



Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dengan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Benda di Sekitarku di Kelas III SD Abdi Sukma Kota Medan

Nurunnajmi¹, Umar Darwis²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

*Korespondensi: nurunnajmi76@gmail.com, umarmillenia@gmail.com

Abstrak

Masalah dalam penelitian ini adalah tingkat kemampuan bertanya siswa sudah baik, guru mampu untuk memberikan motivasi bagi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, banyak siswa yang mempunyai nilai ulangan di atas rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, pencapaian ketuntasan sudah memenuhi 59,09% (13 siswa) dan 40,91% (9 siswa) belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Jenis penelitian yang peneliti ambil adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang berorientasi pada penerapan pada suatu kelompok subyek yang diteliti dan mengamati tingkat keberhasilan atau akibat tindakannya untuk kemudian diberikan tindakan lanjutan yang bersifat penyempurnaan tindakan atau penyesuaian dengan kondisi dan situasi sehingga diperoleh hasil yang lebih baik. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat tahapan penelitian: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi yang dilakukan secara berkesinambungan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran problem based learning di kelas III SD Abdi Sukma Kota Medan berdasarkan nilai post-test yang dilakukan pada siklus I nilai persentase ketuntasan kelas yang dicapai sebesar 60,87% sedangkan pada siklus II persentase ketuntasan kelas yang dicapai sebesar 69,57% sehingga dapat dijelaskan bahwa terjadinya peningkatan sebesar 26,09%. Ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran problem based learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Problem Based Learning, Media Puzzle, Hasil Belajar Siswa.*

Abstract

The problem in this study is that the level of students' ability to ask questions is good, the teacher is able to provide motivation for students to take part in the learning process, many students have test scores above the average Minimum Completeness Criteria (KKM) set by the school, the achievement of completeness has fulfilled 59.09% (13 students) and 40.91% (9 students) have not achieved the Minimum Completeness Criteria (KKM). The type of research that researchers took was Classroom Action Research (CAR). Classroom action research is research that is oriented to the application of a group of subjects under study and observes the level of success or consequences of their actions to then be given follow-up actions that are improvement of actions or adjustments to conditions and situations so that better results are obtained. This classroom action research consists of four stages of research: planning, action, observation and reflection which are carried out continuously. The results showed that the problem-based learning model in class III SD Abdi Sukma Medan city based on the post-test scores carried out in cycle I achieved the percentage of class completeness of 60.87% while in cycle II the percentage of class completeness achieved was 69.57% so that it can be explained that there was an increase of 26.09%. This shows that the application of problem based learning learning models can improve student learning outcomes.

Keywords: *Problem Based Learning, Puzzle Media, Outcome Student Learning.*

1. Pendahuluan

Pendidikan di sekolah merupakan salah satu sarana dalam mengembangkan dan meningkatkan

kualitas sumber daya manusia (SDM), dan salah satunya upaya yang dapat meningkatkan mutu pendidikan tersebut adalah dengan cara memperbaiki proses belajar mengajar. Belajar mengajar pada dasarnya adalah terjadinya hubungan timbal balik antara guru dan siswa. Guru dituntut harus bisa sabar dan mempunyai sikap terbuka disamping kemampuan dalam situasi belajar mengajar yang lebih aktif. Tugas seorang guru dalam menyapaikan materi pelajaran kepada siswa tidaklah mudah.

Menurut Sukmawarti dkk (2022 : 202) pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi. Menurut Sukmawarti dan Hidayat (2020) Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan menuju Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang menekankan pada pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu. Salah satu pembelajaran kurikulum 2013 adalah pembelajaran tematik.

Guru harus memiliki berbagai kemampuan yang dapat menunjang tugasnya agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang guru dalam meningkatkan kompetensi profesinya adalah kemampuan mengembangkan model pembelajaran. Guru dituntut untuk dapat menciptakan inovasi-inovasi pada proses pembelajaran. Inovasi-Inovasi pembelajaran menuntut tenaga pendidik maupun peserta didik untuk berfikir kreatif serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif dan tentunya berakhlak mulia (Sukmawarti dkk., 2021). Dengan adanya inovasi-inovasi pada proses pembelajaran maka akan dapat mengurangi hambatan-hambatan pada proses pembelajaran. Menurut Hidayat dan Khayroiyah (2018) untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat. Dalam mengembangkan model pembelajaran maka seorang guru harus dapat menyesuaikan antara model yang dipilihnya dengan kondisi siswa, materi pelajaran dan sarana prasarana yang ada. Oleh karena itu, guru harus menguasai beberapa jenis model pembelajaran agar proses belajar mengajar berjalan lancar dan tujuan yang ingin dicapai dapat terwujud. Adapun model yang tepat dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *problem based learning*, *problem based learning* adalah suatu model pembelajaran dimana pada awal pembelajarandisajikan berbagai masalah yang biasanya diambil dari masalah-masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari siswa di lingkungannya. Masalah-masalah tersebut

