

**IMPLEMENTASI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTU
MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA EDUKASI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS
KELAS IV SDN PENGKOL 01**

Ganik Sita Nur Utami ¹, Veronika Unun Pratiwi ², Agus Sri Antana ³

¹ Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo

² Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo

³ SDN Pengkol 01

¹ppg.ganikutami01230@program.belajar.id, ²veronikaup@gmail.com,

³agussriyuli@gmail.com

ABSTRACT

Problem Based Learning is a problem-based learning model in which the learning process uses real problems related to everyday life through the stages of the scientific method in problem solving so that it requires students to be active and develop students' skills in solving problems and thinking critically in digging up information. This study aims to describe the planning, implementation and evaluation of the steps of applying the Problem Based Learning (PBL) model assisted by educational snakes and ladders game learning media in improving IPAS learning outcomes. This type of research is classroom action research (PTK), which was carried out in two cycles. This research was conducted at SDN Pengkol 01, with the research subjects being grade IV students totalling 24 students. Data collection techniques used test techniques, while data analysis techniques were descriptive, quantitative and qualitative. The results showed that by applying the steps of the problem-based learning model succeeded in improving student learning outcomes. This is evidenced by the increase in the average student learning outcomes from the pre-cycle condition showing 67.70 which is in the category below the KKM to 71.87 in cycle I. Cycle II showed that the average student learning outcomes were 80.62. The improvement that occurred in the learning outcomes of IPAS of fourth grade students of SDN Pengkol 01 after being given the action of the Problem Based Learning (PBL) model. The contribution of this research provides evidence that PBL assisted by educational snakes and ladders game learning media can improve student learning outcomes.

Keywords: *Problem Based Learning (PBL), Learning Outcomes, IPAS, Snakes and Ladders, Education*

ABSTRAK

Problem Based Learning adalah suatu model pembelajaran berbasis masalah yang pada proses belajarnya menggunakan permasalahan nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari melalui tahap-tahap metode ilmiah dalam penyelesaian masalah sehingga menuntut siswa untuk aktif dan mengembangkan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah dan berpikir kritis dalam menggali informasi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi langkah-langkah penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media pembelajaran permainan ular tangga edukasi dalam meningkatkan hasil belajar IPAS. Jenis penelitian ini adalah penelitian

tindakan kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam dua siklus. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pengkol 01, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 24 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, sedangkan teknik analisis data bersifat deskriptif, kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menerapkan langkah-langkah model *problem based learning* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari kondisi prasiklus menunjukkan 67,70 yang berada pada kategori dibawah KKM menjadi 71,87 pada siklus I. Siklus II menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa adalah 80,62 . Peningkatan yang terjadi pada hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Pengkol 01 setelah diberikan tindakan model *Problem Based Learning* (PBL). Kontribusi penelitian ini menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media permainan ular tangga edukasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Problem Based Learning* (PBL), Hasil Belajar, IPAS, Ular Tangga, Edukasi

A. Pendahuluan

Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) menurut Permendikbudristek Nomor 008/H/KR/2022, adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, serta kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Fatah et al., 2023). IPAS adalah salah satu dampak dari penerapan kurikulum merdeka di Sekolah Dasar (SD)/MI. Pada pelaksanaan pembelajaran pada kurikulum merdeka dilaksanakan dengan berfokus pada peserta didik, sementara guru hanya berfungsi sebagai fasilitator (Inggit et al., 2023). Oleh karena itu, guru memiliki kebebasan untuk memilih perangkat

pembelajaran yang paling sesuai dengan minat dan kebutuhan belajar siswa mereka. Menurut Sayekti et al. (2018) penerapan kurikulum merdeka saat ini seharusnya lebih menekankan pentingnya partisipasi peserta didik dalam proses belajar. Sebagai contoh, di sekolah dasar, kebutuhan untuk menyesuaikan media, model, dan metode pembelajaran tertentu disesuaikan dengan tahapan berpikir atau kebutuhan siswa sehingga menciptakan proses belajar mengajar yang efektif.

Menurut Sutirman, pembelajaran IPAS dapat dikatakan berhasil diukur dari kemampuan guru untuk menerapkan model pembelajaran yang digunakan pelaksanaan pembelajaran IPAS (Fatah et al., 2023). Model

pembelajaran merupakan pedoman bagi pendidik untuk merencanakan pembelajaran di kelas. Pedoman ini mulai dari persiapan perangkat pembelajaran, media, dan alat bantu, hingga pengembangan alat evaluasi yang berfungsi untuk memastikan bahwa tujuan pelajaran tercapai (Mirdad & Pd, 2020). Selain itu, kegiatan pembelajaran juga tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran sebagai alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi kepada siswa. Khususnya di era globalisasi saat ini, pendidik harus bervariasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan strategi pembelajaran yang digunakan (Wulandari dkk., 2024).

Hijriati (2021) menyatakan bahwa siswa sekolah dasar lebih suka belajar dengan cara yang menyenangkan, seperti bermain dan menggunakan benda konkret. Hal tersebut berarti bahwa penggunaan alat peraga berupa benda konkret dapat membantu meningkatkan kemampuan berfikir siswa. Kegiatan pembelajaran IPAS seharusnya mendorong siswa untuk menyelidiki fenomena di sekitar mereka sehingga mereka dapat menggunakan

pengalaman mereka untuk menyelesaikan masalah (Hannum et al., 2024). Oleh karena itu, media yang dapat membantu dan membantu siswa memecahkan masalah sangat penting. Menurut Apsoh et al (2023) pendidik mempunyai tanggung jawab untuk menumbuhkan sikap siswa yang kreatif, aktif, dan mandiri sehingga mereka dapat memperoleh manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Dalam proses belajar mengajar, interaksi aktif antara guru dan siswa merupakan ciri kegiatan pembelajaran yang baik. Namun, dalam kenyataannya, masih banyak masalah yang terjadi dalam proses pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV SD Negeri Pengkol 01, kegiatan pembelajaran IPAS yang dilaksanakan hanya mengandalkan buku cetak dan papan tulis. Proses pembelajaran belum menggunakan media yang bervariasi sehingga siswa mudah merasa bosan saat belajar saat mengikuti proses pembelajaran, yang menyebabkan hasil belajar siswa relatif rendah. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil belajar mereka saat mengerjakan ulangan

harian materi perubahan wujud benda, hanya ada 11 siswa atau 50,15% dari 24 siswa dapat mencapai nilai KKM.

Berdasarkan hasil tersebut, hasil belajar IPAS di kelas IV SD Negeri Pengkol 01 belum mencapai tujuan yang ditetapkan, sehingga memerlukan solusi untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Usaha yang dilaksanakan guna meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Pengkol 01 pada pembelajaran IPAS materi perubahan wujud benda yaitu dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Menurut Ngalimun Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran berbasis masalah yang menggunakan masalah nyata dari kehidupan sehari-hari sebagai bahan pelajaran. Proses belajar ini menggunakan metode penyelesaian masalah ilmiah dan menuntut siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pengembangan keterampilan mereka dalam memecahkan masalah dan berpikir kritis saat mempelajari informasi (Nofziarni, dkk., 2019).

Sejalan dengan pendapat Piaget yang menyatakan bahwa ciri-ciri siswa kelas empat sekolah dasar, yaitu, termasuk fase keempat, di mana siswa berusia sembilan sampai sebelas tahun memasuki tahapan operasional konkret, di mana mereka mulai menggunakan logika untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. Peserta didik juga senang bergerak, bermain, melakukan percobaan, serta bekerja secara berkelompok (Septianti dan Afiani, 2020). Dengan mempertimbangkan hal tersebut, upaya yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV yakni dengan menggunakan model *problem based learning* (PBL). Model *problem based learning* (PBL) cocok digunakan karena dapat melibatkan siswa secara langsung dan menghadapkan mereka pada masalah yang sering mereka temui dalam kehidupan sehari-hari mereka, mengajarkan mereka kemampuan untuk berpikir kritis saat memecahkan masalah. Selain menggunakan model pembelajaran tersebut juga dibutuhkan media pembelajaran konkret yang menarik siswa, yaitu dengan menggunakan permainan ular tangga edukasi berbasis *problem based learning*.

