

Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Media Kartu Misteri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Menulis Kalimat Sederhana Kelas II SD Negeri Bendungan

Ami Dwi Lestari¹, Suyoto², Anysatul Chayati³

^{1,2} Universitas PGRI Semarang, ³ SD Negeri Bendungan

E-mail: amidlestari@gmail.com¹, suyoto1964@gmail.com²,

anysatulchayati31@gmail.com³

Article History:

Artikel Masuk
2 November 2023

Artikel diterima
27 November 2023

Artikel terbit
30 November 2023

Abstrak

Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang inovatif dalam pendidikan. Penelitian ini bertujuan mengetahui hasil belajar pada materi menulis kalimat sederhana peserta didik kelas II di SD Negeri Bendungan yang pembelajarannya menggunakan model *Problem Based Learning* Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif komparatif yang berupa presentase dari hasil belajar Bahasa Indonesia antara pra siklus dan setelah siklus. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar. Sebanyak 28 peserta didik kelas II SD Negeri Bendungan menjadi peserta penelitian. Ukuran ketuntasan kelas minimal 60. Hasil sebelum dilakukan tindakan yaitu pada pra siklus hanya 16 peserta didik atau 57% yang tuntas, pada siklus I meningkat menjadi 22 peserta didik atau 79% yang tuntas belajar, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 26 siswa yang tuntas atau 93%. Penelitian ini dikatakan berhasil karena mencapai indikator kriteria ketuntasan klasikal yaitu $\geq 85\%$ dari seluruh peserta didik.

Kata Kunci: *Problem Based Learning; Kartu Misteri; Hasil Belajar*

Abstract

Problem Based Learning is an innovative learning model in education. This research aims to determine the learning outcomes in writing simple sentences material for class II students at Bendungan State Elementary School whose learning uses the *Problem Based Learning* model. Data collection techniques use test, observation and documentation techniques. The data analysis technique uses comparative descriptive in the form of a percentage of Indonesian language learning outcomes between pre-cycle and after the cycle. Based on the research results, it can be concluded that learning using the *Problem Based Learning* model can improve learning outcomes. A total of 28 class II students at Bendungan State Elementary School were research participants. The minimum class completion size is 60. The results before action is taken are that in the pre-cycle only 16 students or 57% completed the study, in the first cycle this increased to 22 students or 79% who completed the study, and in the second cycle it increased again to 26 students who completed the study, or 93%. This research was said to be successful because it achieved the classical completeness criteria indicator, namely $\geq 85\%$ of all students.

Keywords: *Problem Based Learning; Mystery Cards; Learning Outcomes*



A. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki pengaruh yang sangat penting bagi perkembangan generasi di masa yang akan datang yang artinya pendidikan akan selalu ada sampai akhir hayat. Pendidikan di sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan formal yang sangat menentukan pembentukan karakter dan pola berfikir peserta didik karena pendidikan di sekolah dasar merupakan pendidikan yang melandasi pendidikan berikutnya. Pendidikan menjadi salah satu hal yang sangat penting untuk menentukan maju mundurnya suatu bangsa, untuk menghasilkan sumber daya manusia sebagai subjek dalam pembangunan yang baik, diperlukan modal dari hasil pendidikan itu sendiri. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Menurut Taufik, (2014) Pendidikan merupakan sebuah proses yang tidak hanya memberi bekal kemampuan intelektual dalam membaca, menulis, dan berhitung saja tetapi juga sebagai proses mengembangkan kemampuan peserta didik secara optimal dalam aspek intelektual, sosial, dan personal. Pendidikan adalah salah satu faktor yang membutuhkan tinjauan dalam pembangunan nasional yaitu usaha mencerdaskan kehidupan bangsa, karena dengan adanya pendidikan akan menaikkan kualitas sumber daya manusia yang dijadikan aset utama pelaksanaan pembangunan. Sehingga banyak metode dan strategi belajar, perangkat pembelajaran yang tercipta sebagai bentuk upaya untuk menambah semangat belajar. Hampir setiap aspek pendidikan dipengaruhi oleh inisiatif pemerintah, seperti memperbanyak jumlah teks, meningkatkan kualitas guru kreatif, dan memperbarui kurikulum.