dijadikan landasan untuk melakukan investigasi dan penyelidikan oleh siswa sebagai pembelajaran yang memberikan bekal keterampilan untuk memecahkan masalah dan cara berpikir kritis atas sebuah masalah. Selain itu, model ini juga menuntut siswa untuk mendapatkan pengetahuan dan konsep dari materi yang dipelajari secara langsung.

Problem based learning adalah suatu model yang efektif yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa karena model ini pendekatan berpusat pada siswa yang dimana dapat meningkatkan kepekaan sosial untuk memecahkan permasalahan sosial yang bermakna dan kontekstual dengan tujuan mampu merangsang pemahaman dalam berpendapat saling bekerjasama pada pemecahan permasalahannya. Disamping penggunaan model pembelajaran pendidik yang cerdas harus pandai dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengembangkan kreativitas dan mengeksplorasi ide-ide kemampuan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran. Salah satu media yang dapat menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan dan dapat memudahkan siswa dalam meningkatkan kemampuan hasil belajar kognitifnya adalah media pembelajaran puzzle. *Puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan logika anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya. Pada permainan ini siswa dituntut untuk berpikir dengan cara mengingat dan membayangkan suatu gambar yang mereka susun sehingga terbentuk suatu gambar yang sempurna. Permainan ini akan meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran dengan media *puzzle* ini melibatkan siswa secara langsung. *Puzzle* merupakan pengembangan dari media gambar. Perbedaan antara keduanya adalah pada saat digunakan. Media gambar disajikan hanya berupa gambar secara utuh, tetapi dengan media *puzzle* siswa ditantang untuk menyusun potongan-potongan gambar untuk menjadi gambar secara utuh sehingga memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran di kelas (Mahbub, 2011: 1).

Menurut (Hidayat, dkk: 2021) Di era modern ini, teknologi berkembang di berbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk di tingkat pendidikan dasar. Menurut (Hidaya, dkk: 2022: 1) Pesatnya perkembangan teknologi saat ini memudahkan para guru untuk menciptakan dan mengembangkan inovasi-inovasi dalam pembelajaran, seperti bahan dan metode yang berguna untuk menunjang keefektivan proses pembelajaran. Teknologi dapat dimanfaatkan dalam penyajian materi pelajaran dan dapat juga dimanfaatkan sebagai teknologi interaksi pembelajaran antara guru dan siswa (Sukmawati, dkk:2017). Kemudian menurut (Sukmawati

dkk:2022) kemajuan teknologi ini tentunya harus diimbangi dengan kualitas sumber daya manusianya. Peningkatan sumber daya ini tidak terlepas dari peran pendidik.

Berdasarkan observasi peneliti lakukan siswa mampu memahami pelajaran mengenai materi benda-benda di sekitarku. Selain itu tingkat kemampuan bertanya siswa sudah baik, guru mampu untuk memberikan motivasi bagi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Hal ini terbukti dengan adanya hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III menunjukkan bahwa banyak siswa yang mempunyai nilai ulangan di atas rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu sebesar 60. Secara Kriteria Ketuntasan Klasikal nilai ulangan siswa di kelas III sudah memenuhi 59,09% (13 siswa) yang telah tuntas dan 40,91% (9 siswa) belummencapai KKM.

Untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa sebesar 85% maka guru harus mengoptimalkan pembelajaran yang menekankan siswa mengalami sendiri, kurang memanfaatkan media yang dekat dengan dunia anak, memenuhi sumber belajar di lingkungan sekolah. Karena akan menyebabkan aktivitas siswa dalam pembelajaran akan optimal, cenderung tidak pasif karena terfokus pada hafalan saja, agar tercipta komunikasi dua arah, dan menyenangkan.

Permasalahan yang terjadi perlu dicari alternatif pemecahannya yaitu melalui pembelajaran inovatif, dimana peran guru sebagai fasilitator, motivator, evaluator, informator, serta menunjukkan komunikasi multiarah agar siswa mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri. Pemecahan permasalahan perlu dilakukan karena pembelajaran dengan tema benda di sekitarku erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, memiliki peran penting untuk memajukan daya pikir, mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis siswa terhadap lingkungan alam.

