

**PENERAPAN MODEL PBL BERBASIS PERMAINAN EDUKASI TENTANG
IPAS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS V UPTD
SD INPRES OEPURA 2**

¹ Una Maria Fallo, ² Maxsel koro, S.Pd., M.Pd, ³ Netty E. A. Nawa, S.Pd., M.Pd

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Nusa Cendana

¹ unafallo20@gmail.com, ² maxselkoro18@gmail.com,

³ netty.e.a.nawa@staf.undana.ac.id

ABSTRACT

Thesis by Una Maria Fallo, Student ID 2101140032, Elementary School Teacher Education Study Program, Year 2025, entitled “The Implementation of Problem Based Learning Model Based on Educational Games in IPAS to Improve the Learning Outcomes of Fifth Grade Students at UPTD SD Inpres Oepura 2”. This study aims to improve students’ learning outcomes through the implementation of the Problem Based Learning (PBL) model based on educational games in the subject of Natural and Social Sciences (IPAS) in fifth grade at UPTD SD Inpres Oepura 2. The main problem faced was the low student achievement caused by uninteresting and teacher-centered learning. The research method used was Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. The research subjects were 21 fifth-grade students. The research instruments included learning achievement tests, teacher and student activity observation sheets, and documentation. The results showed that students’ learning outcomes improved after the implementation of PBL based on the “Snakes and Ladders” educational game. In the pre-cycle, students’ mastery learning was only 28,57% After the first cycle, mastery learning increased to 38,09%, and in the second cycle, it reached 90,47% Teacher and student activities also improved in each cycle, showing active involvement in the learning process.

Thus, it can be concluded that the implementation of the PBL model based on educational games is effective in improving the IPAS learning outcomes of fifth-grade students at SD Inpres Oepura 2. This study recommends that teachers use problem-based learning with educational games as an alternative strategy to create a more interactive, enjoyable, and meaningful learning environment.

Keywords: Problem Based Learning, Learning Outcome

ABSTRAK

Skripsi oleh Una Maria Fallo, NIM. 2101140032 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Tahun 2025, Berjudul “Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbasis Permainan Edukasi Tentang IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V UPTD SD Inpres Oepura 2 ”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis permainan edukasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V UPTD SD Inpres Oepura 2. Permasalahan utama yang dihadapi adalah rendahnya hasil belajar siswa akibat pembelajaran yang kurang menarik dan masih berpusat pada guru. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian terdiri dari 21 siswa kelas V. Instrumen penelitian meliputi tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model PBL berbasis permainan edukasi ular tangga. Pada pra siklus, ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 28,57% Setelah tindakan pada siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 38,09 % dan pada siklus II mencapai 90,47% Aktivitas guru dan siswa juga mengalami peningkatan pada setiap siklus, menunjukkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model PBL berbasis permainan edukasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Inpres Oepura 2. Penelitian ini merekomendasikan guru untuk menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan media permainan edukatif sebagai alternatif strategi dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, Hasil Belajar*

A. Pendahuluan

Perubahan paradigma pendidikan saat ini mengikuti perubahan kebutuhan masyarakat; dimana pada era teknologi saat ini manusia tidak lagi dituntut hanya memiliki pengetahuan dan keterampilan, akan tetapi mampu untuk memecahkan masalah secara terstruktur dan tepat. Berhubungan dengan hal tersebut, maka perlu adanya pembiasaan yang dilakukan dalam pembelajaran melalui berbagai cara. Mulai dari menerapkan media teknologi, model berbasis masalah maupun pendekatan yang komprehensi guna menjawab tantangan tersebut.

Menurut Farhan (2023), Perbedaan kemampuan dan motivasi belajar di antara siswa menjadi salah satu kendala dalam penerapan PBL. Siswa yang kurang trampil dalam berpikir kritis cenderung mengalami kesulitan dalam memahami dan menganalisis suatu permasalahan secara mandiri, sehingga siswa membutuhkan pendampingan lebih dari pendidik. Menurut Hidayat (2023), kurangnya pemecahan dan keterampilan guru dalam merancang serta mengelola pembelajaran PBL mengakibatkan implementasi yang kurang optimal. Menurut Edi (2025), masalah utama dalam penerapan PBL adalah kesulitan dalam merancang metode evaluasi yang tepat. Evaluasi dalam PBL tidak hanya berfokus pada pemahaman konsep, tetapi juga mengukur keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa. Oleh karena itu, diperlukan alat penilaian yang lebih lengkap dibandingkan dengan metode evaluasi tradisional.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa masalah utama dalam penerapan PBL meliputi kesiapan siswa, sehingga keterampilan guru dalam penge lolaan kelas dan metode evaluasi yang masih perlu dikembangkan lebih baik.

Masalah yang terjadi khususnya di kelas V SD Inpres Oepura 2 Kota Kupang. Mengenai pembelajara IPAS seringkali guru masih menggunakan metode belajar seperti kurang bervariasi dalam penerapan media pembelajaran dan pemberian tugas tanpa melibatkan siswa secara aktif, akibatnya siswa cenderung kurang berpartisipasi dalam memahami pembelajaran di kelas. Hal tersebut juga berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah.

Kondisi di atas perlu adanya solusi Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V UPTD SD inpres Oepura 2 alternatif solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menerapkan model problem based laerning berbasisi permainan Edukasi. Dengan penerapan model PBL berbasisi permainan edukasi diharapkan dapat melatih siswa memiliki kemampuan dan keterampilan berpikir kritis, mandiri dan mampu memecahkan masalah, bukan menuntut siswa untuk menghafal dan mencatat materi karena dengan Permainkan edukasi dapat menyajikan materi secara lebih jelas menarik. Dengan cara ini, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bermakna, sehingga dapat mempermudah siswa untuk memahami konsep-konsep yang sulit melalui penerapan Permainan edukasi seperti ular tangga. Siswa dapat melihat berbagai perspektif dan cara-cara berbeda dalam menyelesaikan masalah, yang mendorong mereka untuk berpikir kreatif.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) berbasis permainan edukatif merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengenal cara belajar dan bekerja sama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian masalah-masalah di dunia nyata. Simulasi masalah digunakan untuk mengaktifkan keingintahuan siswa sebelum mulai mempelajari suatu subyek. PBL menyiapkan siswa untuk berpikir secara kritis dan analitis, serta mampu untuk mendapatkan dan menggunakan secara tepat sumber sumber pembelajaran.

Model PBL merupakan salah satu model yang memungkinkan seseorang untuk mampu menyelesaikan atau memecahkan masalah secara terstruktur dan tepat. Penerapan model ini dalam beberapa tahun terakhir ini sudah banyak diteliti diantaranya penggunaan model pembelajaran PBL yang membantu siswa untuk dapat secara aktif memecahkan setiap masalah yang ditemui. Model PBL yang berfokus pada pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam memecahkan masalah nyata, bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir, kritis, kolaborasi dan penerapan pengetahuan dalam situasi dunia nyata. Menurut Widiyatmoko, dkk (2014), model ini juga berfokus pada keaktifan siswa dalam memecahkan masalah siswa tidak hanya di

berikan materi belajar secara searah seperti dalam penerapan model pembelajaran konvensional.

Media edukasi adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar yang dirancang untuk menstimulasi pikiran, perhatian, dan perasaan siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.(Saputri,A R., 2020)(Yuliana,S.(2019)Media edukasi merupakan sarana yang digunakan guru dalam menyampaikan informasi dan materi pembelajaran kepada siswa dengan cara yang menarik dan interaktif sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam proses pembelajaran,(Fitriani, 2017) Permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa karena media ini memandukan unsur bermain dan belajar, sehingga membantuk siswa dalam memahami materi secara lebih kontekstual dan menarik. Media ular tangga juga adalah papan permainan yang berisi kotak-kotak bernomor dengan gambar tangga dan ular, serta dadu yang digunakan untuk menentukan jumlah langkah pemain. Media ini juga sangat efektif sebagai alat bantu pembelajaran karena dapat menghindari suasana belajar yang mengengangkan dan memotivasi siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa Problem Based Learning (PBL) berbasis permainan edukasi merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengenal cara belajar dan bekerja sama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian masalah-masalah di dunia nyata. Simulasi masalah digunakan untuk mengaktifkan keingintahuan siswa sebelum mulai mempelajari suatu subyek. PBL menyaipkan siswa untuk berpikir secara kritis dan analitis, serta mamapu untuk mendapatkan dan menggukan secara tepat sumber pembelajaran.

Naskah menggunakan bahasa Indonesia. Naskah diketik dengan menggunakan huruf Arial (Microsoft Word) dengan ukuran 12 point pada kertas ukuran A4, dengan spasi 1,5, kemudian teks dibagi menjadi dua kolom, dengan batas kertas yaitu sebagai berikut : batas kiri dan atas 30 mm, batas kanan dan bawah 25 mm.

Pada bagian ini jelaskanlah bagian dasar dari artikel yang ditulis, yang mencakup uraian singkat tentang latar belakang, permasalahan penelitian, tujuan penelitian dan manfaat penelitian yang didalamnya mencakup mendeskripsikan fenomena permasalahan yang diamati, kondisi nyata yang diperoleh yang dapat ditunjang dengan beberapa teori. Bagian selanjutnya dapat dipaparkan data-data ataupun fakta-fakta yang mendukung penelitian maupun gagasan pemikiran. Kemudian dapat dipaparkan fokus permasalahan dan tujuan dilakukannya penelitian.

Bagian-bagian yang dimaksud di atas tidak harus diuraikan dalam bentuk poin-poin terpisah. Ketajaman bagian ini merupakan pondasi bagi reviewer untuk menilai naskah yang dikirim.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan yaitu suatu pengkajian yang dilakukan di kelas untuk meningkatkan kualitas sebuah tindakan dengan proses dimulai dari observasi, perencanaan, pelaksanaan, pemantauan serta menganalisis perubahan dari perlakuan tersebut Nanda Saputra, et al, (2021).

Adapun Lokasi penelitian yang dipilih oleh peneliti untuk mengadakan penelitian di kelas V UPTD SD Inpres Oepura 2 Kota Kupang hasil belajar di kelas seringkali guru masih menggunakan metode belajar seperti kurang bervariasi dalam penerapan media pembelajaran dan pemberian tugas tanpa melibatkan siswa secara aktif, akibatnya siswa cenderung kurang berpartisipasi dalam memahami pembelajaran di kelas sehingga siswa belum mencapai KKTP.

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Juni dengan melakukan dua siklus yakni siklus I dilaksanakan pada Kamis, 12 Juni 2025 dan siklus II dilaksanakan pada

Senin 13 juni 2025, Subjek dalam penelitian ini adalah saswa-siswi kelas V UPTD SD Inpres Oepura 2 Berjumlah 21 siswa.

Agar dapat mengetahui penggunaan model PBL berbantuan media audio visual ini, peneliti dalam pelaksanaan penelitian ini melaksanakan pembelajaran secara bersiklus dan masing-masing siklus dilaksanakan dalam tahap kegiatan yaitu Perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Untuk mempermudah data dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan tiga tahap yaitu: Observasi, Dokumentasi, dan Teknik Tes.

Adapun instrumen penilaian yang digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas murid dalam proses belajar dan hasil belajar murid di dalam penelitian tindakan kelas ini adalah: Lembar Observasi dan Soal Tes.

Analisis data adalah proses mengolah dengan cara mengorganisasikan data dan mengurutkan data ke data pola, kategori dan satuan uraian dasar, sehingga dapat ditemukan tema dan tafsiran tertentu dari sesuatu itu.

Nilai yang diperoleh melalui perhitungan tersebut akan digunakan untuk menempatkan kualitas hasil belajar peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran.

Indikator ketuntasan individual: yakni siswa dikatakan tuntas bila memperoleh nilai minimum setara KKTP yaitu 70. Sedangkan ketuntasan klasikal, ditetapkan 80% artinya bila $\geq 80\%$ yang sudah mencapai ketuntasan berdasar KKTP. Maka siklus dapat dihentikan bila indikator itu tersebut telah tercapai.

Tabel. Kriteria Keberhasilan Proses Pembelajaran

Nilai rata-rata	Kriteria
81-100	Sangat Baik
71-80	Baik
51-70	Cukup
< 50	Kurang

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Oepura 2 kelas 3 yang beralamat di Jln Kenanga, Naikolan, Kecamatan Maulafa, Kota Kupang. Adapun profil SD Inpres Oepura 2

Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Inpres Oepur 2 diperoleh hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran PBL. Hasil penelitian diperoleh dengan menggunakan lembar observasi (aktivitas siswa dan aktivitas guru) serta tes yang diberikan sebelum dan sesudah proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di kelas 5 SD Inpres Oepura 2 dengan jumlah siswa laki-laki 11 orang dan 10 siswi perempuan. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan melalui 2 siklus. Setiap siklus dilaksanakan dengan alokasi setiap pertemuan 2x35 menit. Sebelum pelaksanaan tindakan dengan menerapkan model PBL peneliti terlebih dahulu melakukan tes pra siklus untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Adapun hasil tes pra siklus dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Nama Siswa	Nilai Pra Siklus	KKTP
1.	A. F. T	50	Tidak Tuntas
2.	A. L.R.N	75	Tuntas
3.	A. J. T	75	Tuntas
4.	A. B	41,6	Tidak Tuntas
5.	A.M.N	50	Tidak Tuntas
6.	A.V.M.K	33,3	Tidak Tuntas
7.	A.K.F	50	Tidak Tuntas
8.	A.AP.K	50	Tidak Tuntas
9.	A.K.S.K	75	Tuntas
10.	B.S.T	33,3	Tidak Tuntas
11.	C.L	50	Tidak Tuntas
12.	C.D.N	75	Tuntas
13.	R.K	41,6	Tidak Tuntas
14.	F.M.K	50	Tidak Tuntas
15.	G.L.E	50	Tidak Tuntas
16.	J.S	41,6	Tidak Tuntas
17.	J.D.K	75	Tuntas
18.	M.F.P	41,6	Tidak Tuntas
19.	N.N	50	Tidak Tuntas
20.	D.D.O	75	Tuntas
21.	T.M.M	41,6	Tidak Tuntas
Jumlah Semua Nilai		1.124,6	
Nilai Rata-Rata		53,55	
Jumlah Peserta Didik Yang Tuntas		28,57%	
Jumlah Peserta Didik Yang Tidak Tuntas		71,42	

Berdasarkan tabel 4.4 di atas dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa belum memperoleh nilai di atas 75. Jumlah siswa yang mencapai

ketuntasan belajar sebanyak siswa dengan persentase 28,57 % dan nilai rata-rata 53,55. Sedangkan sebanyak 15 dari 21 siswa dengan persentase 71,42% belum mencapai ketuntasan belajar. Oleh karena itu, pada siklus I guru harus mempersiapkan, media pembelajaran, modul ajar, instrumen tes, lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa.

Penelitian siklus 1 dilaksanakan pada senin, 12 Juli 2025, di SD Inpres Oepura 2. Penelitian ini dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi/tes, dan refleksi. Pada pertemuan ini, peneliti meny ampaikan penjelasan materi terkait kenampakan alam dan kenampakan buatan di daerahku serta memberikan soal Pre test berupa 15 nomor soal pilihan ganda.

Data Tes Hasil Belajar Siklus I

Tes dilakukan untuk mengukur sejauh mana pemahaman, kemampuan dan keberhasilan siswa dalam menguasai materi pembelajaran. Terdapat dua jenis tes yang diberikan yakni 15 butir soal pilihan ganda untuk pretest dan 15 butir soal pilihan ganda untuk postest.

No	Nama Siswa	Nilai	KKTP
1.	A. F. T	53,3	Tidak tuntas

2.	A. L.R.N	66,6	Tidak Tuntas
3.	A. J. T	53,3	Tidak Tuntas
4.	A. B	100	Tuntas
5.	A.M.N	60	Tidak tuntas
6.	A.V.M.K	46,6	Tidak Tuntas
7.	A.K.F	93,3	Tuntas
8.	A.AP.K	53,3	Tidak Tuntas
9.	A.K.S.K	40	Tidak tuntas
10.	B.S.T	42,8	Tidak Tuntas
11.	C.L	99,3	Tuntas
12.	C.D.N	100	Tuntas
13.	R.K	66,6	Tidak tuntas
14.	F.M.K	66,6	Tuntas
15.	G.L.E	53,3	Tidak tuntas
16.	J.S	53,3	Tidak tuntas
17.	J.D.K	33,3	Tidak Tuntas
18.	M.F.P	73,3	Tuntas
19.	N.N	73,3	Tuntas
20.	D.D.O	100	Tuntas
21.	T.M.M	66,6	Tidak Tuntas
Jumlah semua nilai		1.162,7	
Nilai rata-rata		55,36	
Siswa yang tuntas		38,09% (8)	
Siswa yang tidak tuntas		61,90% (13)	

Hasil tes atau evaluasi pada siklus I menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran masih belum mencapai kriteria yang ditetapkan. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan hanya 8 orang dengan persentase 38,09% sementara 13 siswa lainnya belum tuntas, dengan tingkat ketidaktuntasan mencapai 55,36 Rata-rata nilai keseluruhan adalah 61,90% sehingga diperlukan

perbaikan dalam siklus II untuk meningkatkan hasil belajar siswa

Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh pada siklus I, terdapat beberapa kekurangan pada proses kegiatan pembelajaran yang harus diperbaiki sehingga memerlukan tindakan lebih lanjut. Proses pelaksanaan siklus II ini pada tahapan keseluruhan hampir sama dengan tahapan pada pelaksanaan siklus I namun ada perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi yang dilaksanakan pada siklus I. Adapun kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus II dapat diuraikan sebagai berikut. Pelaksanaan siklus II dilakukan satu kali pertemuan

Data Tes Hasil Belajar Siklus II

Pada hasil tes siklus I belum mencapai kriteria ketuntasan yang ditentukan sehingga diharapkan dengan adanya tes pada siklus II dapat mencapai kriteria ketuntasan minimum tersebut. Setelah dilakukan tes maka hasil yang diperoleh dapat dilihat pada tabel 4.10 di bawah ini.

No	Nama Siswa	Nilai	KKTP
1.	A. F. T	80	Tuntas
2.	A. L.R.N	100	Tuntas

3.	A. J. T	86,6	Tuntas
4.	A. B	93,3	Tuntas
5.	A.M.N	100	Tuntas
6.	A.V.M.K	80	Tuntas
7.	A.K.F	60	Tuntas
8.	A.AP.K	86,6	Tuntas
9.	A.K.S.K	80	Tuntas
10.	B.S.T	80	Tuntas
11.	C.L	100	Tuntas
12.	C.D.N	93,3	Tuntas
13.	R.K	86,6	Tuntas
14.	F.M.K	100	Tuntas
15.	G.L.E	100	Tuntas
16.	J.S	93,3	Tuntas
17.	J.D.K	86,6	Tuntas
18.	M.F.P	40	Tidak tuntas
19.	N.N	40	Tidak tuntas
20.	D.D.O	86,6	Tuntas
21.	T.M.M	93,3	Tuntas
Jumlah semua nilai		1,759,6	
Nilai Rata-rata		83,79%	
Siswa yang tuntas		90,47%(19)	
Siswa yang tidak tuntas		9,52%(2)	

Dari hasil pengamatan penelitian di kelas 5 SD Inpres Oepura 2, mendapat hasil yang memuaskan dan sudah mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Sehingga berdasarkan hasil pengamatan observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus II yang dilakukan oleh observer memperoleh hasil yang maksimal. Maka dari itu peneliti mengakhiri pembelajaran cukup pada siklus II. Hal ini terlihat dari

nilai rata-rata siswa sebesar 83,79 % dengan tingkat ketuntasan belajar mencapai 90,47% (19 siswa tuntas) dan hanya 9,52% (2 siswa belum tuntas). Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa

N o	Namal Siswa	Nilai Siklus I	Keterangan	Nilai Siklus II	Keterangan
1	A.F.T	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
2	A.L.R.N	70	Tidak Tuntas	100	Tuntas
3	A.J.T	50	Tidak Tuntas	86.6	Tuntas
4	A.B	55	Tidak Tuntas	93.3	Tuntas
5	A.M.N	65	Tidak Tuntas	100	Tuntas
6	A.V.M.K	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
7	A.K.F	60	Tidak Tuntas	86.6	Tuntas
8	A.A.P.K	55	Tidak Tuntas	80	Tuntas
9	A.K.S.K	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
10	B.S.T	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
11	C.L	70	Tuntas	100	Tuntas
12	C.D.N	60	Tidak Tuntas	86.6	Tuntas
13	R.K	55	Tidak Tuntas	93.3	Tuntas
14	F.M.K	50	Tidak Tuntas	100	Tuntas
15	G.L.E	60	Tidak Tuntas	93.3	Tuntas
16	J.S	50	Tidak Tuntas	100	Tuntas
17	J.D.K	40	Tidak Tuntas	86.6	Tuntas
18	M.F.P	45	Tidak Tuntas	40	Tidak Tuntas
19	N.N	50	Tidak Tuntas	40	Tidak Tuntas
20	D.D.O	55	Tidak Tuntas	86.6	Tuntas
21	T.M.M	60	Tidak Tuntas	93.3	Tuntas
Jumlah Nilai		1.162,5		1.759,6	
Nilai Rata-rata		55,36		83,79	
Ketuntasan		38,09% (8 siswa)		90,47 % (19 siswa)	

Dari hasil perbandingan data pada tabel di atas maka terlihat perbedaan meningkatnya hasil belajar siswa pada siklus I tingkat persentase 55,36%, meningkat menjadi 90,47% sudah mencapai target. Untuk itu peneliti menghentikan penelitian tindakan kelas pada siklus II. Sehingga dapat dijelaskan bahwa model pembelajaran *PBL* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram berikut:



Pembahasan

Penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan pada tanggal 12-16 juni 2025 di SD Inpres Oepura 2, bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5, melalui penerapan model pembelajaran

Problem Based Learning (PBL). Data diperoleh melalui observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa, serta tes hasil belajar (pretest dan posttest), yang dilaksanakan dalam dua siklus

Hasil observasi aktivitas guru menunjukkan adanya peningkatan signifikan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, aktivitas guru berada dalam kategori cukup, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi sangat baik. Guru berhasil melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun, mencakup kegiatan awal, inti, dan akhir secara maksimal. Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan. Pada siklus I, siswa masih kurang antusias dan kurang aktif dalam pembelajaran, sehingga masuk dalam kategori cukup. Namun pada siklus II, siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif yang lebih tinggi, sehingga hasil observasi dikategorikan sangat baik.

Hasil belajar siswa pun meningkat secara signifikan. Pada tes pra-siklus, hanya 6 dari 21 siswa (28,57%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan pembelajaran (KKTP), dengan nilai rata-rata 55,36 dan Presentase ketuntasan

61,90%. Namun Setelah penerapan model pembelajaran PBL Pada siklus II, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 90,47% dengan nilai rata-rata 83,79% . Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus II lebih efektif dibandingkan dengan siklus I

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa:

- a) Peningkatan aktivitas guru dalam mengelola dan mengkondisikan proses pembelajaran di kelas dengan menerapkan model PBL dilakukan dengan baik pada setiap siklusnya. Pada pelaksanaan siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 55,36 kemudian pada pelaksanaan siklus II nilai aktivitas guru meningkat menjadi 57,5
- b) Peningkatan aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran PBL pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 55,36 dan pada

siklus II rata-rata aktivitas siswa meningkat menjadi 8,14. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran PBL meningkat setiap siklusnya sesuai dengan yang diharapkan.

- c) Peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran PBL mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada pelaksanaan proses pembelajaran siklus I terdapat 38,09% (8 siswa) yang mencapai KKTP, dan memperoleh nilai rata-rata 55,36 sedangkan pada pelaksanaan tindakan siklus II terdapat 19 siswa yang mencapai KKTP dengan nilai rata-rata 83,79% dan persentase ketuntasan 90,47%.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka saran yang dapat dijadikan pertimbangan dalam menerapkan model pembelajaran PBL dalam proses pembelajaran yakni:

- a) Bagi guru atau calon guru disarankan agar dapat menerapkan model pembelajaran yang tepat dalam melaksanakan proses pembelajaran.
- b) Bagi sekolah agar memperhatikan dan menerapkan model pembelajaran seperti model pembelajaran PBL untuk membantu dan mendukung guru dalam menyampaikan pembelajaran, terkhususnya pembelajaran yang berbasis masalah.
- c) Bagi peneliti yang lain yang ingin melakukan penelitian yang sama pada materi yang berbeda agar dapat lebih memfokuskan kepada aktivitas subjek yang ingin diteliti dan juga dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan dengan hasil penelitian yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

- Albanese, m., & mitchell, s. (1993). problem based learning: a review of literature on its outcomes and implementation issues. *academic medicine*, 68(1), 52–81.
- And benefits perceived by teachers in one elementary school, *interdisciplinary journal of pbl*, issn 1541-5015, 10(1)1-16
- Anisa, P. N. (2023). Kekurang sebagai media pembelajaran berbasis game dalam pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa di kelas v (doctoral dissertation, fkip unpas).
- Arends, R. I. 2013. Belajar untuk Mengajar (Learning to Teach). Terjemahan oleh Made Frida Yulia. 2013. Jakarta: Salemba Humanika.
- Dewi, J. (2021). *Pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa*. Bandung: Alfabeta.
- Farhana, A., Yuanita, P., Kartini, K., & Roza, Y. (2024). Deskripsi Kendala Guru Menerapkan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Pembelajaran Matematika
- Hidayat, A. Dan Widodo, S. (3023) Tantangan Implementasi Problem Based Learning Dalam Pendidikan Dasar
- Jahroni, J., & Darmawan, D. (2022). Pengaruh Motivasi, Disiplin, dan Lingkungan Kerja terhadap Kinerja Karyawan. *Jurnal Terapan Ilmu Manajemen dan Bisnis*, 5(2), 95-106.
- Jujun S. 2010. Ilmu dalam Perspektif. Jakarta: Gramedia
- Listyarini, R. V., Gamper, J., & Hofer, T. S. (2023). Storage and Diffusion of Carbon Dioxide in the Metal Organic Framework MOF-5—A Semi-empirical Molecular Dynamics Study. *The Journal of Physical Chemistry B*, 127(43), 9378-9389.
- Nariman, n., dan chrispeels, j., (2016), pbl in teh era of reform standars: challenges
- Nurfadhillah, S., Fadhilatul Barokah, S., Nur'alfiah, S., umayyah, N., Yanti, A. A., & Novaliendry, D. (2013). *Pemanfaatan game edukasi dalam pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Ilmu
- Padamu. (2016). Pengertian model pembelajaran. Retrieved from padamu.net: [https://www.padamu.net/pengertian-model pembelajaran](https://www.padamu.net/pengertian-model-pembelajaran)
- Prensky, M. (2012). *Digital game-based learning*. New York: Paragon House
- Sanjaya, W. 2010. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Prenada Media Group.
- Satrianawati. (2018). Media Dan Sumber Belajar. Yogyakarta : Deepublish (CV Budi Utama). Tersedia dari Google book.
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Permainan Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453-5460.

- Syahputra, E (2020). Snowball Tharowing Tingkatan Minat dan Hasil Belajar.
- Sanjaya, Wina. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Suriasumantri, J. S. (2010). *Filsafat ilmu: Sebuah pengantar populer*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan
- Satrianawati. (2018). *Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sukmadinata, N. S. (2018). *Pengembangan teori pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya