

**PENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN
MENERAPKAN MODE PEMBELAJARAN *PROJECT-BASED LEARNING* (PJBL)
MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* PADA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS IV DI SDN PENGKOL 01**

Hanifah Nurhasanah¹, Veronica Unun P², Agus Sri Antana³

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Veteran Bangun Nusantara

³SDN Pengkol 01

¹hanifahnurhasanah94@gmail.com, ²veronikaup@gmail.com,

³agussriyuli@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of student learning activities during the study of the fourth-grade science subjects at SDN Pengkol 01. The purpose of this study is to improve student learning activities and student learning outcomes by implementing the Project-Based Learning (PjBL) learning model using puzzle learning media in the fourth-grade science subjects at SDN Pengkol 01. The research method used is Classroom Action Research (CAR) which consists of 2 cycles with 3 stages, namely planning, action, observation, and reflection. The subjects of the study were 24 fourth grade students. Data collection techniques used observation sheets and tests. The results showed that the average percentage of student learning activity increased. In cycle I, student activity was 58% in the good category, then in cycle II it was 87% in the very good category. Improvements in learning outcomes were also seen from each cycle. In cycle I it was 46% in the good category; in cycle II it was 92% in the very good category.

Keywords: *Project Based Learning, PjBL, Social and Science, fifth grade, Active Learning*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya aktivitas belajar peserta didik selama belajar mata Pelajaran IPAS kelas IV di SDN Pengkol 01. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran Project-Based Learning (PjBL) menggunakan media pembelajaran puzzle pada mata Pelajaran IPAS kelas IV di SDN Pengkol 01. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus dengan 3 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV dengan jumlah 24 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata persentase keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan. Pada siklus I aktivitas peserta didik sebesar 58% dalam kategori baik, lalu pada siklus II sebesar 87% dalam kategori sangat baik. Peningkatan pada hasil belajar juga terlihat dari setiap siklusnya. Pada siklus I sebesar 46% dalam kategori baik, pada siklus II 92% dalam kategori sangat baik.

Kata Kunci: *Project-Based Learning, PjBL, IPAS, Kelas IV, Aktivitas Belajar,*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan manusia yang sangat penting karena memungkinkan pembentukan individu yang berkualitas tinggi, berkarakter, dan memiliki wawasan yang luas untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Pendidikan dan kemajuan pendidikan masyarakat menentukan kemajuan suatu bangsa. Oleh karena itu, pendidikan harus efektif, efektif, dan menyenangkan. Dalam Pendidikan terjadi proses pembelajaran yang berguna bagi peserta didik

Pembelajaran merupakan kondisi yang mendorong proses belajar pada diri peserta didik (Abdullah Sani, 2013). Berdasarkan gagasan ini, belajar dapat didefinisikan sebagai proses belajar yang berkelanjutan, berkelanjutan, dan bermanfaat bagi individu dan orang lain di masa depan. Interaksi belajar mengajar dianggap sesuai dengan standar yang berlaku karena memiliki banyak nilai. Dalam prosesnya, guru berusaha untuk meningkatkan sikap, tingkah laku, dan karakter siswa mereka. Oleh karena itu, sikap dan tingkah laku guru harus aktif karena interaksi

pembelajaran hanya dapat terjadi ketika salah satu elemennya aktif (Bahri, 2005). Oleh sebab itu dalam proses pembelajaran model dan media pembelajaran juga sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Menurut Joyce (1992) dalam buku Hamruni (2009:5) model pembelajaran mengacu pada perencanaan pembelajaran di kelas atau tutorial dan menetapkan perangkat pembelajaran, seperti buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain. Sedangkan Sanaky (2013:4) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pendidikan. Hal tersebut bermakna secara singkat bahwa model pembelajaran memberikan kerangka besar tentang bagaimana proses pembelajaran akan berlangsung, sedangkan media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mewujudkan model pembelajaran tersebut.

Oleh karena itu sistem pengajaran menggunakan

pendekatan yang melibatkan aktivitas peserta didik lebih banyak daripada dengan guru. Keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar memungkinkan dalam pencapaian pengetahuan, perbuatan, dan pengalaman langsung. Partisipasi adalah keterlibatan emosi dan mental seseorang untuk mencapai tujuan dan bertanggung jawab atas pencapaiannya (Librianty dan Sumantri, 2014). Kegiatan belajar mengajar adalah interaksi antara peserta didik dan guru sebagai fasilitator. Pembelajaran yang sesuai dengan metode mengajar dan materi belajar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (M. Ahmad & Tambak, 2018). Namun pada kenyataannya banyak peserta didik menghadapi kesulitan belajar dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan terlalu monoton yang membuat peserta didik jenuh dan tidak tertarik untuk belajar. Hal ini menyebabkan banyak hambatan untuk mencapai atau mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Menyoroti masalah aktivitas belajar peserta didik maka pembelajaran membutuhkan guru yang kreatif yang mampu

memberikan peluang siswa untuk mengembangkan kreativitasnya dengan menggunakan mode pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).

Penerapkan mode pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik (Natty et al., 2019). *Project Based Learning* (PjBL) juga dimaksudkan pembelajaran yang digunakan untuk masalah yang rumit yang membutuhkan peserta didik untuk melakukan penyelidikan dan memahaminya *Project Based Learning* (PjBL) adalah pembelajaran melalui proyek sebagai metode pembelajaran. Peserta didik berkolaborasi secara langsung untuk menghasilkan produk yang dapat diandalkan (Mahanal dalam Tipani et al., 2019). Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Sumarmi (dalam Gilis & Winarta, 2019) menyatakan bahwa pembelajaran yang didasarkan pada proyek didasarkan pada individu atau kelompok yang diselesaikan dalam jangka waktu tertentu untuk membuat sebuah produk, kemudian hasil ditampilkan atau dikirimkan. Selain itu membangun dan menggunakan berbagai jenis sumber belajar juga

harus menerapkan pendekatan belajar berpusat pada peserta didik atau aktif. Pada hakikatnya, faktor penting yang juga mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah media. Peneliti memilih dan menggunakan media yang berhasil mencapai kompetensi hasil belajar harus sesuai dengan persyaratan peserta didik untuk usia sekolah dasar. Media puzzle dapat mendorong kreativitas, berpikir kritis, aktivitas belajar yang menyenangkan, dan tidak membosankan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek bertujuan untuk memberi siswa kemampuan untuk menyelesaikan masalah secara mandiri dan menghasilkan proyek atau karya nyata.

Pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran di mana guru atau siswa membuat pertanyaan penuntun. Pembelajaran berbasis proyek memungkinkan siswa melakukan eksperimen kolaboratif dan mengeksplorasi konten (materi) dalam berbagai cara yang bermakna bagi mereka karena gaya belajar masing-masing siswa berbeda. Pada akhirnya, siswa dapat menjawab

pertanyaan dasar karena hal ini (Pamelasari, 2012).

Pendapat tersebut sejalan dengan pengertian mode pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yang merupakan mode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*Student Centered*) peserta didik memiliki kebebasan untuk menyampaikan ide-ide mereka yang dapat digunakan dalam proyek mereka dan ini membantu mereka menjadi lebih kreatif saat mengerjakan tugas. *Project Based Learning* (PjBL) dimulai dengan observasi perencanaan, tindakan, diskusi, dan evaluasi.

Permainan Puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang dan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik untuk mencoba memecahkan masalah pada apa yang ingin dipecahkan hingga berhasil, dan permainan Puzzle ini sangat menyenangkan sehingga siswa anak sekolah dasar sangat menyukainya terlebih untuk meningkatkan aktivitas belajar dan daya berfikir kritis. Seperti yang dinyatakan oleh Adenan dalam Syukron (2013), teka-teki dan permainan adalah sumber motivasi

nyata dan memiliki daya tarik yang kuat karena mereka menawarkan tantangan yang dapat secara umum diselesaikan dengan berhasil. Sementara itu, Tarigan dalam Syukron (2013) menyatakan bahwa siswa umumnya menyukai permainan, dan mereka dapat memahami dan mempelajari cara menggunakan palindron, anagram, kata-kata teka-teki, dan *cosswords*. Sejalan dengan pendapat diatas menurut Kisworo dalam Hidayati (2014), *Puzzle* adalah jenis permainan yang menantang kemampuan kreatif dan ingatan siswa sambil tetap menyenangkan. Efek ketagihan dalam permainan mendorong untuk mencoba lagi dan lagi sampai berhasil.

