

PENINGKATAN HASIL BELAJAR TEMATIK MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PBL BERBASIS MEDIA CRISS-CROSS PUZZLE PADA SISWA SDN BANJARPANJANG I KELAS III TAHUN AJARAN 2022/2023

Hermawati¹, Cerianing Putri Pratiwi², Pardi Syarif Hidayat³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas PGRI Madiun

hermawati2406@gmail.com, cerianing@unipma.ac.id, pardisyarip12@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to investigate the increase in thematic learning outcomes through the application of the Problem-Based Learning (PBL) learning model based on Criss-Cross Puzzle media to class III students at SDN Banjarpanjang I in the 2022/2023 academic year. The research method used is classroom action research with two cycles. The research sample consisted of 8 grade III students who were selected by purposive sampling. Data was collected through learning achievement tests and observations. The results showed that the application of the PBL learning model based on Criss-Cross Puzzle media was effective in increasing students' ability to integrate thematic learning materials. In cycle I, 5 out of 8 students showed good ability in connecting material with questions in Criss-Cross Puzzle. In cycle II, all students were successful in answering and linking the relationship between the material and the questions in the Criss-Cross Puzzle, indicating an increase in students' integrative understanding. This study shows that the use of PBL learning models based on Criss-Cross Puzzle media can make a positive contribution in improving student learning outcomes in thematic learning contexts.

Keywords: improving learning outcomes, thematic learning, Problem-Based Learning (PBL), Criss-Cross Puzzle

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi peningkatan hasil belajar tematik melalui penerapan model pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) berbasis media Criss-Cross Puzzle pada siswa SDN Banjarpanjang I kelas III tahun ajaran 2022/2023. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan dua siklus. Sampel penelitian terdiri dari 8 siswa kelas III yang dipilih secara purposive sampling. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL berbasis media Criss-Cross Puzzle efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam mengintegrasikan materi pembelajaran tematik. Pada siklus I, 5 dari 8 siswa menunjukkan kemampuan yang baik dalam menghubungkan materi dengan pertanyaan pada Criss-Cross Puzzle. Pada siklus II, semua siswa berhasil menjawab dan menghubungkan keterkaitan materi dengan pertanyaan pada Criss-Cross Puzzle, menunjukkan peningkatan pemahaman integratif siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran PBL berbasis media Criss-Cross Puzzle dapat memberikan kontribusi yang positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam konteks pembelajaran tematik.

Kata kunci: peningkatan hasil belajar, pembelajaran tematik, Problem-Based Learning (PBL), Criss-Cross Puzzle

A. Pendahuluan

Pembelajaran tematik adalah pendekatan dalam kurikulum 2013 di Indonesia yang menekankan integrasi antara berbagai mata pelajaran dalam satu tema atau topik tertentu (Saputra & Susilowati, 2021). Permasalahan yang terjadi saat ini adalah masih banyak siswa yang kurang memahami pembelajaran tematik (Putri & Wardani, 2021). Dalam pembelajaran tematik, pembelajaran tidak dibatasi oleh batasan-batasan antara mata pelajaran seperti yang terjadi dalam pendekatan pembelajaran tradisional. Sebaliknya, pembelajaran tematik memungkinkan siswa untuk mempelajari berbagai aspek pengetahuan dan keterampilan secara terintegrasi (Mayang Sari & Rifda Eliyasni, 2020). Dalam pembelajaran tematik, tema atau topik yang dipilih didasarkan pada kebutuhan dan minat siswa serta konteks sosial dan budaya lokal (Putri Irwan, 2020). Tema yang diangkat mencakup berbagai aspek kehidupan seperti alam, masyarakat, sains, seni, dan sejarah. Melalui pendekatan ini, siswa dapat memahami hubungan antara berbagai konsep dan fakta dalam konteks yang lebih luas (Tarigan et al., 2021).

Pada intinya, pembelajaran tematik dalam kurikulum 2013 Indonesia memberikan pendekatan yang lebih menyeluruh dan kontekstual bagi siswa untuk memahami dan mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam kehidupan nyata (Pramudya et al., 2019). Dengan mengintegrasikan berbagai mata pelajaran dalam satu tema, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan melihat keterkaitan antara berbagai aspek pengetahuan. Selama melaksanakan kegiatan PPG (Pendidikan Profesi Guru), guru di kelas masih menemukan bahwa metode pengajaran yang ada di SDN 1 Banjarpanjang belum maksimal dalam mengintegrasikan pembelajaran tematik kurikulum 2013 pada siswa. Terdapat tantangan dalam mengintegrasikan mata pelajaran Seni Budaya, Matematika, dan Bahasa Indonesia dalam Tema 8.

Untuk mengatasi kendala ini, para guru perlu mengembangkan strategi pengajaran yang lebih terintegrasi dan menyeluruh. Mereka dapat melakukan kolaborasi antara guru-guru mata pelajaran terkait untuk menyusun rencana pembelajaran yang menggabungkan aspek-aspek penting dari masing-masing mata

pelajaran dalam konteks Tema 8. Selain itu, pemberian pelatihan dan bimbingan kepada guru mengenai pendekatan pembelajaran tematik yang efektif juga dapat membantu meningkatkan kemampuan mereka dalam mengintegrasikan pembelajaran tematik kurikulum 2013 pada siswa dengan lebih baik di SDN 1 Banjarpanjang.

Untuk mengatasi kendala tersebut, guru PPG memiliki gagasan untuk melakukan kegiatan pembelajaran berbasis PBL (Problem-Based Learning) menggunakan media Criss Cross Puzzle. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah mengintegrasikan pelajaran tema 8 dengan cara yang lebih efektif dan terstruktur. Dalam kegiatan PBL, guru akan memilih sebuah masalah atau tantangan yang relevan dengan tema 8 dan melibatkan siswa secara aktif dalam mencari solusinya. Dengan menggunakan pendekatan ini, siswa akan terlibat dalam pemecahan masalah yang mengharuskan mereka untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan dari berbagai mata pelajaran, seperti Seni Budaya, Matematika, dan Bahasa Indonesia.

Media Criss Cross Puzzle akan digunakan sebagai sarana untuk memfasilitasi proses pembelajaran.

Guru akan menyusun puzzle yang terdiri dari pertanyaan atau pernyataan yang terkait dengan konsep dan konten pembelajaran dari ketiga mata pelajaran tersebut. Siswa akan bekerja dalam kelompok atau secara mandiri untuk mencari jawaban yang tepat dan menghubungkannya dengan tema yang sedang dipelajari. Dengan menggunakan media ini, siswa akan terdorong untuk berpikir kritis, berkolaborasi dengan teman sekelompok, dan menemukan hubungan antara konsep-konsep yang berbeda. Mereka akan melihat bagaimana konsep Matematika dapat diterapkan dalam konteks Seni Budaya, atau bagaimana keterampilan Bahasa Indonesia dapat digunakan untuk menggambarkan konsep Matematika dalam konteks tema 8.

Hal ini akan membantu siswa untuk memahami bahwa pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari tidak terpisah, tetapi saling terkait dan dapat digunakan dalam berbagai konteks. Melalui kegiatan pembelajaran berbasis PBL menggunakan media Criss Cross Puzzle, diharapkan siswa akan memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang hubungan antara

pelajaran tema 8 yang terdiri dari Seni Budaya, Matematika, dan Bahasa Indonesia. Mereka akan melihat relevansi dan keterkaitan antara konsep-konsep yang mereka pelajari dalam konteks yang lebih luas. Selain itu, kegiatan ini juga akan meningkatkan motivasi belajar siswa, karena mereka akan terlibat secara aktif dan merasakan kepuasan ketika berhasil menyelesaikan tantangan dalam pembelajaran.

Pembelajaran Berbasis Masalah atau Problem-Based Learning (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menekankan pada pemecahan masalah yang autentik dan relevan dalam konteks nyata (Darwis, 2023). Konsep utama dalam PBL adalah memberikan siswa kesempatan untuk belajar melalui pemecahan masalah yang kompleks, di mana mereka harus mengidentifikasi, menganalisis, dan mencari solusi atas masalah yang diberikan. Dalam PBL, siswa diberikan sebuah masalah yang memicu pertanyaan dan refleksi dalam diri mereka. Mereka harus bekerja dalam kelompok atau secara mandiri untuk menggali pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk memahami dan memecahkan masalah tersebut. Proses belajar

dalam PBL melibatkan identifikasi sumber informasi yang relevan, analisis, sintesis, dan evaluasi berdasarkan pemahaman mereka terhadap masalah yang ada.

Selama proses PBL, guru berperan sebagai fasilitator atau pembimbing, bukan hanya sebagai sumber pengetahuan. Mereka memberikan panduan, dukungan, dan umpan balik kepada siswa selama mereka menjalankan proses pemecahan masalah. Guru juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, berpikir kritis, berkolaborasi, dan berkomunikasi secara efektif. PBL memiliki beberapa prinsip utama, di antaranya adalah kontekstual, kolaboratif, dan autentik (Amris & Desyandri, 2021). Kontekstual mengacu pada pengajaran yang relevan dengan dunia nyata dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Kolaboratif menekankan pada kerjasama dan komunikasi antara siswa dalam mencapai pemecahan masalah. Sementara itu, autentik mengarahkan siswa untuk memecahkan masalah yang memiliki nilai dan signifikansi yang nyata.

Pembelajaran Berbasis Masalah memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan

berpikir kritis, pemecahan masalah, kerjasama, dan komunikasi yang penting dalam kehidupan nyata (Aniza et al., 2021). Dengan merangsang minat dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, PBL dapat meningkatkan motivasi dan rasa memiliki terhadap proses belajar (Adelia Viorista Putri et al., 2022). Melalui PBL, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga mengembangkan kemampuan untuk menghadapi tantangan dan masalah dalam kehidupan mereka di masa depan.

Tujuan menerapkan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) menggunakan media Criss Cross Puzzle adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan pendekatan PBL, siswa akan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, dimana mereka harus mencari solusi atas masalah yang diberikan dalam konteks nyata. Berikut adalah beberapa tujuan khusus yang ingin dicapai melalui penerapan PBL menggunakan media Criss Cross Puzzle:

1. Meningkatkan pemahaman konsep: Melalui PBL, siswa akan mampu memahami konsep-konsep yang

diajarkan dengan lebih baik karena mereka harus menerapkannya dalam pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan nyata. Dalam hal ini, media Criss Cross Puzzle memberikan sarana interaktif yang memungkinkan siswa menghubungkan konsep-konsep tersebut secara visual dan logis.

2. Meningkatkan keterampilan pemecahan masalah: Dalam PBL, siswa akan terlatih dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan mencari solusi atas masalah yang kompleks. Dengan media Criss Cross Puzzle, siswa akan dihadapkan pada tantangan untuk menyelesaikan puzzle dengan menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari. Hal ini akan meningkatkan kemampuan mereka dalam menghadapi masalah dan mencari solusi yang efektif.

3. Meningkatkan keterampilan berpikir kritis: PBL mendorong siswa untuk berpikir secara kritis dalam mengeksplorasi, menganalisis, dan mengevaluasi informasi yang mereka temukan. Dalam PBL menggunakan media Criss Cross Puzzle, siswa harus mempertimbangkan secara seksama jawaban yang tepat berdasarkan pemahaman mereka terhadap konten pembelajaran. Hal ini

akan melatih siswa dalam berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan analitis mereka.

4. Meningkatkan keterampilan kolaborasi: Dalam PBL, siswa akan bekerja secara kolaboratif dalam kelompok untuk mencari solusi atas masalah yang diberikan. Dalam hal ini, penggunaan media Criss Cross Puzzle dapat memfasilitasi kerjasama antara siswa dalam menyelesaikan puzzle secara bersama-sama. Siswa akan belajar bekerja dalam tim, berbagi ide, mendiskusikan konsep, dan saling mendukung untuk mencapai tujuan bersama.

5. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa: PBL menggunakan media Criss Cross Puzzle memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar karena mereka terlibat dalam pemecahan masalah yang menantang dan relevan dengan kehidupan nyata. Siswa akan merasa memiliki peran aktif dalam pembelajaran dan merasakan kepuasan ketika berhasil menyelesaikan puzzle (Leny Radili, 2019).

Dengan menerapkan PBL menggunakan media Criss Cross Puzzle, diharapkan hasil belajar siswa

akan meningkat. Mereka akan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam, keterampilan pemecahan masalah yang kuat, kemampuan berpikir kritis yang baik, serta keterampilan kolaborasi yang efektif. Selain itu, siswa juga akan merasakan motivasi dan keterlibatan yang tinggi dalam proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas untuk menginvestigasi peningkatan hasil belajar tematik melalui penerapan model pembelajaran PBL berbasis media criss-cross puzzle pada siswa SDN Banjarpanjang I kelas III tahun ajaran 2022/2023. Penelitian tindakan kelas adalah sebuah metode penelitian yang dilakukan dalam lingkungan kelas dengan tujuan untuk meningkatkan praktik pembelajaran dan hasil belajar siswa melalui serangkaian tindakan yang direncanakan, diimplementasikan, diamati, dan direfleksikan secara berkelanjutan. Penelitian ini melibatkan partisipasi aktif guru sebagai peneliti dan sekaligus sebagai praktisi yang melakukan perubahan dalam praktik pembelajaran di kelas.