Oleh karena itu, peneliti bersama kolaborator melakukan salah satu pembelajaran inovatif yaitu menggunakan model *problem based learning*, dan media *puzzle*. Model pembelajaran *problem based learning* dilakukan karena bermanfaat untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan pemanfaatan media *puzzle* dijadikan pendukung pelaksanaan pembelajaran *problem based learning* sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada tema benda di sekitarku dengan penerapan model pembelajaran *problem based learning* dengan media *puzzle* di kelas III SD Abdi Sukma Kota

Medan? Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah: Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada tema benda di sekitarku melalui penerapan model pembelajaran *problem based learning* di kelas III SD Abdi Sukma Kota Medan.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang peneliti ambil adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang berorientasi pada penerapan pada suatu kelompok subyek yang diteliti dan mengamati tingkat keberhasilan atau akibat tindakannya untuk kemudian diberikantindakan lanjutan yang bersifat penyempurnaan tindakan atau penyesuaian dengan kondisi dan situasi sehingga diperoleh hasil yang lebih baik.

Objek dan Subjek Penelitian

Objek penelitian meakan hal yang menjadi titik perhatian dari penelitian. Adapun objek penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *problem based learning* dengan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema benda di sekitarku di kelas III SD Abdi Sukma Kota Medan. Sedangkan subjek penelitian adalah sebagai informan atau orang yang dimanfaatkan ntuk memberikan informasi tentang situasi atau kondisi tempat penelitian. Berdasarkan pengertian di atas maka dapat dijelaskan bahwa subjek dalam penelitian ini adalah siswa di kelas III SD Abdi Sukma Kota Medan yang berjumlah 22 siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan yang digunakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Observasi adalah alat penilaian banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi yang sebenarnya aupun dalam situasi butan. Adapun alat yang digunakan dalam observasi adalah lembar observasi aktivitas belaar siswa. Observasi digunakan peneliti untuk mengamati data-data yang berhubungan dengan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Metode ini digunakan peneliti untuk memperoleh data tentang pembelajaran penelitian tindakan di kelas III SD Abdi Sukma KotaMedan. Tes ini digunakan peneliti untuk memperoleh data-data yang berhubungan dengan hasil belajar siswa pada tema benda di sekitarku yang diperoleh dengan cara memberi tes tertulis untuk mengukur kemampuan siswa dalam pembelajaran dan juga media puzzle. Media puzzle yangdigunakan adalah sebagai berikut :



Gambar 1 Media Puzzle

Tabel 1 Alat dan Bahan Membuat Media Puzzle

No	Alat	Bahan
1.	<p>Gunting digunakan untuk menggunting kertas yang sudah dicetak.</p> 	<p>Kertas kardus digunakan untuk lapisan kertas puzzle yang akan digunting</p> 
2.	<p>Penggaris digunakan untuk mengukur bagian kertas yang ingin di tempel.</p> 	<p>Kertas HVS digunakan untuk membuat Gambar latar media yang akan dicetak</p> 

<p>3. Lem kertas digunakan untuk menempelkan gambar-gambar yang sudah di guntingin.</p> 	<p>Pensil warna digunakan untuk mewarnai media yang akan dipakai</p> 
---	---

Adapun tahap-tahap membuat media *puzzle* adalah sebagai berikut:

1. Membuat gambar tema benda disekitarku dan diwarnai



Gambar 2 Puzzle

2. Ditempel di kertas kardus dan digunting medianya sesuai potongan *puzzle*



Gambar 3 Potongan Puzzle

3. Media *puzzle* siap digunakan untuk siswa-siswa



Gambar 4 Puzzle Jadi

Teknik Analisis Data

Analisis data menurut Arikunto (2014: 278), yaitu: mengumpulkan data dan diolah serta dianalisis dengan meliputi tiga langkah yaitu persiapan, tabulasi, dan penerapan data sesuai dengan pendekatan penelitian. Sesuai dengan rancangan penelitian yang digunakan maka analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis dan refleksi dengan setiap siklusnya berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan. Penelitian ini dianalisis untuk mengetahui hasil akhir dari setiap siklus penelitian.

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan digunakan untuk mengukur apakah penerapan tindakannya sudah tepat atau belum. Indikator keberhasilan belajar dalam penelitian ini adalah 80% siswa yang hasil belajarnya meningkat.

3. Hasil dan Pembahasan Penelitian

3.1 Hasil penelitian

Hasil Belajar Pra Tindakan

Untuk mengukur keberhasilan awal belajar siswa pada materi benda di sekitarku tersebut, maka dilakukanlah pre-test. Adapun hasilnya belum menunjukkan ketuntasan belajar sebagaimana KKM yang telah di tentukan yaitu 70. Berdasarkan hasil tes yang dilakukan SD Abdi Sukma Kota Medan menunjukkan bahwa siswa banyak mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan. Beberapa kesulitan siswa yang ditemukan yaitu:

1. Siswa belum mengenal tema benda di sekitarku
2. Siswa kurang teliti dalam mengerjakan soal yang diberikan

Kesulitan-kesulitan tersebut dapat dilihat dari kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa dalam menjawab. Kemampuan siswa sebelum dilakukan tindakan masih sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari tes awal pada tema benda di sekitarku. Setelah hasil tes awal diperoleh dapat ditentukan nilai minimum, nilai maksimum, dan nilai rata-rata siswa seperti yang tercantum dibawah ini:

Tabel 2 Tabel Nilai Minimum, Maksimum dan Rata-rata Siswa Pada Tes Awal

Nilai Minimum	20
Nilai Maksimum	90
Nilai Rata-rata	61,52

Selanjutnya dari data tersebut juga ditentukan hasil evaluasi siswa pada tes awal untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *problem based learning* pada proses pembelajaran selanjutnya.

Tabel 3 Hasil Evaluasi Tes Awal (Prasiklus)

No	Nilai	Siswa	%	Keterangan
1	90-100	7	30,43%	Baik sekali
2	70-89	6	26,08%	Baik
3	50-69	1	4,37%	Cukup
4	49<	9	39,12%	Rendah
Jumlah		23	100%	

Tabel di atas terlihat bahwa pada prasiklus ini pelaksanaan strategi pembelajaran ceramah, hasil belajar siswa pada prasiklus adalah sebagai berikut; siswa yang mendapatkan nilai 90-100 (kategori baik sekali) ada 7 siswa atau 30,43%, siswa yang mendapatkan nilai 70-89 (kategori baik) ada 6 siswa atau 26,08%, siswa yang mendapatkan nilai 50-69 (kategori cukup) ada 1 siswa atau 4,37%, siswa yang mendapatkan nilai 49 < (kategori rendah) ada 9 siswa atau 39,12%.

Hasil Siklus I

Setelah hasil tes awal diperoleh dapat ditentukan nilai minimum, nilai maksimum, dan nilai rata-rata siswa seperti yang tercantum dibawah ini:

Tabel 4 Tabel nilai Minimum, Maksimum dan Rata-rata Siswa Pada Siklus I

Nilai Minimum	30
Nilai Maksimum	90
Nilai Rata-rata	71,30

Selanjutnya dari data tersebut juga ditentukan hasil evaluasi siswa pada tes siklus I untuk mengetahui kemampuan siswa sesudah menggunakan model pembelajaran *problem based learning* pada proses pembelajaran selanjutnya.

Tabel 5 Hasil Evaluasi Tes Siklus I

No	Nilai	Siswa	%	Keterangan
1	90-100	4	17,39%	Baik sekali
2	70-89	12	52,17%	Baik
3	50-69	5	21,74%	Cukup
4	49<	2	8,70%	Rendah
Jumlah		23	100	-

Tabel di atas terlihat bahwa hasil belajar pada siklus I ini pelaksanaan pembelajaran model pembelajaran *problem based learning*, hasil belajar siswa pada siklus I adalah sebagai berikut; siswa yang mendapatkan nilai 90-100 (kategori baik sekali) ada 4 siswa atau 17,39%, siswa yang mendapatkan nilai 70-89 (kategori baik) ada 12 siswa atau 52,17%, siswa yang mendapatkan nilai 50-69 (kategori cukup) ada 5 siswa atau 21,74%, siswa yang mendapatkan nilai 49 < (kategori rendah) ada 2 siswa atau 8,70%.

Data diatas dapat ditentukan persentase ketuntasan siklus I siswa setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning*. Persentase siklus I siswa dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 6 Persentase Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I

No	Persentase	Tingkat Ketuntasan	Banyak Siswa	Persentase Jumlah Siswa
1	$\leq 70\%$	Tuntas	16	69,57%
2	$\geq 70\%$	Tidak Tuntas	7	30,43%

Tabel di atas, diperoleh 16 siswa (69,57%) yang mencapai tingkat ketuntasan belajar. Sedangkan 7 siswa (30,43%) belum mencapai ketuntasan belajar.

Deskripsi Hasil Siklus II

Setelah hasil tes siklus II diperoleh maka ditentukan nilai minimum, nilai maksimum, dan nilai rata-rata siswa seperti yang tercantum dibawah ini:

Tabel 7 Tabel nilai Minimum, Maksimum dan Rata-rata Siswa Pada Siklus II

Nilai Minimum	60
Nilai Maksimum	100
Nilai Rata-rata	86,52

Selanjutnya dari data tersebut juga ditentukan hasil evaluasi siswa pada tes siklus II untuk mengetahui kemampuan siswa sesudah menggunakan model pembelajaran *problem based learning* pada proses pembelajaran selanjutnya.

Tabel 8 Hasil Evaluasi Tes Siklus II

No	Nilai	Siswa	%	Keterangan
1	90-100	14	60,87%	Baik sekali
2	70-89	8	34,78%	Baik
3	50-69	1	4,35%	Cukup
4	49<	0	0%	Rendah
Jumlah		23	100	-

Tabel di atas terlihat bahwa pada siklus II ini pelaksanaan pembelajaran model pembelajaran *problem based learning*, hasil belajar siswa pada siklus II adalah sebagai berikut; siswa yang mendapatkan nilai 90-100 (kategori baik sekali) ada 14 siswa atau 60,87%, siswa yang mendapatkan nilai 70-89 (kategori baik) ada 8 siswa atau 34,78%, siswa yang mendapatkan nilai 50-69 (kategori cukup) ada 1 siswa atau 4,35%, siswa yang mendapatkan nilai 49 < (kategori rendah) tidak ditemukan.

Dari data di atas dapat ditentukan persentase ketuntasan siklus II siswa setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning*. Persentase siklus II siswa dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 9 Persentase Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II

No	Persentase	Tingkat Ketuntasan	Banyak Siswa	Persentase Jumlah Siswa
1	$\leq 70\%$	Tuntas	22	95,66%
2	$\geq 70\%$	Tidak Tuntas	1	4,34%

Dari tabel di atas menunjukkan tentang persentase tingkat ketuntasan hasil belajar siklus II, dari data tersebut dapat diperoleh 22 siswa (95,66%) yang mencapai tingkat ketuntasan belajar, sedangkan 1 siswa (4,34%) belum mencapai ketuntasan belajar. Dengan demikian nilai rata-rata siswa 86,52.

3.2 Pembahasan

Sesuai dengan penjelasan hasil pembahasan bahwa hipotesis tindakannya adalah bahwa setelah penerapan model pembelajaran ini siswa akan meningkat hasil belajarnya, sesuai dengan batas KKM yang telah ditetapkan yaitu 70. Maka dari hasil penelitian tampak bahwa memang penerapan model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa

hal ini terlihat dari peningkatan yang dicapai pada setiap siklus yang dilaksanakan, yaitu sebanyak tiga siklus dengan tingkat capaian sebagai berikut:

1. Pada pra tindakan hasil belajar siswa itu hanya 60,87% dengan jumlah siswa sebanyak 14 orang yang dikatakan tuntas dalam memahami materi benda di sekitarku. Hal ini masih jauh dari yang diharapkan nilai rata-rata, jika diartikan ke lambang maka termasuk kategori 'sangat rendah'. Setelah diadakannya observasi terhadap kesenjangan ini, maka disusunlah rancangan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *problem based learning*. Sehingga setelah tindakan siklus I hasil belajar siswa meningkat menjadi 69,57% dengan jumlah siswa sebanyak 16 orang yang tuntas dalam materi tersebut. Namun hasil ini juga belum dikategorikantuntas karena batas KKM yang ditentukan oleh kurikulum itu adalah 75. Maka pada siklus II skor rata-rata hasil belajar siswa kembali meningkat.
2. Peningkatan ini terjadi karena beberapa hal di antaranya adalah karena semakin bertambahnya antusias siswa saat mencari informasi dari beberapa sumber, pemahaman siswa terhadap materi semakin tinggi setelah pemaparan kembali pada siklus II, selain itu peningkatan juga disebabkan karena para siswa semakin mudah menjawab soal, sesudah terlebih dahulu mendiskusikan soal-soal salah yang mereka jawab pada pertemuan sebelumnya. Peningkatan hasil belajar pada siklus II sebesar 95,66% dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang yang hasil belajarnya tuntas. Jika dipersentasekan maka terjadi peningkatan dari silus I sebesar 69,57% meningkat pada siklus II menjadi menjadi 95,66%. Namun dalam hal ini memang hasil tersebut telah mencapai hasil KKM. Dilakukan revisi rencana tindakan dengan memperhatikan kekurangan pada siklus sebelumnya. Peningkatan ini berhasil dicapai ketika peneliti lebih memusatkan perhatian kepada para siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran, sehingga metode model pembelajaran *problem based learning* yang peneliti terapkan untuk dapat mengatasinya. Hasilnya pun tampak meningkat. Dengan demikian pada siklus II ini hasil belajar siswa mencapai target yang diinginkan oleh KKM sebesar 70 dan persentase siswa yang tuntas di dalam kelas juga sudah lebih dari pencapaian 85%.

Dengan demikian hasil yang diperoleh dari penelitian ini sesuai dengan indikator keberhasilan, maka dengan ini dapatlah peneliti simpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Tema Benda di sekitarku. Tidak hanya itu rasa senang dan kegembiraan siswa juga terlihat ketika peneliti menerapkan model pembelajaran ini.

4. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil data penelitian yang telah dipaparkan pada bab di atas, maka dapat diambil kesimpulan tentang hasil penelitian yaitu dengan model pembelajaran *problem based learning* di kelas III SD Abdi Sukma Kota Medan berdasarkan nilai post-test yang dilakukan pada siklus I nilai persentase ketuntasan kelas yang dicapai sebesar 60,87% sedangkan pada siklus II persentase ketuntasan kelas yang dicapai sebesar 69,57% sehingga dapat dijelaskan bahwa terjadinya peningkatan sebesar 26,09%. Ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

5. Daftar Pustaka

- Amir, M.T. (2013), *Inovasi Pendidikan Melalui Pobleem Based Learning: Bagaimana Pendidik Memberdayakan Pemelajar di Era Pengetahuan*. Jakarta: Kencana.
- Arikunto, S, (2014), *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar, (2017) *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Burhanuddin & Esa Wahyuni, (2010), *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Eko, Widoyoko, (2019), *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yokyakarta: Putaka Pelajar.
- Huda, Miftahul, (2013), *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mahbub Alwathoni, (2017). *Konsep “TPACK-P” pada Dunia Pendidikan*. (<https://www.kompasiana.com/mahboeb/59cb027a4fc4aa5df6576d52/konsep-tpack-p-pada-dunia-pendidikan>).
- Mujib, A. (2019). Kesulitan mahasiswa dalam pembuktian matematis: Problem matematika diskrit. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 2(1), 51-57.
- Mujib, A., Firmansyah., Lubis, W.A., Siagian, S.S., & Dewi, F.F. (2023). *Statistika Penelitian Berbasis Masalah dengan Aplikasi SPSS*. Medan: LPPM UMN Al-Washliyah
- Nurhadi, (2013). *Pembelajaran Kontekstual dan penerapannya dalam KBK*. Malang: UM Press.
- Putra, R.S, (2013), *Desain Belajar Mengajar Keatif Berbasis Sains*, Yogyakarta: Diva Press.

- Rohman, Arifin, (2011), *Penerapan Model Pembelajaran Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Sika Semangat Kebangsaan dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS*. Skripsi Penelitian Tindakan Kelas.
- Sarah, M. (2022). Pengaruh Metode Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iii Sd Negeri 101932 Perbaungan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 4(2), 206-219.
- Sardiman A. M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sartyka, B., Mujib, A., & Mawengkang, H. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematik dan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *APOTEMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(1), 35-46.
- Shoimin, Aris, (2013). *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-Ruz media.
- Siregar, R. N., Suryadi, D., Prabawanto, S., & Mujib, A. (2023). Increasing Students Self-Regulated Learning Through A Realistic Mathematical Education. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1).
- Slameto, (2006), *Belajar dan Fakor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Pt. Rineka cipta.
- Sudjana, (2011), *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad, (2017), *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sukmawarti, Hidayat, Oca, L. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), Hal: 886-894.
- Sukmawarti, Hidayat, Putri L.A. (2022). *Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa*. Pakmas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), Hal : 202-207.
- Susanto, Ahmad, (2013), *Teori Belajar dan Pembelajaran di SD*. Jakarta: Kencana.
- Trianto. (2011), *Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, Konsep, Landasan Teori, Praktis dan Implementasinya. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Wirantiara, P. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Tema Benda-Benda Di Sekitar Kita Di Kelas V SD PAB 20 Bandar Klippa. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(2), 213-221.