Sehingga membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk menyelesaikan *puzzle* secara tepat dan cepat melalui pemikiran kritis dan kreatif. Kemampuan kritis atau berfikir tingkat tinggi merupakan salah satu kompetensi yang penting dalam dunia modern, sehingga wajib dimiliki oleh setiap peserta didik. Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan penelitian untuk menguji” Peningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik dengan Menerapkan

Mode Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) Menggunakan Media Pembelajaran *Puzzle* Pada Mata Pelajaran IPAS kelas V Di SDN Pengkol 1”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pengkol 1, Kecamatan Nguter, Kabupaten Sukoharjo. Subjek penelitian tindakan kelas adalah peserta didik kelas V SDN Pengkol 1 sebanyak 24 peserta didik sedangkan objek penelitian ini adalah aktivitas belajar dan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV dengan penerapan model pembelajaran *project-based learning* dengan media *puzzle*. Jenis penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK / *Classroom Action Research*). PTK adalah kegiatan untuk mengamati apa yang terjadi di kelas untuk meningkatkan hasil belajar (Leony Sanga Lamsari, 2019). Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu tindakan pencermatan pada kegiatan belajar berupa tindakan yang disengaja dimunculkan dan terjadi dalam kelas secara bersamaan. Rancangan siklus pada PTK yang dilakukan dari awal hingga akhir adalah *planing* (Perencanaan), *acting* (Tindakan), *observing*

(Observasi), dan *reflecting* (Refleksi) (Prihantoro & Hidayat, 2019).

Data yang dikumpulkan dalam Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari observasi dan tes. Instrumen yang digunakan adalah tes tertulis dan observasi keaktifan peserta didik selama melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran problem-based learning dengan media puzzle. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik kuantitatif. Dalam penelitian ini, alat yang digunakan adalah dokumentasi; LKPD peserta didik, yang mencakup potongan gambar dan materi; dan lembar observasi yang mencakup pengamatan yang dilakukan peserta didik dan guru selama aktivitas di kelas. Dalam penelitian ini, data diolah menggunakan rumus presentase untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran IPAS (Putridayani & Chotimah, 2020).

Penulis menggunakan uji keabsahan data dengan melihat ketuntasan hasil belajar kognitif yang telah dicapai jika nilai yang diperoleh dari tes memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan oleh guru. Peserta

didik dianggap tuntas jika nilai tes yang mereka peroleh sama dengan atau lebih tinggi dari KKTP.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I dan II di kelas IV SDN Pengkol 01 menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dan hasil pembelajaran dalam pembelajaran IPAS materi fotosintesis dengan model PjBL dengan media pembelajaran Puzzle. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh peneliti, hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Aktivitas Belajar Siswa Kelas IV SDN Pengkol 01

No	Aktivitas	Persentase	
		I	II
1	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru	72%	92%
2	Siswa yang mencatat penjelasan guru	80%	92%
3	Siswa yang mengajukan pertanyaan	48%	80%
4	Siswa yang menjawab pertanyaan	40%	80%
5	Siswa yang tidak meminta bimbingan guru	40%	80%
6	Siswa yang aktif mengerjakan LKPD	80%	96%
7	Siswa aktif membantu temanya menyelesaikan soal	48%	92%
Rata-rata Aktivitas Belajar Peserta didik		58%	87%

Berdasarkan table diatas dapat diketahui bahwa persentase aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran siklus I secara keseluruhan mencapai 58% tetapi belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 70%. Setelah diadakan perbaikan, aktivitas belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan. Persentase aktivitas belajar siswa pada siklus II mencapai 87% dengan kriteria sangat tinggi dan sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 70%.

Setelah meneliti aktivitas belajar peserta didik, kegiatan penelitian tersebut juga berkorelasi dengan hasil belajar peserta didik. Semakin aktivitas peserta didik meningkat juga meningkatkan hasil belajarnya. Pada proses pembelajaran di dalam kelas di lakukan dua siklus. Dimana siklus pertama melakukan proses pembelajaran seperti biasanya dengan metode ceramah dan diskusi, sedangkan siklus kedua menggunakan model pembelajaran proyek (PjBL) dengan media pembelajaran *Puzzle*. Berdasarkan

hal tersebut dapat di lihat hasil penelitian hasil belajar peserta didik pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Pengkol 01

Siklus	Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Nilai	Persentase
1	Tuntas	13	1115	54%
	Tidak Tuntas	11	570	46%
2	Tuntas	22	2591	92%
	Tidak Tuntas	2	138	8%

Hasil data peserta didik yang memperoleh nilai 70 keatas adalah 13 peserta didik dengan prosentase 54%. Sedangkan kategori tidak tuntas masih cukup tinggi yaitu 46% dengan jumlah nilai 570 yang terdiri dari 11 peserta didik. Kemudian rata-rata nilai peserta didik secara keseluruhan adalah $1.685 : 24 = 70,20$. Dari hasil rata-rata nilai tersebut dapat dilihat bahwa rata-rata nilai belum mencapai standar ketuntasan belajar secara klasikal, maka peneliti akan melakukan rencana perbaikan pembelajaran pada siklus II dengan menggunakan model pembelajaran PjBL dengan media *Puzzle* pada pelajaran IPAS Materi fotosintesis di kelas IV SDN Pengkol

01 Kabupaten Sukoharjo.

Pada siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat dibanding dengan kondisi awal sebelum menerapkan model pembelajaran PjBL dengan media *Puzzle*. Berdasarkan hasil pada table 2 diketahui bahwa mayoritas peserta didik sudah tuntas dengan jumlah peserta didik 22 tuntas dan 2 peserta didik belum tuntas. Rata-rata nilai peserta didik adalah $2291:24=95,45$. Hasil rata-rata nilai kelas IV menunjukkan peningkatan dan melebihi KKTP yang telah di tentukan.

Pada siklus I, 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. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk perbaikan dalam metode pengajaran dan strategi pembelajaran. Setelah implementasi model pembelajaran *Project-Based Learning* pada siklus II, terjadi peningkatan yang

signifikan dalam hasil belajar peserta didik. Diagram hasil belajar pada siklus II 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. Setelah perbaikan lebih lanjut dalam pembagian kelompok menjadi lebih kecil dan bimbingan yang lebih personal dari guru, hasil belajar peserta didik meningkat lebih baik lagi. Diagram hasil belajar pada siklus II memperlihatkan peningkatan jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai tinggi, dengan sebagian besar peserta didik mencapai atau melebihi target nilai yang diharapkan. 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

Setelah melakukan penelitian, dapat disimpulkan terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa dan hasil belajar peserta didik kelas IV pada pelajaran IPAS setelah diterapkan model pembelajaran project-based learning dengan media puzzle. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan pada proses kegiatan siklus. Peningkatan ini terjadi dikarenakan adanya perbaikan berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan pada setiap siklusnya, sehingga model project-based learning dengan media puzzle dapat diterapkan sesuai tahapannya dengan baik.

Dari aktivitas belajar peserta didik kelas IV pada pelajaran IPAS materi fotosintesis pada siklus I terdapat 58 % aktivitas sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 87%. Hal tersebut menunjukkan peningkatan yang signifikan pada aktivitas belajar peserta didik di kelas IV SDN Pengkol 01.

Selanjutnya berdasarkan hasil aktivitas belajar kelas IV juga menunjukkan peningkatan, dari yang ketuntasan 54% menjadi 92%. Sedangkan yang belum tuntas

mengalami penurunan yang pada siklus I sebanyak 48% menjadi 8% di siklus II. Hal tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada hasil belajar peserta didik setelah menerapkan model pembelajaran *Project-Based Learning* (PJBL) dengan media *Puzzle* pada kelas IV di SDN Pengkol 01.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Sani, R. (2013). *Inovasi Pembelajaran* (Y. Sri Hayati (ed.)). PT Bumi Aksara
- Bahri, S. (2005). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta
- Gilis, N. I., & Winarta, I. K. A. (2019). Pengembangan Pembelajaran Project Based Learning Bermuatan Reflektif Pada Mata Kuliah Penulisan Karya Ilmiah. *Journal Of Education Technology*, 3(4), 286–292
- Librianty, H. D., dan Sumantri, M. S. (2014). Peningkatan Partisipasi Belajar melalui Metode Bercakap-cakap pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(1), 81-88.
- Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1082–1092.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.262>

Putridayani, I. B., & Chotimah, S. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Peserta didik Dalam Pelajaran. *Maju: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 7(1), 57–62.

<https://www.ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/mtk/article/view/426>

Pratiwi, I. A., Ardianti, S. D., & Kanzunnudin, M. (2018). Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Model Project Based Learning (Pjbl) Berbantuan Metode Edutainment Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2).

<https://doi.org/10.24176/re.v8i2.235>

Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60.

<https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283>

Rahayu, D., Puspita, A. M. I., & Puspitaningsih, F. (2020). Keefektifan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Sikap Kerjasama Peserta didik Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(2), 111–122.

<https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i2.3626>