Dalam penelitian ini, tindakan kelas dilakukan di SDN 1 Banjarpanjang pada kelas III. Penelitian tindakan kelas terdiri dari siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tahapan-tahapan yang melibatkan perencanaan, implementasi, observasi, dan refleksi. Penelitian "Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Penerapan Model Pembelajaran PBL Berbasis Media Criss-Cross Puzzle pada Siswa SDN Banjarpanjang I Kelas III Tahun Ajaran 2022/2023" menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, antara lain tes, hasil belajar siswa sebelum dilaksanakan penelitian tindakan kelas, dan observasi. Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif, analisis perbandingan, analisis kualitatif, dan analisis keselarasan, penelitian ini dapat menyajikan temuan yang komprehensif tentang pengaruh penerapan model pembelajaran PBL berbasis media criss-cross puzzle terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Kombinasi analisis kuantitatif dan kualitatif membantu dalam memberikan gambaran yang lengkap dan mendalam mengenai dampak dari intervensi tersebut.

Berikut adalah hipotesis tindakan untuk penelitian "Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Penerapan Model Pembelajaran PBL Berbasis Media Criss-Cross Puzzle pada Siswa SDN Banjarpanjang I Kelas III Tahun Ajaran 2022/2023":

1. Hipotesis Tindakan 1: Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran PBL berbasis media criss-cross puzzle dalam pembelajaran tematik pada siswa SDN Banjarpanjang I kelas III tahun ajaran 2022/2023.

2. Hipotesis Tindakan 2: Penerapan model pembelajaran PBL berbasis media criss-cross puzzle dalam pembelajaran tematik akan memberikan kontribusi yang signifikan dalam peningkatan hasil belajar siswa SDN Banjarpanjang I kelas III tahun ajaran 2022/2023 dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Dalam penelitian ini, hipotesis tindakan bertujuan untuk menguji pengaruh penerapan model pembelajaran PBL berbasis media criss-cross puzzle terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hipotesis tersebut dapat diuji melalui

analisis perbandingan antara hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran tersebut, serta perbandingan hasil belajar antara kelompok yang menggunakan model pembelajaran PBL berbasis media criss-cross puzzle dengan kelompok yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Lokasi penelitian bertempat di SDN Banjarpanjang I Kec. Ngariboyo, Kabupaten Magetan, subyek penelitian adalah siswa kelas III SDN SDN Banjarpanjang I Kec. Ngariboyo, Kabupaten Magetan yang berjumlah 8 orang siswa. Dengan menggunakan teknik pengumpulan data tes, hasil belajar siswa sebelum dilaksanakan penelitian tindakan kelas, dan observasi, penelitian ini dapat memperoleh data yang komprehensif tentang peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran PBL berbasis media criss-cross puzzle. Data tersebut dapat digunakan untuk menganalisis dampak dari penerapan model pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar siswa dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang efektivitas pendekatan ini dalam meningkatkan hasil belajar

siswa di kelas III SDN Banjarpanjang I.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Siklus I

Dalam siklus I penelitian "Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Penerapan Model Pembelajaran PBL Berbasis Media Criss-Cross Puzzle pada Siswa SDN Banjarpanjang I Kelas III Tahun Ajaran 2022/2023", terdapat empat tahapan utama yang dilakukan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Pada siklus I penelitian "Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Penerapan Model Pembelajaran PBL Berbasis Media Criss-Cross Puzzle pada Siswa SDN Banjarpanjang I Kelas III Tahun Ajaran 2022/2023", guru mengajak siswa untuk memperdalam materi tema 8 dengan menerapkan pembelajaran PBL berbasis media criss-cross puzzle. Guru memberikan pengarahannya kepada siswa tentang konsep-konsep yang terkait dengan tema tersebut dan mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Setelah proses pembelajaran, dilakukan evaluasi dalam bentuk tes menggunakan media criss-cross

puzzle. Tes ini dirancang untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi dan kemampuan mereka dalam menghubungkan keterkaitan antara materi dengan pertanyaan dalam criss-cross puzzle. Hasil evaluasi siklus I menunjukkan bahwa dari 8 orang siswa, 5 siswa berhasil menjawab dan menghubungkan keterkaitan materi dengan pertanyaan pada criss-cross puzzle dengan baik. Namun, terdapat 3 siswa lainnya yang belum mencapai hasil yang sama. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran PBL berbasis media criss-cross puzzle masih perlu diperbaiki dan disesuaikan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara konsisten.