Guru memegang peranan sentral dalam proses belajar mengajar, dan prestasi guru dalam mengajar menjadi ukuran utama dalam menilai mutu pendidikan. Kualitas pendidikan sangat tergantung pada kinerja guru, mengingat guru adalah sosok yang secara langsung berinteraksi dengan peserta didik. Pembelajaran pada dasarnya

melibatkan interaksi antara peserta didik dan lingkungannya, yang bertujuan untuk mengubah perilaku menjadi lebih baik. Oleh karena itu, guru harus menjadi salah satu unsur yang berperan penting dalam proses pembelajaran, dengan memberikan dedikasi yang tinggi dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Agar tercapai hasil belajar yang optimal, seorang guru dapat berupaya untuk menggunakan model yang sesuai dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Model pembelajaran yang dapat membantu siswa melibatkan materi dengan kehidupan nyata. Model pembelajaran tersebut adalah *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah. Model pembelajaran PBL merupakan pembelajaran yang memfokuskan kepada peserta didik sebagai pembelajar serta terhadap permasalahan yang faktual atau relevan yang akan dipecahkan dengan menggunakan seluruh pengetahuan yang dimilikinya atau dari sumber-sumber lainnya. Menurut Nur Fatikha, dkk (2022) model pembelajaran masalah adalah cara memecahkan masalah yang harus menjadi tantangan masa depan dan mengembangkan masalah tersebut. Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media konkret dapat menjadi upaya dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia. Hal ini karena model *Problem Based Learning* memunculkan masalah sebagai langkah awal untuk mengumpulkan serta mengintegrasikan pengetahuan yang baru.

Menurut Abbas.s, (2006) keterampilan menulis merupakan sebuah keterampilan menyampaikan gagasan, pikiran melalui sebuah tulisan kepada orang lain. Keterampilan menulis merupakan bagian penting dari komunikasi. Rahmi dan Damri (2021) berpendapat, keterampilan menulis yang baik dihasilkan jika seorang anak telah memiliki keterampilan motorik halus tangan dan keterampilan visual yang baik. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata Pelajaran penting dan mendasar. Dalam keterampilan berbahasa Indonesia, terbagi menjadi tiga komponen utama, yaitu: keterampilan membaca, keterampilan menyimak, dan keterampilan menulis. Ketiga komponen ini saling berkaitan. Suparno dan Yusuf (2018) berpendapat, setiap penulis memiliki tujuan tersendiri dalam tulisannya seperti, membuat pembaca ikut berpikir dan menalar, membuat pembaca tahu apa isi tulisan, membuat pembaca ikut beropini, membuat pembaca ikut terbawa suasana isi tulisan, membuat pembaca mendapatkan

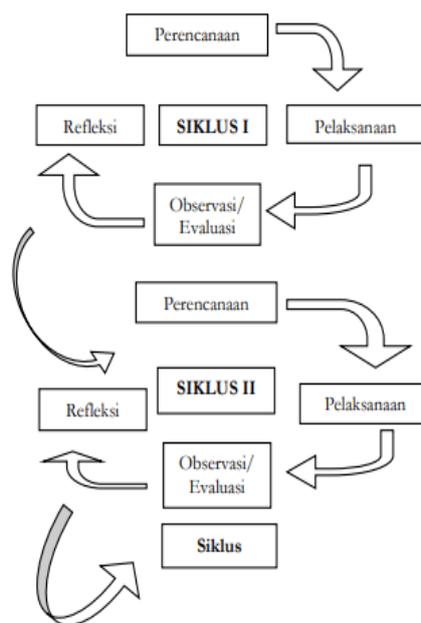
pengetahuan dari isi tulisan, membuat pembaca senang dan menghayati nilai-nilai tulisan.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Fathurrohman (2017), berpendapat bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu pola atau cara dalam penyajian suatu materi yang dilakukan oleh guru dalam suatu pembelajaran dengan tujuan untuk tercapainya tujuan dari proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu guru untuk mempermudah menyampaikan materi dalam pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat merangsang perhatian, keaktifan dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar yang dapat menunjang proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan interaksi antara guru dengan peserta didik.

