan pengalaman mereka sendiri, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

Selanjutnya, PjBL dengan papan ajaib lotre mendorong siswa untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari ke dalam situasi nyata. Proyek pembelajaran yang berbasis pada masalah atau tantangan dunia nyata memungkinkan siswa untuk melihat relevansi dan kegunaan langsung dari materi yang mereka pelajari. Dengan menerapkan konsep-konsep pembelajaran dalam konteks yang nyata, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang

lebih mendalam dan keterampilan transfer yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Terakhir, penggunaan papan ajaib lotre dalam PjBL memungkinkan adanya variasi dan fleksibilitas dalam penyampaian materi pembelajaran. Papan ajaib lotre dapat diubah dan disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Hal ini memungkinkan guru untuk mengadaptasi metode pembelajaran sesuai dengan gaya belajar siswa dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik. Selain itu, penggunaan teknologi dan media interaktif dalam papan ajaib lotre dapat memperkaya pengalaman pembelajaran siswa.

Secara keseluruhan, efektivitas PjBL dengan papan ajaib lotre terletak pada pengalaman belajar yang interaktif, keterlibatan siswa yang aktif, penerapan pengetahuan dalam konteks nyata, dan fleksibilitas dalam penyampaian materi pembelajaran. Metode ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan pemahaman yang mendalam, keterampilan kolaborasi, dan keterampilan pemecahan masalah yang relevan dengan dunia nyata.

E. Kesimpulan

Dalam penelitian ini, dilakukan implementasi Model Pembelajaran PjBL dengan media pembelajaran papan ajaib lotre untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SDN Gondang. Metode penelitian tindakan kelas digunakan dengan 2 siklus sebagai pendekatan utama dalam penelitian ini. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan PjBL dengan papan ajaib lotre memberikan hasil yang positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam siklus I, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan berhasil menjawab tes pada akhir siklus dengan tingkat ketuntasan yang baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan papan ajaib lotre dalam PjBL menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan efektif bagi siswa. Pada siklus II, siswa terus menunjukkan antusiasme yang tinggi dan berhasil meningkatkan pemahaman mereka. Hasil tes pada akhir siklus II menunjukkan bahwa seluruh siswa berhasil memenuhi ketuntasan nilai minimum yang ditetapkan. Hal ini menegaskan bahwa PjBL dengan papan ajaib lotre secara konsisten efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan papan ajaib lotre dalam PjBL memberikan beberapa keunggulan, antara lain menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menarik, mendorong keterlibatan aktif siswa, memungkinkan siswa untuk menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata, dan memberikan variasi dan fleksibilitas dalam penyampaian materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran PjBL dengan media papan ajaib lotre efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SDN Gondang. Metode ini memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik, melibatkan siswa secara aktif, dan memungkinkan penerapan pengetahuan dalam konteks nyata. Hasil ini memberikan implikasi positif bagi praktik pembelajaran di kelas dan memberikan wawasan yang berharga bagi pendidik dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Ayu, M., & Suraji, P. (2022). Model (PjBL) Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Fpb Dan Kpk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian*, 979–984.

Hafshari, N. D., & Arini, N. W. (2023). Pengembangan Media Papan Sipat-Siput pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *7*(1), 467–479. https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1643

Hasanah, U., Hidayat, M. J., Khotimah, H., Almadina, I., Azkiah, N., Ramadani, P. A., Arshaff, D., Ramadani, P., & Helmi, &. (2022). Strategi pembelajaran literasi dan numerasi menggunakan media papan membaca dan papan pintar untuk meningkatkan minat belajar Siswa SDN 012 Rambah Hilir. *Seminar Nasional Pemberdayaan Masyarakat*, *4*, 2022–2033. https://doi.org/10.31258/unricsce.4.198-203

Nurrahmah, A., Hikmah, N., & Kusumawardani, R. (2018). Penerapan Alat Peraga Papan Ajaib untuk Materi Operasi Hitung Pecahan. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(2), 124–134.

Prasetyanto, D., Syaf, A. H., & Rahayu, Y. N. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Lottery Card Terhadap Pencapaian Kemampuan Koneksi Matematik Siswa Smp Pada Pokok Bahasan Segiempat. *Jurnal Analisa*, *2*(1), 2549–5135. http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/analisa/index

Putri, R., & Muhammadiyah Hamka, U. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Papan Pintar (Smart Board) terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *8*(4). https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2716

Suryandaru, N. A., & Setyaningtyas, E. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, *5*(6), 6040–6048. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1803

Widiastutik, D., Fajriyah, K., Purnamasari, V., & Raharjo, S. (2023). Penerapan Model PjBL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Tlogosari Kulon 01. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*(1), 4090–4096.

Yosiva, A., Hendrawan, B., & Suci Pratiwi, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar (Papin) dan Katalog Ajaib (Kajib) untuk Meningkatkan Hasil Belajar SiswaKelas IV SDN 1 Kaliwalu. *Jurnal PGSD*, *7*(2), 20–26.

Zaenal Fais, M., Listyarini, I., & Nashir Tsalatsa, A. (2019). Pengembangan Media Papin dan Koja (Papan Pintar dan Kotak Ajaib) Sebagai Media Pembelajaran Matematika. In *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* (Vol. 3, Issue 1).