Hasil tersebut akan menjadi bahan evaluasi dan refleksi bagi guru dan peneliti dalam tahap refleksi siklus I. Dalam tahap refleksi, akan dilakukan analisis lebih lanjut terhadap hasil tes, observasi, dan respons siswa. Data tersebut akan digunakan untuk menentukan langkah-langkah perbaikan yang diperlukan pada siklus berikutnya guna meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Siklus II

Dalam siklus II penelitian "Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Penerapan Model Pembelajaran PBL Berbasis Media Criss-Cross Puzzle pada Siswa SDN Banjarpanjang I Kelas III Tahun Ajaran 2022/2023", terdapat empat tahapan utama yang dilakukan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Pada siklus II penelitian "Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Penerapan Model Pembelajaran PBL Berbasis Media Criss-Cross Puzzle pada Siswa SDN Banjarpanjang I Kelas III Tahun Ajaran 2022/2023", guru kembali mengajak siswa untuk memperdalam materi tema 8 dengan menerapkan pembelajaran PBL berbasis media criss-cross puzzle. Guru memberikan pengarahannya kepada siswa tentang konsep-konsep yang terkait dengan tema tersebut dan mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

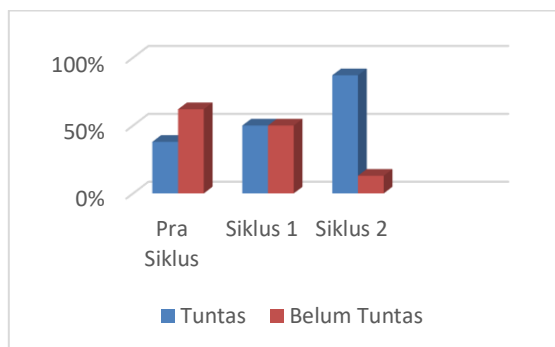
Setelah proses pembelajaran, dilakukan evaluasi dalam bentuk tes menggunakan media criss-cross puzzle. Tes ini dirancang untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi dan kemampuan mereka dalam menghubungkan keterkaitan antara materi dengan pertanyaan

dalam criss-cross puzzle. Hasil evaluasi siklus II menunjukkan bahwa semua 8 siswa berhasil menjawab dan menghubungkan keterkaitan materi dengan pertanyaan pada criss-cross puzzle dengan baik. Hal ini menunjukkan peningkatan pemahaman siswa dalam mengintegrasikan pembelajaran tematik pada tema 8 setelah melalui siklus I.

Rata – rata	63,64	70	81,36
Presentasi Tuntas	38%	50%	87%
Presentase Belum Tuntas	62%	50%	13%

Tabel I. Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa

Tingkat Keberhasilan %	Arti
>80%	Sangat tinggi
60 – 79%	Tinggi
40 – 59%	Sedang
20 – 39%	Rendah
<20%	Sangat Rendah



Gambar I. Diagram Persentase Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SDN Banjarpanjang 1 Pada Siklus 1 dan Siklus 2

Tabel II. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SDN Banjarpanjang 1 Pada Siklus 1 dan Siklus 2

Aspek	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
Tuntas	3	4	7
Belum Tuntas	5	4	1
Jumlah Siswa	8	8	8

Hasil tersebut menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran PBL berbasis media criss-cross puzzle telah berhasil meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa dalam menghubungkan konsep-konsep yang terkait dengan tema 8. Siswa menunjukkan peningkatan dalam memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep tersebut dalam konteks tematik. Hal ini membuktikan bahwa metode pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar tematik

siswa di SDN Banjarpanjang I kelas III.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Maryani et al., 2019) yang juga menerapkan pengintegrasian materi tematik dengan menggunakan media puzzle. Penelitian (Maryani et al., 2019) menghasilkan kesimpulan bahwa penerapan langkah-langkah model pembelajaran Group Investigation yang sesuai dengan sintak dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN Mangunsari 02 Salatiga.