Media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kartu misteri. Kartu misteri adalah kartu atau kumpulan kartu yang digunakan dalam berbagai permainan atau aktivitas yang menantang siswa untuk memecahkan teka-teki, mengungkap rahasia, atau menjawab pertanyaan yang ada didalam kartu tersebut. Menurut Zahara dkk (2019) "media kartu misteri dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yang meningkatkan dan menciptakan suasana kelas menjadi aktif dan menyenangkan". Media kartu misteri dapat meningkatkan semangat belajar, peserta didik mampu berfikir tingkat tinggi untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dalam kartu misteri dan mampu bekerja sama secara berkelompok. Maka dari itu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu memilih strategi atau cara yang sesuai dalam menyampaikan materi pelajaran dan penggunaan media yang inovatif sehingga diperoleh peningkatan hasil belajar tematik peserta didik kelas II. Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul "Penerapan media kartu misteri untuk meningkatkan hasil belajar pada materi menulis kalimat sederhana kelas II SD Negeri Bendungan".

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini mengikuti pola siklus, yang terdiri dari 4 fase, yakni: 1) fase perencanaan, 2) fase pelaksanaan, 3) fase observasi/evaluasi, dan 4) fase refleksi. Penelitian ini akan dilaksanakan dalam dua siklus. Peneliti akan menjalankan penelitian tindakan kelas dengan empat langkah secara berurutan, dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi/evaluasi, dan refleksi. Rincian proses pelaksanaannya dapat ditemukan dalam gambar di bawah ini:



Gambar 1. Siklus PTK

Lokasi penelitian dilaksanakan di SD Negeri Bendungan Semarang. Subjek penelitian meliputi guru dan siswa kelas II B dengan jumlah 28 siswa yang terdiri dari 17 peserta didik laki-laki dan 11 peserta didik Perempuan. Penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan serta refleksi pada setiap siklusnya. Dalam tahap perencanaan, peneliti berupaya merumuskan rencana pembelajaran yang akan diimplementasikan dalam proses pengajaran, dalam bentuk Modul Ajar. Pada tahap ini, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas untuk menyusun perangkat pembelajaran dan menentukan metode yang paling sesuai untuk materi dan proses pembelajaran agar berjalan secara efektif. Sementara itu, tahap pelaksanaan

melibatkan eksekusi rencana yang telah dirumuskan sebelumnya, di mana guru menjalankan perangkat pembelajaran yang telah disusun pada tahap perencanaan.

Tahap refleksi merupakan langkah terakhir dalam setiap siklus, yang bertujuan untuk mengevaluasi kekurangan yang mungkin timbul dari aktivitas yang telah dilaksanakan. Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi kelemahan dan area yang memerlukan perbaikan dari proses pembelajaran yang telah berlangsung. Peneliti dan guru berdiskusi tentang implementasi tindakan yang telah direncanakan sejak awal pelaksanaan pembelajaran. Jika selama proses pembelajaran terungkap catatan yang mengidentifikasi kekurangan, maka guru dan peneliti akan melakukan perencanaan ulang sehingga dapat menghasilkan perencanaan yang lebih baik untuk siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan: (1) observasi, (2) tes. Teknik observasi digunakan untuk mengetahui secara langsung proses pembelajaran baik yang dilakukan siswa maupun guru, Teknik tes digunakan untuk mengukur apa yang sudah dicapai siswa selama proses kegiatan pembelajaran. Dari hasil tersebut, guru dapat mengambil keputusan terhadap kemampuan dan pemahaman peserta didik mengalami kemajuan atau tidak pada setiap siklusnya. Dalam menganalisis data penelitian menggunakan rumus yang sesuai dengan aspek yang ingin diukur oleh peneliti sehingga diperoleh hasil yang tepat dan sesuai untuk menjawab rumusan masalah.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I dan II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar.

Tabel 1. Analisis Ketuntasan Hasil Belajar

No.	Ketuntasan	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Frekuensi	Prosentase	Frekuensi	Prosentase	Frekuensi	Prosentase
1	Tuntas	16	57%	22	79%	26	93%
2	Tidak Tuntas	12	43%	6	21%	2	7%
	Tertinggi	90		100		100	
	Terendah	20		20		40	
	Rata-rata	62		71		83	

Tabel 1 diatas terlihat pada siklus 1 terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari 28 siswa mengikuti evaluasi pembelajaran terdapat 22 siswa (79%) tuntas atau mampu mencapai KKM 60 dan 6 siswa (21%) tidak tuntas atau masih dibawah KKM. Nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 100 dan terendah adalah 20 dengan nilai rata-rata kelas adalah 71. Kemudian pada siklus 2 terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari 28 siswa yang mengikuti evaluasi, 26 siswa (93%) tuntas atau mampu mencapai KKM 60 dan 2 siswa (7%) tidak tuntas atau masih berada dibawah KKM. Nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 100 dan terendah adalah 40 dengan nilai rata-rata kelas adalah 83. Dengan melihat table 1, dapat disimpulkan bahwa setelah peneliti menggunakan media kartu misteri, hasil belajar siswa kelas II B SD Negeri Bendungan pada materi menulis kalimat sederhana mengalami peningkatan setiap siklus.

