

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Volume 2, Nomor 4, May 2024, Halaman 144-148
 Licenced by CC BY-SA 4.0
 E-ISSN: [2986-6340](https://doi.org/10.5281/zenodo.11115972)
 DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.11115972>

Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* melalui Media Puzzle Sipeling dalam Peningkatan Hasil Belajar pada Kompetensi Peduli Lingkungan Siswa Kelas II SD Negeri Lemberang

Rohyana Felisa Utami¹, Panca Dewi Purwati²

¹²PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang
 Email : rohyanafelisa@students.unnes.ac.id¹, pancadewi@mail.unnes.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar pada peserta didik di kelas II SD Negeri Lemberang, Sokaraja. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SD tersebut tepatnya di kelas II dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa masih belum mencapai kriteria tuntas pada pembelajaran khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan materi sikap dan peduli terhadap lingkungan sekolah karena kurangnya penanaman serta penerapan sikap peduli terhadap lingkungan. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deksriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, *pre-test post test*, wawancara dan dokumentasi. Dari penelitian yang dilakukan, terdapat peningkatan motivasi belajar siswa kelas II pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang mengalami kenaikan rata-rata sebanyak 24 dari rata-rata 66 menjadi 90.

Kata kunci: Belajar, Konsentrasi, Peduli, Pendidikan Pancasila.

Abstract

This research was motivated by the low learning outcomes of students in class II of Lemberang State Elementary School, Sokaraja. Based on the results of observations that have been made at the elementary school, specifically in class II, it can be seen that the majority of students have not yet reached the criteria for completion in learning, especially in learning Pancasila and Citizenship Education regarding attitudes and caring for the school environment due to a lack of instilling and implementing caring attitudes towards the environment. The research method used is descriptive qualitative with data collection techniques in the form of observation, pre-test post test, interviews and documentation. From the research conducted, there was an increase in learning motivation for class II students in learning Pancasila Education. This can be seen from the results of the pre-test and post-test which experienced an average increase of 24 from an average of 66 to 90.

Keywords: Learning, Concentration, Caring, Pancasila Education.

Article Info

Received date: 25 April 2024

Revised date: 30 April 2024

Accepted date: 5 May 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran utama dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Hal ini sesuai dengan pasal 3 Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah menciptakan atau mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, cakap, mandiri dan demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, diperlukan peningkatan mutu pendidikan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan melakukan perubahan kurikulum yang sesuai dengan perkembangan pengetahuan. Selain mengembangkan kurikulum, guru dapat menggunakan model pembelajaran serta media yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. (Handayani dan Abadi, 2020).

Namun, pada kenyataannya masih terdapat guru yang menggunakan model pembelajaran konvensional misalnya metode ceramah terutama pada pembelajaran yang bersifat sosial humaniora seperti Pendidikan Pancasila. Penggunaan model dan metode konvensional tersebut mengakibatkan suasana belajar menjadi lebih membosankan sehingga motivasi belajar siswa menjadi rendah. Dalam pelaksanaan pembelajaran, kebanyakan siswa tidak berkonsentrasi dan cenderung merasa bosan

sehingga motivasi belajar menurun yang berkaitan dengan prestasi dan hasil belajar siswa. (Irwana dan Taufina, 2020).

Oleh karena itu, guru dapat menggunakan model dan media yang inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada siswa. Model pembelajaran adalah pola pembelajaran yang tergambar dari awal pembelajaran hingga akhir dan tersusun secara sistematis yang digunakan sebagai acuan dalam merancang kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Muthmainnah dkk, 2021). Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan guru sebagai pengirim materi kepada siswa baik secara individu maupun kelompok yang dapat menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan motivasi dari peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran yang efektif dapat tercapai sesuai dengan tujuannya. (Fathoni dkk, 2023).

Menurut Rusman dalam Meinisia (2019: 3) Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memiliki tujuan agar peserta didik dapat menjalankan perannya secara aktif dan kreatif selama proses pembelajaran serta dapat menerapkannya sesuai nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Guru dapat mengetahui keberhasilan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah berdasarkan dari hasil belajar peserta didik. (Zuhdi dkk, 2021).

Menurut Kamdi dalam Kusuma (2020: 1463) Problem Based Learning (PBL) merupakan model kurikulum yang berhubungan dengan masalah dunia nyata siswa. Masalah yang diseleksi mempunyai dua karakteristik penting, pertama masalah harus autentik yang berhubungan dengan konteks sosial siswa, kedua masalah harus berakar pada materi subjek dari kurikulum. Terdapat tiga ciri utama dari model Problem Based Learning (PBL). Pertama, problem based learning merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran, artinya dalam implementasi PBL ada sejumlah kegiatan yang harus dilakukan siswa, siswa tidak hanya mendengar, mencatat, kemudian menghafal materi pelajaran, tetapi melalui model problem based learning (PBL) siswa menjadi aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data, dan akhirnya membuat kesimpulan. Kedua, aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah. Problem based learning (PBL) ini menempatkan masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran. Artinya tanpa masalah pembelajaran tidak akan mungkin bisa berlangsung. Ketiga, pemecahan masalah menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah

Puzzle merupakan gambar yang dibagi menjadi beberapa bagian gambar dengan tujuan mengasah kecerdasan, menggembelng ketekunan dan belajar kecaakapan membagi. Lebih lanjut, perangkat puzzle bisa diartikan dengan pertunjukan edukatif, sebab selain digunakan buat bermain, serta untuk menajamkan pikiran serta menempa mental serta tempo manual. (Aftika, 2020). Puzzle *Sipeling* adalah media pembelajaran yang berisi beberapa bagian gambar contoh sikap peduli lingkungan sekolah kemudian, disusun oleh siswa menjadi bagian yang utuh dengan tujuan dapat membantu siswa memahami materi sikap peduli lingkungan sekolah.

Berdasarkan hasil pre-test pada siswa kelas II SDN Lemberang, hasil belajar dalam materi sikap peduli lingkungan sekolah masih rendah. Hal ini juga didukung dengan hasil wawancara guru kelas II yang mengatakan bahwa pemahaman siswa mengenai materi sikap peduli lingkungan masih rendah, dapat dilihat juga dari lingkungan siswa belajar masih belum bersih. Dengan kata lain sikap peduli lingkungan sekolah pada siswa kelas II masih belum muncul. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru perlu menggunakan perangkat pembelajaran yang inovatif serta sesuai dengan karakteristik peserta didik. Guru dapat menggunakan model pembelajaran *project based learning* dengan berbantuan media puzzle untuk menarik perhatian siswa.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan obyek secara keseluruhan pada saat melakukan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Lemberang, Sokaraja. Subjek penelitian terdiri dari 21 siswa kelas II SD Negeri Lemberang pada tahun ajaran 2023/2024.

Teknik pengolahan data yang digunakan yaitu observasi, pre-test dan post test, dan dokumentasi. Langkah-langkah dalam penelitian ini yaitu: (1) memberikan pre-test kepada siswa

sebelum memulai pembelajaran; (2) menjelaskan langkah-langkah dalam menggunakan media pembelajaran yang hendak digunakan; (3) siswa diminta untuk menyusun puzzle bergambar sikap dan perilaku peduli lingkungan sekitar dan sekolah dengan benar sesuai dengan prosedur yang telah dijelaskan (4) siswa mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas II SDN Lemberang, diketahui bahwa sebagian besar siswa belum memahami sikap dan perilaku menjaga lingkungan sekolah dan sekitar karena pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan berpusat pada guru. Selain itu, guru masih menggunakan sumber belajar yang bersifat teks seperti buku teks. Penggunaan buku teks tidak sepenuhnya salah tetapi, alangkah lebih baik ditambah dengan penggunaan media yang inovatif agar siswa lebih termotivasi dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Guru juga perlu menggunakan model pembelajaran yang inovatif agar pembelajaran tidak berpusat pada guru saja, siswa diberikan kesempatan untuk melakukan aktivitas dalam kegiatan pembelajarannya.

Tabel 1. Statistik Skor Pretest

	Pretest
Frekuensi	21
Skor Terendah	40
Skor Tertinggi	100
Rata-rata	66

Berdasarkan hasil pre-test yang dilakukan menunjukkan skor terendah yaitu 40 dan skor tertinggi 100 dengan rata-rata skor pretest sebesar 66 dan sebanyak 63,63% siswa masih di bawah kriteria tuntas. Hal ini menunjukkan masih banyak siswa yang nilainya di bawah kriteria tuntas. Hal ini perlu diperbaiki dengan melakukan inovasi pada model dan media pembelajaran yaitu menggunakan model *problem based learning* berbantuan media puzzle agar hasil belajar siswa meningkat sehingga siswa dapat memahami materi dengan baik.

Pada kegiatan pembuka, guru memberi salam, memeriksa kehadiran dan memberikan apersepsi kepada siswa. Lalu, pada kegiatan inti siswa diberikan permasalahan mengenai sikap dan perilaku menjaga lingkungan sekolah melalui video animasi. Kemudian, siswa dibagi menjadi 4 kelompok untuk menyelesaikan media puzzle sipeling yang berisi gambar sikap dan perilaku menjaga lingkungan sekolah. Guru membimbing penyelidikan individu maupun kelompok dengan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh siswa. Setelah selesai menyelesaikan puzzle, setiap kelompok menempelkan puzzle tersebut pada papan tulis yang sudah dibagi menjadi kolom benar dan kolom salah. Kolom benar untuk puzzle yang berisi sikap dan perilaku yang benar sedangkan kolom salah untuk sikap dan perilaku yang salah. Setelah itu, setiap kelompok mempresentasikan puzzle dilanjutkan dengan tanggapan dari kelompok lain dan guru.

Pada kegiatan penutup siswa diberikan posttest, guru memberikan penguatan, menyimpulkan bersama, dan melakukan refleksi. Refleksi siswa dengan menanyakan suasana pembelajaran hari ini. Kemudian, refleksi guru dengan menanyakan cara mengajar guru pada pembelajaran hari ini. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam.

Instrumen penilaian berupa pre-test dan post-test dipersiapkan terlebih dahulu oleh peneliti sebelum melakukan penelitian. Pre-test tersebut dibagikan kepada siswa untuk mengukur sejauh mana pengetahuan siswa mengenai materi yang akan diberikan mengenai sikap peduli terhadap lingkungan sekitar dan sekolah.

Setelah pre-test diberikan, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan puzzle. Siswa menyusun puzzle yang berisi gambar contoh sikap dan perilaku peduli terhadap lingkungan sekitar dan sekolah. Kemudian, setelah semua kelompok selesai

menyusun puzzle, semua kelompok mempresentasikan hasil karyanya sambil menjelaskan mengenai gambar yang didapat.

Berdasarkan hasil *pre-test* yang dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi sikap dan perilaku peduli lingkungan sekitar dan sekolah, masih menunjukkan hasil belajar yang belum baik yaitu sebesar 63,63% dengan kategori rendah. Kemudian, setelah dilakukan penerapan media dan model inovatif serta dilakukan posttest, hasil belajar siswa cukup meningkat yaitu menjadi 90%. Peningkatan hasil belajar ini berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan media pembelajaran yang interaktif.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Anjarwati (2023), yang berjudul “Penerapan Direct Instruction Model Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SDN Mangunharjo 12 Melalui Media Puzzle” menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dilihat dari angket yang diberikan, skor yang paling tertinggi memiliki frekuensi yang paling tinggi.

Kemudian, menurut Muna dkk (2023) pada penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Puzzle Kelas I SD Negeri Muktiharjo Kidul 03 Semarang” menunjukkan bahwa melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media puzzle dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi tentang macam-macam kegiatan gotong royong dan manfaat gotong royong dapat meningkatkan hasil belajar pada aspek keterampilan maupun aspek kognitif peserta didik. Peningkatan tersebut dapat diketahui pada pertambahan pencapaian indikator aktivitas belajar pada keterampilan dalam menyusun puzzle, kemampuan menjawab pertanyaan tentang manfaat gotong royong dan kemampuan berpresentasi di depan kelas. Hal tersebut juga dapat dilihat dari meningkatnya persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik dari kondisi pra siklus, siklus I dan siklus II.



Gambar 1. Penerapan Model *Project Based Learning*

Tabel 2. Statistik Skor Posttest

	Posttest
Frekuensi	21
Skor Terendah	60
Skor Tertinggi	100
Rata-rata	90

Berdasarkan hasil posttest yang diperoleh dari penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media puzzle pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, berikut ini hasil penelitian di SDN Lemberang, Sokaraja:

1. Siswa sangat aktif dan bersemangat saat materi dijelaskan menggunakan media puzzle.

2. Siswa menunjukkan semangat dan antusiasnya ketika dijelaskan mengenai penggunaan puzzle. Kemudian, saat penerapan media berlangsung yaitu saat siswa menyusun gambar yang masih tersusun acak. Siswa bekerja sama dengan baik untuk menyusun puzzle dengan benar.
3. Siswa lebih aktif berdiskusi baik dengan teman maupun dengan guru. Siswa menanyakan hal yang tidak diketahui dalam proses penyusunan puzzle. Siswa juga dapat mempresentasikan hasil kerjanya di depan teman kelasnya.
4. Siswa dapat menjelaskan kembali materi yang telah diberikan yaitu mengenai sikap dan perilaku peduli terhadap lingkungan sekitar dan sekolah.
5. Adanya peningkatan hasil belajar siswa dari rata-rata pretest sebesar 66 menjadi 90.

Dari penelitian yang telah dilakukan, dapat dilihat bahwa pemanfaatan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media puzzle dapat memudahkan siswa memahami materi dan mendorong motivasi siswa dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Berlandaskan hasil pengamatan dan ulasan mengenai Penerapan Model *Project Based Learning* berbantuan Media Puzzle pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila topik Sikap dan Perilaku Peduli Lingkungan Sekolah di kelas II SDN Lemberang, Sokaraja, kemudian peneliti menarik kesimpulan yaitu inovasi tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada aspek ini dibuktikan dari hasil *post-test* yang menunjukkan kenaikan persentase dari hasil *pre-test*.

Model pembelajaran *Project Based Learning* memanfaatkan perangkat puzzle layak dipakai sebagai alat bantu dalam mengajarkan ilmu pada siswa dan menjadi suatu inovasi bagi pengajar dan calon pengajar untuk menjelaskan materi, sehingga siswa akan merasa antusias dan lebih berkonsentrasi karena memakai perangkat pelajaran yang menarik dan menyenangkan.

REFERENSI

- Anjarwati, A., Matsusitha, D., Fariyah, F. N., Hanafi, K. D., Fitriyah, L., & Maryam, S. (2023). Penerapan Direct Instruction Model Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SDN Mangunharjo 12 Melalui Media Puzzle. *Jurnal Sains Riset*, 13(1), 229-236.
- Fathoni, A., Prasodjo, B., Jhon, W., Zulqadri, D. M. (2023). Media dan Pendekatan Pembelajaran di Era Digital: Hakikat, Model Pengembangan & Inovasi Media Pembelajaran Digital. Eureka Media Aksara: Purbalingga.
- Handayani, N. P. R., & Abadi, I. G. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media Gambar Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Ilmu*, 25(1), 120-131.
- Irawana, T. J., & Taufina, T. (2020). Penggunaan Metode Problem Solving untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Penilaian Pendidikan Kewarganegaraan Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 434-442.
- Kusuma, Y. Y. (2020). Peningkatan hasil belajar Siswa dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1460-1467.
- Meinisa, A., & Wasitohadi, W. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Model Problem Based Learning Berbantu Media Puzzle di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (Jartika)*, 2(1), 27-37.
- Muna, Z., Nursyahidah, F., Subekti, E. E., & Maflakhah, M. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle Kelas I SD Negeri Muktiharjo Kidul 03 Semarang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 3421-3436.
- Muthmainnah, dkk. (2021). Sistem Model dan Desain Pembelajaran. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini: Aceh.
- Yanti, R. A., & Novaliyosi, N. (2023). Systematic Literature Review: Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap Skill yang dikembangkan dalam Tingkatan Satuan Pendidikan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 2191-2207.
- Zuhdi, F., Khairunnisa, K., & Jiwandono, I. S. (2021). Pengaruh Metode Group Investigation terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Muatan Materi PPKn di Kelas V SDN 2 Kalijaga. *ZAHRRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 2(1), 44-54.