Langkahlangkah model pembelajaran Group Investigation meliputi: siswa memilih sebuah topik yang akan mereka investigasi bersama kelompok, siswa melakukan perencanaan kooperatif/membagi tugas dengan kelompok, kemudian siswa mulai implementasi dengan melaksanakan investigasi, setelah selesai siswa mulai menganalisis data, presentasi, dan yang terakhir adalah evaluasi. Penerapan model Group Investigation berbantuan media games puzzle dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN Mangunsari 02 Salatiga semester II tahun pelajaran 2018/2019 terbukti dari meningkatnya hasil belajar

Matematika dan jumlah siswa yang memperoleh nilai diatas KKM dari setiap siklus. Sebelum tindakan jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 60 ada 9 siswa atau 41%, diperbaiki pada siklus 1 meningkat menjadi 15 atau 68%, dan pada siklus 2 meningkat menjadi 21 siswa atau 95%.

Penerapan PBL dengan menggunakan media criss-cross puzzle memiliki efek yang efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk mengintegrasikan materi pembelajaran. Criss cross puzzle adalah sebuah permainan yang mengajak siswa untuk menghubungkan dan mengaitkan konsep-konsep yang mereka pelajari dalam konteks permasalahan yang dihadapi. Dalam pembelajaran tematik, criss cross puzzle dapat digunakan sebagai alat yang mendorong siswa untuk mengaitkan dan mengintegrasikan pengetahuan dari berbagai mata pelajaran. Dengan memecahkan pertanyaan dalam criss cross puzzle, siswa dihadapkan pada situasi yang memerlukan pemecahan masalah. Mereka harus menggunakan pengetahuan yang mereka miliki dari berbagai bidang studi, seperti seni budaya,

matematika, dan bahasa Indonesia, untuk menjawab pertanyaan dan menyelesaikan puzzle. Dalam proses ini, siswa terlibat secara aktif dalam memahami dan mencari hubungan antara konsep-konsep yang berbeda.

Penerapan PBL dengan media criss-cross puzzle memberikan kesempatan bagi siswa untuk melatih kemampuan pemecahan masalah dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Mereka tidak hanya harus memahami materi secara terpisah, tetapi juga harus mampu menghubungkan konsep-konsep tersebut dalam konteks yang lebih luas. Hal ini meningkatkan pemahaman siswa tentang keterkaitan antar-materi dan mengembangkan kemampuan mereka untuk mengintegrasikan pengetahuan dari berbagai mata pelajaran.

Apabila terjadi peningkatan hasil pembelajaran setelah penerapan PBL dengan media criss-cross puzzle, hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi telah meningkat. Siswa mampu mengaitkan dan menghubungkan konsep-konsep yang mereka pelajari dengan pertanyaan dalam criss cross puzzle, serta mampu memecahkan masalah dengan menggunakan

pengetahuan yang mereka miliki. Peningkatan hasil pembelajaran ini mengindikasikan bahwa siswa telah berhasil menginternalisasi dan mengaplikasikan materi pembelajaran dengan baik, serta mampu mengintegrasikan pengetahuan dari berbagai bidang studi dalam konteks yang lebih holistik.

Dengan demikian, penerapan PBL dengan menggunakan media criss-cross puzzle efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk mengintegrasikan materi pembelajaran. Melalui permainan ini, siswa diajak untuk mengaitkan dan menghubungkan konsep-konsep yang mereka pelajari, serta mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis. Peningkatan hasil pembelajaran menunjukkan bahwa siswa telah mampu memahami dan mengaplikasikan materi dengan baik, serta mampu mengintegrasikan pengetahuan dari berbagai mata pelajaran dalam konteks tematik yang lebih luas.

Pembelajaran PBL (Problem-Based Learning) memiliki potensi untuk membantu siswa mengintegrasikan materi tematik dengan efektif. Berikut adalah beberapa alasan mengapa

pembelajaran PBL dapat mendukung integrasi materi tematik:

1. Konteks yang bermakna: Pembelajaran PBL memungkinkan siswa belajar dalam konteks yang bermakna dan relevan. Siswa diperkenalkan dengan situasi atau masalah dunia nyata yang memerlukan pemecahan masalah. Dalam konteks ini, mereka dihadapkan pada berbagai aspek tematik yang saling terkait, seperti konsep, prinsip, dan keterampilan dari berbagai mata pelajaran. Dengan demikian, siswa dapat melihat hubungan antara berbagai aspek dan mengintegrasikannya dengan lebih baik.
2. Peningkatan pemahaman holistik: Pembelajaran PBL membantu siswa melihat gambaran keseluruhan dan pemahaman yang lebih holistik tentang topik atau tema tertentu. Mereka tidak hanya mempelajari konsep-konsep terpisah dari setiap mata pelajaran, tetapi juga memahami bagaimana konsep-konsep tersebut saling terhubung dan berkontribusi

dalam pemecahan masalah. Dengan demikian, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih komprehensif dan menyeluruh tentang topik tematik.

3. Pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi: Pembelajaran PBL mendorong siswa untuk menggunakan keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti keterampilan analisis, evaluasi, dan sintesis. Mereka diajak untuk berpikir kritis, menghubungkan informasi, dan menerapkan pengetahuan dari berbagai mata pelajaran untuk memecahkan masalah. Dalam proses ini, siswa belajar untuk mengintegrasikan konsep-konsep yang berbeda dan melihat pola-pola, hubungan, dan implikasi yang mungkin ada di antara mereka.
4. Keterlibatan aktif dan motivasi: Pembelajaran PBL melibatkan siswa secara aktif dalam pemecahan masalah dan pencarian solusi. Mereka menjadi agen belajar yang aktif dan memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Dengan berpartisipasi aktif

dalam pembelajaran, siswa menjadi lebih terlibat dan termotivasi untuk mengintegrasikan materi tematik. Mereka melihat relevansi dan kegunaan materi dalam konteks nyata, yang dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka untuk belajar.

5. Transfer pengetahuan: Pembelajaran PBL mendukung transfer pengetahuan antar mata pelajaran. Siswa belajar untuk mengidentifikasi dan menerapkan konsep-konsep yang sama dalam berbagai konteks dan situasi. Mereka belajar bahwa pengetahuan yang mereka peroleh dalam satu mata pelajaran dapat diterapkan dan diintegrasikan dalam mata pelajaran lainnya. Ini memfasilitasi transfer pengetahuan yang lebih efektif dan membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih dalam dan berkelanjutan.

Dengan menggunakan pendekatan pembelajaran PBL, siswa memiliki kesempatan untuk membangun pemahaman yang lebih terintegrasi tentang materi tematik. Mereka dapat melihat keterkaitan

antara berbagai aspek tematik, mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, dan memperoleh motivasi yang lebih besar dalam belajar. Pembelajaran PBL memfasilitasi integrasi materi tematik dengan cara yang bermakna, memungkinkan siswa mengaplikasikan pengetahuan dari berbagai mata pelajaran dalam konteks yang relevan dan signifikan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian "Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Penerapan Model Pembelajaran PBL Berbasis Media Criss-Cross Puzzle pada Siswa SDN Banjarpanjang I Kelas III Tahun Ajaran 2022/2023", dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL berbasis media Criss-Cross Puzzle memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik.

Dalam penelitian ini, dilakukan dua siklus penerapan model PBL berbasis media Criss-Cross Puzzle. Pada siklus pertama, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa sudah mampu menjawab dan menghubungkan keterkaitan materi dengan pertanyaan pada Criss-Cross

Puzzle dengan baik, namun masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai tingkat pemahaman yang diharapkan. Hal ini mengindikasikan bahwa masih ada ruang untuk peningkatan dalam siklus berikutnya.

Selanjutnya, pada siklus kedua, setelah melalui tindakan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut, semua siswa mampu menjawab dan menghubungkan keterkaitan materi dengan pertanyaan pada Criss-Cross Puzzle dengan baik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan kemampuan siswa untuk mengintegrasikan materi pembelajaran dalam pembelajaran tematik.

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran PBL berbasis media Criss-Cross Puzzle memiliki efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pendekatan ini mampu membantu siswa dalam mengintegrasikan pengetahuan dari berbagai mata pelajaran yang terkait dalam satu tema, serta mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan keterampilan berpikir kritis. Hasil penelitian ini memberikan bukti bahwa pendekatan ini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam

meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik.

Berdasarkan penelitian "Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Penerapan Model Pembelajaran PBL Berbasis Media Criss-Cross Puzzle pada Siswa SDN Banjarpanjang I Kelas III Tahun Ajaran 2022/2023", terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya.

1. Melibatkan sampel yang lebih luas: Untuk memperkuat validitas temuan penelitian, disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih luas dengan melibatkan sekolah-sekolah lain dan kelas yang berbeda. Hal ini akan memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran PBL berbasis media Criss-Cross Puzzle dalam meningkatkan hasil belajar tematik pada siswa.
2. Melakukan perbandingan dengan kelompok kontrol: Untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran PBL berbasis media Criss-Cross Puzzle, disarankan untuk menyertakan kelompok kontrol yang menerima