Pada pra siklus siswa yang tuntas berjumlah 16 dengan persentase 57%, sedangkan siswa yang tidak tuntas 12 siswa dengan persentase 43% dan nilai tertinggi adalah 90 dan nilai terendah adalah 20 dengan rata-rata 62. Setelah melakukan perbaikan pada siklus I terjadi peningkatan yaitu siswa yang tuntas berjumlah 22 dengan persentase 79% dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 6 dengan persentase 21% dan nilai tertinggi adalah 100 sedangkan nilai terendah adalah 20 dengan rata-rata 71. Suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya menurut Depdikbud dalam Trianto (2010). Sedangkan hasil perbaikan siklus I belum mencapai indikator pencapaian yaitu 85% ketuntasan, oleh sebab itu dilaksanakan perbaikan siklus II. Setelah pelaksanaan siklus II terjadi peningkatan kembali yaitu siswa yang tuntas berjumlah 26 dengan persentase 93% sedangkan siswa yang tidak tuntas berjumlah 2 dengan persentase 7% dan nilai tertinggi adalah 100 sedangkan nilai terendah 40 dengan nilai rata-rata 83.



Gambar 2. Ketuntasan Hasil Belajar

Dengan demikian perbaikan dengan model *Problem Based Learning* berbantu media kartu misteri dapat dikatakan karena hasil belajar mencapai tujuan yakni 93%. Model *Problem Based Learning* dapat menjadikan siswa memahami berbagai macam permasalahan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran tersebut berpusat pada siswa. Mereka diajak untuk berfikir kritis, mengajukan pertanyaan, dan mencari solusi atas masalah yang diberikan. Dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, tujuan utamanya adalah menghasilkan siswa yang mandiri, berfikir kritis, kreatif dan siap menghadapi tantangan masa depan menurut Hartini dan Patang (2021).

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media kartu misteri menjadikan pembelajaran lebih menarik dan mendorong siswa untuk giat dan semangat dalam pembelajaran. Hasil belajar yang optimal dapat diwujudkan dengan menerapkan model dan media pembelajaran yang inovatif.

D. SIMPULAN

Berdasarkan analisis data peneliti, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media kartu misteri telah menghasilkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa kelas II B SD Negeri Bendungan pada materi menulis kalimat sederhana selama dua siklus. Pada tahap pra siklus, hanya 16 siswa yang tuntas dengan persentase 57%, tetapi setelah mengimplementasikan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media

kartu misteri pada siklus pertama, siswa yang tuntas meningkat menjadi 22 siswa dengan persentase 79%. Pada siklus kedua, siswa yang tuntas meningkat menjadi 26 siswa dengan persentase 93%, yang berarti bahwa sebagian besar siswa mampu mencapai KKM.

Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan PBL dengan media kartu misteri memungkinkan siswa untuk memahami dan mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran secara lebih efektif. Penerapan PBL juga telah menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan mendorong semangat belajar siswa. Hasil belajar yang optimal dapat tercapai melalui model pembelajaran yang inovatif seperti PBL. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa PBL dengan bantuan media kartu misteri adalah pendekatan yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi menulis kalimat sederhana, seiring dengan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif mereka, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas.s. (2006). Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar. DepDikNas.
- Fathurrohman, Muhammad. (2017). Model-model Pembelajaran Inovatif. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Hartini,&Patang.(2021).Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik.7,241–248.
- Nur Fatikha Mulya, I., Prima Artharina, F., & Miyarti. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tema 1 Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup Melalui Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantu Ppt Interaktif Di Kelas III SDN 3 Bawu Tahun Pelajaran 2022/2023. MALIH PEDDAS, 12(2), 112–124.
- Rahmi, A., & Damri, D. (2021). Meningkatkan Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana melalui Media Buku Halus Kasar Bagi Anak Disgrafia di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(6), 5305-5312.
- Suparno & Yusuf, M. (2018). Keterampilan Dasar Menulis. Universitas Terbuka
- Trianto. 2010. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif, Surabaya