Aini Purnama dkk., (2023) berpendapat bahwa media pembelajaran berbasis masalah 'Permainan Ular tangga edukasi' dapat digunakan untuk meningkatkan dan memperluas kemampuan berpikir kritis siswa. Siswa menghadapi berbagai permasalahan situasional dan memerlukan kemampuan berpikir kritis untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ningrum dan Mizan (2020) mengenai pengembangan media pembelajaran ular tangga edukasi berbasis model *problem based learning* (PBL), media tersebut terbukti sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran. Namun sampai saat ini belum ada penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran "Permainan Ular tangga edukasi" yang berfokus pada bahan ajar IPA untuk siswa kelas IV SD materi perubahan wujud benda. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian tersebut dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS khususnya materi perubahan wujud benda peserta didik kelas IV SD Negeri Pengkol 01.

Penelitian tersebut mempunyai kesamaan yakni

mengimplementasikan model pembelajaran PBL dan meneliti hasil belajar peserta didik, sedangkan perbedaannya terletak pada subjek dan tempat penelitian. Keterbaruan penelitian ini yaitu berfokus pada pembelajaran IPAS materi perubahan wujud benda. Berdasarkan uraian di atas, model dan media yang digunakan dalam pembelajaran merupakan faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan kegiatan belajar mengajar.

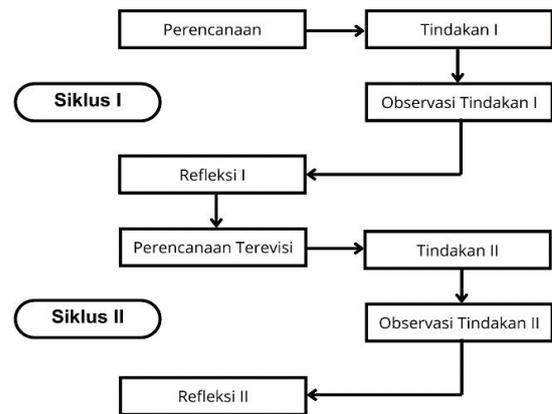
Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media pembelajaran permainan ular tangga edukasi dapat dijadikan sebagai sarana untuk meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik. Berdasarkan dari latar belakang tersebut, maka kajian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media pembelajaran permainan ular tangga edukasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi perubahan wujud benda kelas IV SDN Pengkol 01. Adapun temuan dari kajian ini dapat memberikan pengetahuan baru bagi guru dalam menerapkan

pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas, model dari penelitian ini menggunakan model spiral yang dilakukan oleh Kemmis-Mc. Taggart. Model tersebut membagi menjadi satu siklus prosedur penelitian tindakan kelas menjadi empat langkah, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan evaluasi (reflection) (Pratiwi, 2020).

Langkah tersebut merupakan Langkah-langkah dalam satu siklus. Dalam siklus selanjutnya dapat dilakukan dengan merevisi bagian perencanaan dengan mengubah pernyataan guru yang bersifat dapat mengontrol peserta didik (Maliasih et al., 2017). Apabila dalam melaksanakan siklus penelitian tindakan kelas peneliti sudah dirasa cukup, maka peneliti dapat menghentikannya, karena siklus dalam penelitian ini bersifat berkesinambungan.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Langkah kerja dalam penelitian yang dilakukan yaitu pada siklus I adalah : 1) Perencanaan, kegiatan yang dilakukan adalah penyusunan modul ajar dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), membuat dan media pembelajaran, menyusun instrument penilaian. 2) Implementasi, yaitu tahapan berlangsungnya kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model problem based learning. 3) Observasi yaitu tahapan mengamati aktifitas peserta didik selama kegiatan pembelajaran. 4) Refleksi Tahap ini merupakan tahapan untuk mengkaji keberhasilan dan kesulitan proses pembelajaran pada siklus I untuk diperbaiki pada siklus berikutnya. Pada siklus II meliputi 1) Perencanaan : merancang modul ajar serta perangkat pembelajaran, yang pada dasarnya sama dengan siklus

sebelumnya namun terdapat perbaikan. 2) Pelaksanaan : berlangsungnya kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* berdasarkan perbaikan hasil siklus sebelumnya. 3) Observasi yaitu mencatat semua perubahan perilaku peserta didik selama proses kegiatan pembelajaran terhadap kekurangan yang telah terjadi pada siklus sebelumnya. 4) Refleksi yaitu kegiatan menganalisis hasil tes, penugasan, serta pengamatan yang telah dilakukan. Tindakan pada siklus II sama dengan siklus I. Namun tindakan yang dilakukan pada siklus II merupakan upaya untuk menyelesaikan kesalahan yang terjadi pada siklus I agar proses belajar mengajar pada siklus II memperoleh hasil yang meningkat dari siklus II. Hasil tersebut sesuai dengan apa yang diharapkan yaitu peningkatan aktifitas dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif komparatif, yaitu menimbang skor tes prasiklus setelah siklus I dan II untuk memperoleh informasi perkembangan aktifitas dan hasil belajar siswa pada setiap siklus.

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Pengkol 01 yang berjumlah 24 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa hasil pengamatan selama proses belajar mengajar, dan data tes peserta didik. Pengumpulan data yang dilakukan melalui metode tes. Teknik tes pada siklus I peserta didik diberikan soal pilihan ganda berjumlah 10 soal, dan pada siklus II berjumlah 10 soal pilihan ganda. Penggunaan metode tes tersebut yaitu metode tes tertulis. Data tes tersebut diperoleh melalui ketuntasan nilai peserta didik yang diambil dari hasil evaluasi yang telah dilakukan peserta didik. Pada kajian ini, proses analisis data yang dilakukan dengan menggunakan metode presentase untuk metode tes.

Siswa dikatakan tuntas belajar apabila rata-rata nilai keseluruhan siswa pada pembelajaran IPAS mengalami peningkatan sebesar 80% siswa memperoleh nilai ≥ 70 dengan KKM 70. Pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media pembelajaran permainan ular tangga edukasi dikatakan berhasil apabila dengan menggunakan model tersebut dapat meningkatkan aktifitas

dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Pengkol 01.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Tindakan Pra-Siklus

Penelitian tindakan kelas ini berlangsung di kelas IV SDN Pengkol 01 selama tiga bulan, dimulai dari bulan Juli hingga September tahun 2024. Sebelum memulai tindakan kelas, peneliti melakukan analisis terhadap faktor-faktor penyebab rendahnya nilai rata-rata hasil belajar IPAS Materi perubahan wujud benda peserta didik kelas IV SDN Pengkol 01 Kabupaten Sukoharjo. Salah satu upaya yang dilakukan adalah menganalisis pencapaian hasil belajar peserta didik sebelumnya, termasuk nilai-nilai ulangan harian. Di bawah ini terdapat tabel yang menunjukkan hasil belajar pra siklus. Untuk lebih memperjelas kami gambarkan sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Belajar Pra-Siklus

Keterangan	Pra-Siklus			Ket
	Jumlah Peserta didik	Jumlah Nilai	%	
Tuntas	11	815	50,15 %	Nilai >70
Belum Tuntas	13	810	49,85 %	Nilai <70
Jumlah	24	1.580	100%	

Rata-rata nilai peserta didik adalah $1.635 : 24 = 68,70$. Hasil data peserta didik yang memperoleh nilai 70 keatas adalah 11 peserta didik dengan prosentase 50,15%. Hasil tersebut belum mencapai standar ketuntasan belajar secara klasikal, maka peneliti akan melakukan rencana perbaikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media pembelajaran permainan ular tangga edukasi pada pelajaran IPAS Materi perubahan wujud benda di kelas IV SDN Pengkol 01 Kabupaten Sukoharjo.

Berdasarkan data observasi sebelum pelaksanaan penelitian, diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Pengkol pada mata pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda masih rendah. Hal ini disebabkan karena pemilihan strategi pembelajaran yang kurang tepat, sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi sehingga siswa kurang bersemangat dalam proses pembelajaran. Upaya

untuk menyelesaikan persoalan tersebut yaitu dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam melaksanakan pembelajaran.

Menurut Ngilimun Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran berbasis masalah yang menggunakan masalah nyata dari kehidupan sehari-hari sebagai bahan pelajaran. Proses belajar ini menggunakan metode penyelesaian masalah ilmiah dan menuntut siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pengembangan keterampilan mereka dalam memecahkan masalah dan berpikir kritis saat mempelajari informasi (Nofziarni, dkk., 2019).

Tindakan Siklus Pertama

Pertemuan pada siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, 2 Agustus 2024 pada peserta didik kelas IV SDN Pengkol 01. Pada perencanaan siklus I dilakukan untuk mengatasi kesulitan siswa tentang materi perubahan wujud benda untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa. Perencanaan tindakan dilakukan dengan menggunakan video perubahan wujud benda yang

berkaitan dengan pembelajaran.

1) Tahap Perencanaan, pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*, perangkat pembelajaran, dan instrument-instrumen pendukung lainnya. 2) Tahap Pelaksanaan, pada tahap ini peneliti mengimplementasikan model *Problem Based Learning*. Setiap pertemuan dilaksanakan dalam alokasi waktu 2x35 menit, guru memberikan permasalahan terkait perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari, peserta didik menganalisis jawaban terkait dengan permasalahan yang diberikan, selanjutnya siswa dibagi menjadi 4 kelompok, lalu siswa bersama kelompoknya mengamati video perubahan dari wujud benda. Dengan menggunakan kelompok siswa dapat bekerjasama dan berinteraksi dengan baik, guru memberi lembar soal untuk dipecahkan oleh kelompok siswa pada lembar soal tentang perubahan wujud benda. 3) Tahap Pengamatan, penelitian untuk mengukur aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan lembar observasi aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dengan memberikan tes

di akhir siklus I. Dari siklus I, dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada Siklus I yaitu 71,87 dengan jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 hanya 15 orang atau 67,25% dari jumlah siswa dan yang belum berhasil sebanyak 9 orang atau 32,75% dari jumlah siswa keseluruhan, artinya tindakan yang diberikan pada siklus I belum mencapai Indikator Kriteria Kelulusan siswa pada kelas IV SDN Pengkol 01, oleh karena itu tindakan harus dilanjutkan pada siklus II. Dari hasil observasi, juga dapat diketahui bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran IPAS materi perubahan wujud benda dengan model *Problem Based Learning* dikatakan belum memenuhi rata-rata yang ditentukan.

Berdasarkan data tersebut pada siklus I menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat dibanding dengan kondisi awal sebelum menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Data tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus I

Keterangan	Pra-Siklus			Ket
	Jumlah Peserta didik	Jumlah Nilai	%	

Tuntas	15	1.160	67,25 %	Nilai >70
Belum Tuntas	9	565	32,75 %	Nilai <70
Jumlah	24	1.725	100%	

aktivitas siswa dan guru, serta hasil belajar siswa pada pelaksanaan siklus I, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan, namun hasil tersebut belum mencapai kriteria keberhasilan indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti, karena sebagian siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), baik aktivitas maupun hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan karena masih adanya kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran yaitu masih terdapat siswa yang kurang mampu dalam memahami dan melaksanakan tahapan kegiatan seperti kurangnya kemampuan dalam membangun pengetahuannya sendiri, pada sintaks *Problem Based Learning* masih ditemukan beberapa siswa yang kurang aktif selama kegiatan pembelajaran, guru belum optimal dalam mendorong siswa untuk mengumpulkan data dan melakukan kegiatan refleksi di akhir pembelajaran. Oleh karena itu penelitian ini masih perlu dilanjutkan ke siklus II.

Tindakan Siklus II

Pertemuan pada siklus II dilaksanakan pada hari Jum'at, 6 September 2024 pada peserta didik kelas IV SDN Pengkol 01. Pada siklus II dilakukan untuk memperbaiki hasil pada siklus I dengan langkah 1) Tahap Perencanaan, pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rancangan yang akan dilaksanakan pada pembelajaran 2 dengan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media pembelajaran permainan ular tangga edukasi pada muatan IPA materi perubahan wujud benda, menyusun dan mempersiapkan bahan ajar dan lembar observasi keterlaksanaan proses pembelajaran, mempersiapkan soal tes siklus II. Terdapat perbedaan sebagai cara untuk memperbaiki kekurangan pada Siklus I, yaitu penggunaan konkret sebagai media pembelajaran sekaligus penguatan materi pada materi perubahan wujud benda. Penggunaan media audio visual dan Power Point sudah dilakukan pada Siklus I, akan tetapi, materi yang disampaikan belum dapat optimal menarik perhatian dan pemahaman, maka dari itu pada Siklus II ini, peneliti memperbaiki strategi yang

digunakan. Tidak hanya itu, peneliti juga akan mencoba memperbaiki suasana dalam belajar, menjadi lebih menyenangkan dan berpihak pada siswa. 2) Tahap pelaksanaan, pada tahap ini peneliti menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media pembelajaran permainan ular tangga edukasi, setiap pertemuan dilaksanakan dalam alokasi waktu 2x35 menit. Perbaikan pada siklus II yaitu pada penggunaan media konkret. Guru memberikan permasalahan awal kepada peserta didik melalui video, selanjutnya peserta didik menyimpulkan perubahan wujud benda. Selanjutnya, pada siklus I peserta didik dikelompokkan untuk menganalisis video terkait dengan perubahan wujud benda, sedangkan pada siklus II peserta didik dikelompokkan dengan diberi tugas untuk melakukan kegiatan praktik perubahan wujud benda. Guru memberi lembar untuk menuliskan hasil percobaan yang telah dilakukan oleh peserta didik. Setelah itu, guru memberikan media berupa ular tangga edukasi edukasi, peserta didik memainkan ular tangga edukasi tersebut bersama dengan teman kelompoknya. Pada permainan

ular tangga edukasi tersebut terdapat kartu pertanyaan terkait dengan permasalahan perubahan wujud benda yang terjadi pada kehidupan sehari-hari. Peserta didik begitu antusias saat mengikuti kegiatan pembelajaran siklus II ini. 3) Tahap Pengamatan, pada tahap ini peneliti memberikan tes di akhir pertemuan siklus II, diketahui perolehan rata-rata siswa 80,62 dengan nilai KKM 70 jumlah siswa tuntas 23 orang dengan persentase 96,64% dan siswa yang tidak tuntas hanya 1 orang dengan persentase 3,36%. Sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan, siswa dinyatakan tuntas dalam belajar apabila nilai keseluruhan siswa pada pembelajaran IPAS mengalami peningkatan sebesar 80% siswa memperoleh nilai ≥ 70 . Data tersebut disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus II

Keterangan	Pra-Siklus			Ket
	Jumlah Peserta didik	Jumlah Nilai	%	
Tuntas	23	1.870	96,64%	Nilai >70
Belum Tuntas	1	65	3,36%	Nilai <70
Jumlah	24	1.935	100%	

4) Refleksi, pada tahapan refleksi setelah melewati tahap pelaksanaan, tindakan, dan tahapan observasi. Kegiatan refleksi dimaksudkan untuk mengetahui apakah tindakan yang dilakukan siklus II sudah mengalami peningkatan dari siklus I. Hal ini tampak pada hasil belajar siswa setelah penerepan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media pembelajaran permainan ular tangga edukasi, yang memperoleh 96,64% siswa tuntas. Selain itu, juga terlihat peningkatan pada hasil persentase aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran, kendala dan kelemahan yang tertulis pada refleksi Siklus I sudah diperbaiki dalam Siklus II.

Pembahasan Antar Siklus

Hasil belajar evaluasi siklus I digunakan sebagai upaya untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar peserta didik selama tindakan dilakukan. Berikut ini disajikan tabel hasil belajar peserta didik pada kondisi awal (pra siklus), siklus I, dan siklus II :

Tabel 4. Hasil Belajar Antar Siklus

Komponen	Pratindakan Siklus		Siklus
		I	II
Rerata	67,70	71,87	80,62
Ketuntasan Klasikal	49,85%	67,25%	96,64%
Tuntas	11	15	23
Belum Tuntas	13	9	1

Pada kondisi awal atau pra siklus, hasil belajar peserta didik menunjukkan performa yang masih di bawah harapan. Sebagian besar peserta didik belum mencapai nilai yang memuaskan, dengan hanya beberapa peserta didik yang mendapatkan nilai di atas rata-rata. Diagram hasil belajar pada pra siklus ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk perbaikan dalam metode pengajaran dan strategi pembelajaran.

Setelah implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada siklus I, terjadi peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik. Tabel hasil belajar pada siklus I menunjukkan bahwa lebih banyak peserta didik yang mencapai nilai rata-rata dan di atas rata-rata dibandingkan dengan pra siklus. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan mulai memberikan dampak positif terhadap pemahaman

dan partisipasi peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Pada siklus II, setelah perbaikan lebih lanjut dalam penggunaan media pembelajaran konkret yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik lebih baik lagi. Perbaikan yang dilakukan pada siklus II berhasil membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, serta meningkatkan keterampilan kerja sama dan komunikasi peserta didik secara optimal.

D. Kesimpulan

Melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media pembelajaran permainan ular tangga edukasi hasil belajar IPAS pada materi perubahan wujud benda bagi peserta didik kelas IV SDN Pengkol 01, Kabupaten Sukoharjo, mengalami peningkatan yang signifikan dalam dua siklus. Pada tahap pra siklus, rata-rata nilai hasil belajar peserta didik hanya mencapai 67,70. Setelah penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) pada siklus I, rata-rata nilai hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 71,87. Perbaikan dan penyesuaian yang dilakukan pada siklus II lebih lanjut

meningkatkan rata-rata nilai hasil belajar peserta didik menjadi 80,62. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantu media pembelajaran permainan ular tangga edukasi efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik pada materi perubahan wujud benda.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

- Aini Purnama, A., dkk. (2023). Permainan Ular tangga edukasi Berbasis Game Based Learning untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa pada Pelajaran IPA. *Journal on Education*, 05(04), 11301–11308.
- Apsoh, S., dkk. (2023). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. 2(3), 174–185. <https://doi.org/10.57218/jupeis.v0l2.iss3.783>
- Fatah, P. R., Kisai, A. A., Nurkholis, N., & Labudasari, E. (2023). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Sebagai Peningkatan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Sekolah Dasar. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-journal)*, 9(1), 106. <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v9i1.46168>
- Hannum, L., dkk. (2024). Strategi Guru Pai Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik. 7, 373–376. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/24242/17036>
- Hijriati, P. R. (2021). Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 152. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v7i1.9295>
- Inggit Dyaning Wijayanti, A. E. (2023). IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA PADA PEMBELAJARAN IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* ISSN Cetak: 2477-2143 ISSN Online: 2548-6950 Volume 08 Nomor 02, September 2023, 2(3), 310–324.
- Mirdad, J., & Pd, M. I. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). 2(1), 14–23.
- Ningrum, S., dan Mizan, S. (2020). Pengembangan Media Eduta (Edukasi Ular tangga edukasi) Berbasis Model Problem Based Learning (Pbl) Tema 8 Sub Tema 2 Kelas V Di Sdn Baturetno 1. 5(2), 593–598.
- Nofziarni, A., Hadiyanto, H., Fitria, Y., & Bentri, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2016-2024. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.244>

- Pratiwi, V. U. (2020). Improving Students' Writing Skills through Collaborative Learning: A Case Study of Senior High School Veteran 1 of Sukoharjo. *Theory and Practice in Language Studies*, 10(5), 527. <https://doi.org/10.17507/tpls.1005.06>
- Putridayani, I. B., & Chotimah, S. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pelajaran. *Maju: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 7(1), 57–62. <https://www.ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/mtk/article/view/426>
- Sayekti, O.M., Praheto, B.E. & Utaminingsih, R. (2018). Pengembangan Kompetensi Guru Dalam Pembelajaran Dan Penelitian Bagi Kkg Guru Upt Ppd Kecamatan Sewon Yogyakarta. *Abdimas Dewantara*, 1(1), 33-38
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7-17.