- pembelajaran konvensional. Dengan melakukan perbandingan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dapat diketahui sejauh mana efektivitas dari model pembelajaran tersebut.
3. Mengukur aspek metakognitif: Selain mengukur hasil belajar siswa, penelitian selanjutnya dapat melibatkan pengukuran aspek metakognitif siswa, seperti kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, dan kemampuan berkomunikasi. Hal ini akan memberikan informasi lebih rinci tentang pengaruh model pembelajaran PBL berbasis media Criss-Cross Puzzle terhadap pengembangan aspek kognitif dan metakognitif siswa.
 4. Melakukan penelitian dalam jangka waktu yang lebih panjang: Penelitian ini dilakukan dalam satu tahun ajaran. Oleh karena itu, disarankan untuk melakukan penelitian dalam jangka waktu yang lebih panjang untuk melihat efektivitas jangka panjang dari penerapan model pembelajaran PBL berbasis media Criss-Cross Puzzle. Hal ini dapat memberikan gambaran tentang keberlanjutan peningkatan hasil belajar siswa dan dampaknya dalam jangka waktu yang lebih lama.
 5. Melibatkan partisipasi aktif guru: Selain fokus pada siswa, penelitian selanjutnya dapat melibatkan partisipasi aktif guru dalam proses pengembangan dan implementasi model pembelajaran PBL berbasis media Criss-Cross Puzzle. Melibatkan guru secara aktif dapat membantu mengidentifikasi tantangan dan hambatan dalam penerapan, serta mendapatkan wawasan tentang perspektif guru terkait efektivitas model pembelajaran tersebut.
- Dengan menerapkan saran-saran tersebut, penelitian selanjutnya diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih besar dalam memahami efektivitas dan pengaruh dari penerapan model pembelajaran PBL berbasis media Criss-Cross Puzzle dalam meningkatkan hasil belajar tematik pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia Viorista Putri, Shofie Aisya, Andhika Putri Naufal, Kun Hisnan Hajron, & Ari Suryawan. (2022). Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Model

- Problem Based Learning (PBL) Pada Siswa SD Negeri 2 Gandulan. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 1602–1609.
<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Amris, F. K., & Desyandri, D. (2021). Pembelajaran Tematik Terpadu menggunakan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2171–2180.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1170>
- Aniza, N., Dewi Maharani, S., & Gandi, I. (2021). Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas III. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 8(2), 79.
- Darwis, U. (2023). *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan 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*. 02(3), 284–297.
- Leny Radili. (2019). Pengaruh Penggunaan Crossword Puzzle
- Adelia Viorista Putri, Shofie Aisyah, Andhika Putri Naufal, Kun Hisnan Hajron, & Ari Suryawan. (2022). Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Pada Siswa SD Negeri 2 Gandulan. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 1602–1609.
<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Amris, F. K., & Desyandri, D. (2021). Pembelajaran Tematik Terpadu menggunakan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2171–2180.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1170>
- Aniza, N., Dewi Maharani, S., & Gandi, I. (2021). Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas III. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 8(2), 79.
- Darwis, U. (2023). *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan 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*. 02(3), 284–297.

- 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.* *02(3)*, 284–297.
- Novianti, Ade, Alwen Bentri, And Ahmad Zikri. 2020. "Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4(1): 194–202.
- Leny Radili. (2019). Pengaruh Penggunaan Crossword Puzzle terhadap hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. *E-Tech*, 1(1), 1–12.
- Pramudya, E., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA pada Pembelajaran Tematik Menggunakan PBL. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 320–329.
- Maryani, M. & R., Theresia & Wasitohadi, & Wasitohadi. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Group Investigation Dengan Media Games Puzzle Pada Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 60–65. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Putri Irwan, V. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2097–2107.
- Mayang Sari, F., & Rifda Eliyasni. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning Di Kelas IV SD. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 42–53.
- Putri, R. H., & Wardani, N. S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Daring Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(1), 2021.

- Ramadani, Uci Tri, And Mansurdin. 2020. "Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning Di Kelas IV." *E-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8(C): 52–66.
[Http://Ejournal.Unp.Ac.Id/Students/Index.Php/Pgsd](http://Ejournal.Unp.Ac.Id/Students/Index.Php/Pgsd).
- Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Kelas Vsdn Sidorejo Lor V Salatiga." *Monika Vera Mawardi Suhandi Astuti* 6(1): 11–21
- Saputra, Y. A., & Susilowati, A. R. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 96–103.
- Tarigan, E. B., Simarmata, E. J., Abi, A. R., & Tanjung, D. S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Tematik. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 2294–2304.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1192>
- Vera, Monika, And Suhandi Astuti. 2019. "Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa