PENINGKATAN HASIL BELAJAR BERDASARKAN MODEL PBL BERBASIS KOPIN PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR

Febriana Indah Nurcholish[1], Bambang Ismanto[2]
[1,2]Pendidikan Profesi Guru Universitas Kristen Satya Wacana
[1]nurcholishindah@gmail.com , [2]bambang.ismanto@uksw.edu,

ABSTRACT

This research aims to determine the completeness of learning outcomes in Class IV science subjects using the PBL (Problem Based Learning) model based on Kopin (Spin Box). This classroom action research was motivated by the low learning outcomes of class IV students in science subjects. Data collection techniques use tests, observation and documentation. The data analysis techniques used are quantitative and qualitative. Quantitative analysis techniques use average formulas and classical learning completeness. Descriptive qualitative analysis technique for analyzing quantitative data in the form of student values both from the process and results. The research subjects were class IV students at SD Negeri Noborejo 01 Salatiga with a total of 26 students. The results of the research show that the PBL (Problem Based Learning) model based on Kopin (Spin Box) is able to improve student learning outcomes in science learning. Students become conducive and enthusiastic in learning.

***Keywords**: PBL Model, IPAS, Kopin*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS Kelas IV dengan menggunakan model PBL (Problem Based Learning) berbasis Kopin (Kotak Spin). Penelitian Tindakan kelas ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi.Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis kuantitatif menggunakan rumus rata-rata dan ketuntasan belajar klasikal. Teknik analisis kualitatif deskriptif untuk mengalisis data kuantitatif berupa nilai peserta didik baik dari proses maupun hasil. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Noborejo 01 Salatiga dengan jumlah 26 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bawah model PBL (Problem Based Learning) berbasis Kopin (Kotak Spin) mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS. Peserta didik menajdi kondusif dan antusias dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Model PBL, IPAS, Kopin

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi sebuah negara. Kualitas pendidikan dalam suatu negara menjadi salah satu penentu kemajuan negara tersebut. Dengan adanya pendidikan akan tercipta individu yang berkualitas, berkarakter, dan terhindar dari ketidakpahaman. Semakin berkualitas sumber daya manusia di suatu negara, maka otomatis negara

tersebut akan semakin maju. Salah satu upaya yang dapat dilakukan ialah dengan memperhatikan pendidikan yang ada di tingkat sekolah dasar. Pendidikan pada usia sekolah dasar sangat berpengaruh dalam melahirkan individu yang berkualitas untuk kemajuan negara dimasa yang akan datang. Usia anak sekolah dasar cenderung berada pada tahap operasional konkrit. Pada tahap ini, anak mampu melakukan penalaran secara logis pada hal-hal yang bersifat nyata. Oleh karena itu, peran guru dalam menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak usia sekolah dasar menjadi sangat penting demi melahirkan individu yang berkualitas. Dalam merancang perangat pembelajaran, penentuan model pembelajaran menjadi dasar yang paling penting. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran atau para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar (Mayasari et al., 2022)

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guru yaitu model pembelajaran berbasis masalah atau biasa dikenal dengan model pembelajaran PBL (Problem based learning). Model pembelajaran PBL merupakan model pembelajaran yang menstimulus peserta didik untuk memiliki kemampuan menganalisis masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menganalisis data, dan menyimpulkan jawaban dari permasalahan yang diberikan. Model PBL menstimulus berfikir tingkat tinggi dalam situasi yang berorientasi pada masalah. Peserta didik dikatakan mampu menyelesaikan suatu permasalahan dan mampu menggunakan pengetahuannya kedalam situasi baru dapat memberikan kesempatan bagi dirinya untuk menemukan sendiri pengetahuannya serta berperan aktif dalam pembelajaran (Yustina & Riki Apriyandi Putra, 2019). Model PBL sangat cocok digunakan pada peserta didik kelas tinggi yaitu antara kelas empat, lima, ataupun enam. Usia tersebut merupakan usia matang yang dapat berfikir secara logis dalam menanggapi permasalahan yang dihadirkan.

Salah satu mata pelajaran dalam kurikulum merdeka yang cocok menggunakan model PBL ialah pembelajaran IPAS. Terdapat banyak penelitian yang membuktikan bahwa model PBL sangat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar IPAS anak sekolah dasar. Yulistiana & Agung menjelaskan bahwa kegiatan proses belajar mengajar menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah serta meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V UPTD SDN Banyuajuh 9 Bangkalan pada pembelajaran IPA (Yulistiana & Agung Setyawan, 2020). Selain dapat meningkatkan kemampuan memcahkan masalah serta meningkatkan hasil belajar, penelitian lain menjelaskan bahwa peserta didik sekolah dasar dapat memiliki rasa peduli terhadap lingkungannya setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media games IPA edukatif berbantuan aplikasi AppsGeyser berbsis model Problem Based Learning. Jadi, penentuan model sangat berpengaruh terhadap peningkatan aspek kognitif dan afektif peserta didik.

Selain menentukan model pembelajaran yang tepat, penggunaan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik juga memiliki pengaruh yang penting. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk berinteraksi dengan peserta didik yang bertujuan menyampaian pesan kepada peserta didik sehingga capaian pembelajaran dapat tercapai (Harahap et al., 2022).

Sebagai seorang pendidik bukan hanya berkemampuan mengajar saja yang harus dikembangkan, tetapi bagaimana harus menciptakan media konkrit yang dapat meningkatkan semangat serta kemampuan berfikir pada anak sekolah dasar. Bersumber pada hasil riset yang dilakukan oleh seorang peneliti yang bernama Chentiya dan Zulminiati, disimpulkan bahwa ada perbandingan yang signifikan dalam peserta didik memahami materi dengan menggunakan media dibandingan dengan yang tidak menggunakan media (Chentiya & Zulminiati, 2021). Anak cenderung lebih tertarik pada pembelajaran dengan menggunakan media dibandingkan tidak menggunakan media.

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran akan memperjelas materi yang disampaikan oleh guru. Peranan media dalam pembelajaran adalah meletakkan ide-ide konsep dasar, sehingga dengan bantuan media yang sesuai, peserta didik dapat memahami ide-ide dasar yang melandasi sebuah konsep dan dapat menarik suatu kesimpulan dari hasil pengamatannya (Muryaningsih, 2021). Penentuan model yang tepat serta penggunaan media yang sesuai dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar yang dimaksudkan adalah pencapaian prestasi belajar yang dicapai siswa dengan kriteria, atau nilai yang telah ditetapkan (Dakhi, 2020).

Berdasarkan pengamatan yang dilaksanakan di SD Noborejo 01 Salatiga pada hari rabu, 23 Agustus 2023 pada peserta didik kelas IV yang dilakukan selama proses pembelajaran, peneliti menemukan permasalahan dalam mengkondisikan peserta didik yang berjumlah 26 peserta didik. Masih banyak peserta didik yang merasa cepat bosan hingga akhirnya ramai sendiri ketika dijelaskan oleh guru. Hal tersebut dikarenakan penentuan model yang tidak sesuai dan penggunaan media yang kurang tepat dengan kebutuhan peserta didik. Model yang digunakan hanya sebatas kerja kelompok. Media pun kurang bervariatif dan hanya sekedar menggunakan power point sehingga peserta didik mudah bosan. Guru juga lebih banyak berperan dalam pembelajaran sehingga masih bersifat konvensional.

Asrori (2019) hal tersebut menyebabkan sebagian besar peserta didik merasa bosan memperhatikan guru dengan pembelajaran yang hanya bersifat konvensional, sehingga peserta didik kurang memahami topik materi yang dibahas Alhasil hasil belajar peserta didik pun memiliki tingkat rata-rata dibawah KKM. Rendahnya hasil belajar tersebut menjadi sebuah permasalahan yang harus diatasi karena dikhawatirkan dapat mempengaruhi penilaian tengah semester serta penilaian akhir semester yang yang akan datang.

Berdasarkan uraian di atas, Peneliti bertujuan mengatasi permasalahan yang muncul dengan menggunakan penelitian tindakan kelas yaitu menerapkan model PBL

berbasis kopin (Kotak Spin) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS Kelas IV sekolah dasar materi Wujud Zat dan Perubahannya pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024, di SD Noborejo 01 Salatiga. Ciri khas dari penelitian ini ialah adanya permainan hompimpa yang bertujuan sebagai penentu urutan siapa yang akan memutar spin terlebih dahulu. Selain itu, scan barcode yang berjumlah 6 yang berisi perintah untuk melakukan suatu eksperimen perubahan wujud benda. Penelitian ini juga terdapat adanya kerja sama kelompok yang dapat meningkatkan sikap gotong royong antar peserta didik.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu classroom action research atau dikenal dengan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan desain penelitian model Stephen Kemmis dan Robin McTaggart. Mereka menggunakan empat komponen penelitian Tindakan, yakni perencanaan, Tindakan, observasi, dan refleksi dalam suatu system spiral yang saling terkait antara langkah satu dengan langkah berikutnya (Sukardi, 2022).

Perencanaan yang dimaksut merupakan segala kegiatan yang dilaksanakan pada tahap tindakan. Tahap tindakan ini dilakukan bersamaan dengan tahap observasi. Maksutnya yaitu guru melakukan tindakan sekaligus melakukan kegiatan. Setelah dilakukan tindakan dan observasi, diperolehlah data-data penelitian. Data-data inilah yang kemudian dianalisis untuk mengetahui apakah tujuan serta hasil penelitian yang diharapkan sudah berhasil atau belum. Kemudian analisis data yang dilakukan oleh guru disebut dengan refleksi. Jika tujuan penelitian belum sepenuhnya berhasil, maka peneliti melaksanakan siklus atau putaran kedua yang dimulai dari perencanaan sampai refleksi. Siklus atau putaran ini dilakukan sampai peneliti menilai masalah yang diteliti telah selesai dan terjadi peningkatan proses atau tujuan pembelajaran (Prihantoro & Hidayat, n.d.)

Proses penelitian dilakukan selama kurang lebih 1 bulan dimulai pada bulan agustus sampai dengan bulan september. Subjek penelitian yaitu seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri Noborejo 01 Salatiga, Kecamatan Argomulyo, Kota Salatiga yang berjumlah 26 peserta didik. Penelitian bertujuan untuk mengubah situasi dan kondisi yang sedang dialami menjadi suatu situasi ataupun kondisi sesuai dengan yang diharapkan peneliti yaitu dalam mengingkatkan hasil belajar dan kosentrasi belajar melalui model PBL berbasis Media kopin yaitu kotak spin pada pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah dasar. Langkah-langkah penelitian yang dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran PBL (Problem Based Learning) pada pembelajaran IPAS kelas IV ialah sebagai berikut :

Tabel 1. Sintaks PBL

Tahap	Tingkah Laku Guru
Tahap 1 Orientasi siswa pada masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menyajikan fenomena, demonstrasi, atau cerita untuk memunculkan masalah,

	memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih.
Tahap 2 Mengorganisasi siswa untuk belajar	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut
Tahap 3 Membibing penyelidikan individual ataupun kelompok	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai, seperti laporan, video, dan model serta membantu mereka untuk berbagai tugas.
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

(Rasto & Rego Pradana, 2021)

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : (1) Tes, yaitu instrument yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik pada aspek kognitif yang diberikan di akhir kegiatan siklus mengajar berupa soal evaluasi; (2) observasi, yakni teknik yang dilakukan dengan mengamati setiap kejadian dan mencatatnya dengan berpedoman pada lembar observasi yang sudah disiapkan serta hasilnya dijadikan sebagai bahan refleksi. Peneliti menggunakan kegiatan pengamatan secara langsung pada peserta didik dengan menggunakan model PBL serta menggunakan media Kopin (Kotak Spin) serta tingkat partisipasi peserta didik; (3) Dokumentasi, yakni berbagai data yang digunakan sebagai informasi pendukung, diantaranya ualangan harian, hasil rapor, hasil evaluasi pra siklus, serta foto dan video proses pembelajaran (Bagja Sulfemi, 2018). Namun, dokumentasi yang digunakan pada penelitian ini ialah hasil evaluasi pra siklus pada materi IPAS Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakannya.

Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis kuantitatif menggunakan rumus rata-rata dan ketuntasan belajar klasikal. Untuk mengetahui hasil rata-rata kelas menurut (Utami, 2016)

$$x = \frac{Jumlah\ seluruh\ nilai\ peserta\ didik}{Jumlah\ peserta\ didik\ seluruhnya}$$

Peneliti menghitung skor peserta didik untuk mengethaui ketercapaian KKTP (Kriteria Ketercapaian Pembelajaran) yaitu lebih dari sama dengan 70.

Untuk mengetahui ketuntasan belajar klasikal (Kb) digunakan rumus Mursid dalam (Setianingsih et al., 2021)

$$Kb = \frac{Jumlah\ peserta\ didik\ mencapai\ KKTP}{Jumlah\ peserta\ didik\ seluruhnya} \times 100\ \%$$

Dengan ketentuan suatu suatu kelas dikatakan tuntas belajar secara klasikal jika presentase yang dicapai sekurang-kurangnya 75%.Untuk mengetahui daya serap klasikal (Dk) pada rumus berikut:

Teknik analisis deskriptif kualitatif untuk menganalisis data kuantitaif berupa nilai peserta didik baik dari proses maupun hasil. Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari data hasil evaluasi peserta didik, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui kegiatan observasi. Hasil olah data diperbandingkan antara proses pembelajaran pra siklus, siklus 1 dan siklus 2.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model PBL (Problem Based Learning) dan Media kopin (Kotak Spin) pada pembelajara IPAS Kelas IV sekolah dasar. Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan terhadap peserta didik kelas IV SD Negeri Noborejo 01 Salatiga dengan jumlah peserta didik sebanyak 26 peserta didik, 19 laki-laki dan 7 perempuan. Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan selama 2 siklus dengan masing-masing 5 JP (5 x 35 menit) setiap siklusnya dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan kondisi awal sebelum dilakukan tindakan, hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran IPAS Bab 2 Topik A. “Materi, Makhluk Apa Itu?” tergolong rendah. Terdapat kesimpulan sebagai berikut : (1) Peserta didik mudah bosan ketika pembelajaran; (2) Peserta didik ramai sendiri ketika diberi penjelasan oleh guru; (3) Peserta didik sulit memahami materi; (4) Hasil belajar rendah. Hal tersebut juga disebabkan oleh factor guru yang kurang tepat dalam menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan hanya sebatas diskusi kelompok dan mengerjakan soal saja. Selain itu, Penggunaan media pembelajaran kurang variative yang menyebabkan peserta didik merasa bosan dan ramai sendiri serta sulit memahami materi yang menyebabkan hasil belajar menajdi rendah. Peneliti memilih model PBL untuk memperbaiki pembelajaran dan berharap hasil belajar pada muatan pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar.

Hasil penelitian pada tahap pra siklus menunjukkan presentase awal ketuntasan belajar peserta didik sebesar 46%.

Kegiatan perencanaan pada siklus 1 dan siklus 2, yang dilakukan peneliti dimulai dengan merancang perangkat pembelajaran berupa modul ajar kurikulum merdeka, muatan pelajaran IPAS Kelas IV Bab 2 tentang Wujud Benda dan Perubahannya lengkap dengan soal evaluasi yang digunakan untuk mengukur ketuntutasan belajar peserta didik. Didalamnya juga termasuk dalam menentukan model pembelajaran untuk mengatasi masalah yang diteliti. Sebelum memulai pembelajaran, terlebih dahulu guru mempersiapkan buku guru, media pembelajaran berupa kotak spin, alat dan bahan yang digunakan untuk kegiatan eksperimen, serta LKPD yang digunakan dalam kegiatan diskusi kelompok. Peneliti juga

mempersiapkan alat untuk mendokumentasikan proses selama pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan tindakan yang dilakukan pada siklus 1, muatan pelajaran IPAS Bab 2 Topik B. "Memangnya Wujud materi Seperti Apa?". Pelaksanaan dilakukan pada hari rabu, 23 Agustus 2023, yang dilakukan guru ialah memeriksa ruang kelas, perangkat pembelajaran, media pembelajaran, instrument tes berupa soal evaluasi dan lembar observasi yang digunakan untuk mengamati peserta didik selama proses pembelajaran. Kemudian, kelas dibuka dengan ketua kelas memimpin Doa bersama. Kegiatan dilanjutkan dengan guru mengecek kebersihan dan kehadiran peserta didik. Peserta didik diajak untuk menyanyikan lagu Nasional dan melakukan tepuk pelajar Pancasila untuk menanamkan bahwa peserta didik merupakan pelajar Pancasila. Pada kegiatan inti, Orientasi peserta didik pada masalah disajikan sebuah video es batu yang tidak bisa masuk ke dalam gelas. Peserta didik disuruh untuk menemukan permasalahan yang ada melalui video tersebut. Lalu, kelas dibagi menjadi 6 kelompok antara 4-5 peserta didik menggunakan nama-nama kelompok Jajanan Tradisional seperti tiwul, klepon, mendoan, serabi, arem-arem, dan gethuk. Tujuannya untuk memperkenalkan jenis-jenis jajanan tradisional daerah Jawa Tengah.

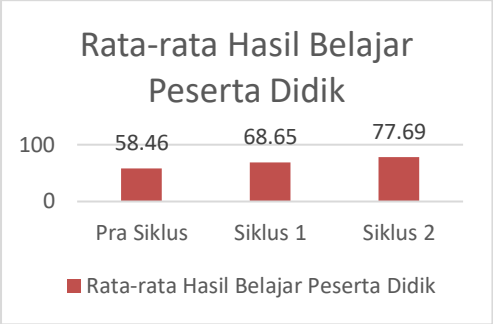
Sebelum memutar spin, perwakilan individu setiap kelompok melakukan permainan Hompimpa untuk menentukan siapa yang dapat memutar spin terlebih dahulu. Pada kegiatan memutar spin, terdapat 6 kotak yang berisi 6 soal pula didalam kotak-kotak tersebut. Apabila peserta didik mendapat soal dari salah satu nomor yang ditunjuk oleh panah spin, peserta didik berkewajiban untuk menjawab soal tersebut. Apablia peserta didik mengalami kesulitan dalam menjawab soal tersebut, maka boleh memeinta bantuan kepada teman sekelompoknya untuk membantu menjawab. Kegiatan dilanjutkan dengan memutar spin berikutnya bagi perwakilan individu tiap kelompok yang belum maju. Setelah itu, peserta didik menegrjakan LKPDsecara berkelompok. Setelah selesai,perwakilan kelompok menyajikan hasil berupa presentasi di depan kelas dengan bahan LKPD dan mempresentasikan kegiatan yang telah dilakukan. Peserta didik yang lain dapat bertanya dan memberi sanggahan kepada kelompok yang presentasi.

Di tengah-tengah kegiatan pembelajaran, guru memebrikan ice breaking yaitu berbagai macam tepuk seperti tepuk semangat, tepuk cinta, tepuk WOW, dll. Di akhir kegiatan, peserta didik bersama guru membahas permasalahan yang ada pada video awal pembelajaran dan mencari solusi. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan mengerjakan soal evaluasi untuk mengetahui ketuntasan belajar. Apabila peserta didik mendapat nilai lebih dari KKTP akan mendapat pengayaan. Sebaliknya, yang mendapat nilai kurang dari KKTP akan mendapat remidial. Kelas ditutup dengan kegiatan cek kebrsihan dan doa penutup bersama-sama.

Pelaksanaan Tindakan siklus 2 dilakukan pada hari rabu, 6 September 2023 pada muatan pelajaran IPAS Bab 2 Topik C. "Bagaimana Wujud Benda Berubah? "Model yang digunakan masih tetap sama yaitu model PBL dan media yang digunakan pun juga sama dengan menggunakan media Kopin (Kotak Spin). Namun, terdapat inovasi

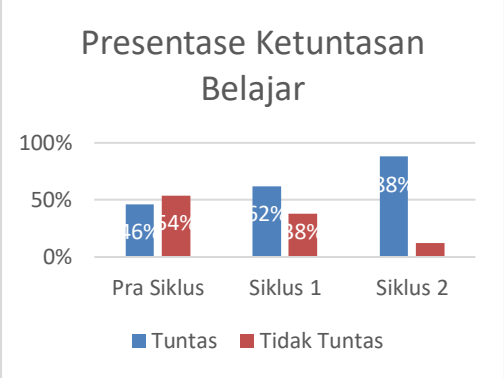
pada media pembelajaran yang dibuat guru yaitu memasukkan 6 scan barcode yang didalamnya terdapat sebuah perintah untuk melakukan suatu kegiatan eksperimen mulai dari mencair, membeku, menguap, mengembun, menyublim, dan mengkristal. Tujuannya, agar peserta didik dapat belajar menggunakan teknologi scan barcode. Guru juga menambahkan ice breaking Perubahan Wujud Zat yaitu apabila guru berkata Roti yang merupakan benda padat maka peserta didik harus berlari di tempat, jika guru berkata Susu yang merupakan benda cair maka peserta didik harus tertawa bersama, dan jika guru berkata Kentut yang merupakan benda gas maka peserta didik harus jongkok bersama. Guru juga memberikan ice breaking dengan bernyanyi Naik Delman menggunakan Gerakan yang telah disepakati antara guru dan peserta didik.

Kegiatan obervasi yang dilakukan digunakan untuk memperoleh data dengan menggunakan lembar observasi yang bersifat non tes untuk mengetahui kemampuan pada aspek kognitif peserta didik. Indikator yang digunakan yaitu peserta didik menjawab pertanyaan dengan benar. Kemudian, kegiatan reflesi yang dilakukan di akhir pembelajaran bertujuan untuk mengetahui keberhasilan dari proses pembelajaran serta kelemahan dan kelebihan selama proses pembelajaran berlangsung. Ketuntasan hasil belajar diperoleh dari perolehan nilai tes evaluasi yang diberikan di setiap akhir pembelajaraan pra siklus, siklus 1 dan siklus 2.



Gambar 10. Diagram Perbandingan Rata-rata Pra Siklus, Siklus 1, dan Siklus 2 Pada Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri Noborejo 01 Salatiga

Berdasarkan gambar 1. Diagram diatas menunjukkan adanya peningkatan pada hasil belajar IPAS Kelas IV Materi Wujud Zat dan Perubahannya melalui perhitungan rata-rata kelas.



Gambar 2. Diagram Perbandingan Ketuntasan Belajar Pra Siklus, Siklus 1, dan Siklus 2 Pada Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri Noborejo 01 Salatiga

Berdasarkan Gambar 2, Ketuntasan belajar otomatis mengalami kenaikan antara pra siklus 46%, siklus 1 62%, dan siklus 2 88% dengan menggunakan model PBL berbasis Kopin (Kotak Spin).

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, pelaksanaan pembelajaran IPAS Kelas IV SD Noborejo 01 Salatiga

dengan menggunakan model PBL (Problem Based Learning) berbasis Kopin (Kotak Spin) terbukti mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dilihat dari perbandingan nilai IPAS pada pra siklus, siklus 1, dan silus 2.

Pada siklus 1, data hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran menunjukkan peserta didik tertarik menggunakan media Kopin (Kotak Spin). Beberapa peserta didik juga dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan pemantik yang diberikan guru. Namun, ada beberapa peserta didik yang masih belum dapat menjawab soal yang ada pada Kopin (Kotak Spin). Walaupun hasil belajar terbukti mengalami peningkatan yaitu rata-rata kelas 68,65 dengan presentase ketuntasan belajar 62%, tetapi masih belum mencapai ketuntasan belajar dan pelaksanaan siklus 1 masih memiliki kekurangan dan membutuhkan beberapa perbaikan

Kemudian, pada siklus 2 peneliti menyusun rencana untuk melakukan perbaikan. Pada siklus 2, peneliti melakukan inovasi media pembelajaran dengan memasukkan scan barcode pada Kopin (Kotak spin) yang didalam setiap barcode berisi perintah untuk melakukan kegiatan eksperimen perubahan wujud benda. Dengan melakukan inovasi tersebut, adanya peningkatan pada hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 77,69 dengan presentase ketuntasan belajar 88%. Hal tersebut sudah mencapai kriteria ketuntasan belajaryang sudah ditetapkan. Disamping itu, peserta didik terlihat semakin bersemangat menggunakan media Kopin (Kotak Spin). Beberapa peserta didik juga terlihat antusias ketika melakukan kegiatan eksperimen perubahan wujud benda. Suasana kelas menjadi semakin kondusif.

Pada pra silus, peserta didik tuntas sebanyak 12 dengan presentase 46% dan peserta didik tidak tuntas sebanyak 14 dengan presentase 54%. Selanjutnya, pada siklus 1 yang tuntas bertambah menjadi 16 peserta didik dengan presentase 62% dan peserta didik tidak tuntas sebanyak 10 dengan presentase 38%. Peserta didik sudah mulai kondusif dan tertarik dalam pembelajaran. Beberapa peserta didik juga selalu menjawab pertanyaan pemantik yang diberikan guru dengan tepat. Apabila dibandingkan dengan kriteria ketuntasan belajar yang ada dalam penelitian ini yaitu keberhasilan dikatakan 75% peserta didik yang telah emmenuhi KKTP dengan nilai 70, maka siklus 1 ini dinyatakan belum berhasil karena ketuntasan klasikal dibawah kriteria yang ditentukan. Hal tersebut terjadi karena peserta didik belum terbiasa menggunakan model serta media yang bervariatif.

Dengan menggunakan kegiatan refleksi pada siklus 1, maka dilakukan perencanaan perbaikan pada Tindakan siklus 2. Setelah Tindakan siklus 2 terjadi peningkatan hasil belajar IPAS Kelas IV dengan jumlah peserta didik yang tuntas 23 dengan presentasi 88% dan rata-rata 77,69 serta peserta didik yang tidak tuntas 3 dengan presentase 12%. Peserta didik semakin antusias mengikuti kegiatan pembelajaran dengan tambahan ice breaking yang menarik. Selain itu, peserta didik juga bersemangat ketika melakukan kegiatan eksperimen. Peserta didik juga bersemangat mempelajari teknologi dengan melakukan kegiatan scan barcode.

Berdasarkan perencanaan, Tindakan yang dilakukan, observasi

serta refleksi yang dilakukan guru, pada pelaksanaan pembelajaran IPAS dengan menggunakan model PBL berbasis Kopin (Kotak Spin) telah sesuai yang diharapkan peneliti. Hasil belajar mengalami peningkatan dan sudah mencapai ketuntasan belajar yang ditetapkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Faisal Miftakhul, dkk (2018) dalam jurnal Pendidikan Vol.2 No.7 Juli (2018) yang berjudul "Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Berfikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Dalam Tema 8 Kelas 4 SD" menyimpulkan adanya peningkatan kemampuan berfikir kritis dan hasil belajar dengan menggunakan model problem based learning.

Penelitian yang dilakukan oleh Yulistiana & Agung Setyawan (2020) yang berujudul "Analisis Pemecahan Masalah Pembelajaran IPA menggunakan Model Problem Based Learning SDN Banyuajuh 9" kegiatan proses belajar mengajar menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah serta meningkatkan hasil belajar siswa kelas V UPTD SDN Banyuajuh 9 Bangkalan pada pembelajaran IPA.

D. Kesimpulan

Berdasakan uraian yang telah dipaparkan di atas maka dapat ditarik kesimpulan dari Tindakan kelas yang dilakukan selama siklus 1 dan silus 2 pada pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri Noborejo 01 Salatiga dengan menggunakan model PBL (Problem based learning) berbasis Kopin (Kotak Spin) mengalami peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik, Hal tersebut dapat dilihat dari perbandingan ketuntasan hasil belajar antara pra siklus, siklus 1, dan siklus 2. Keberhasilan peneliti dalam melakukan Tindakan kelas selama 2 siklus ini didukung oleh penelitian relevan terdahulu yang telah menunjukkan kriteria keberhasilan.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, beberapa saran yang dapat disampaikan oleh peneliti yaitu sebagai berikut :

1. Guru harus merancang pembelajaran semenarik mungkin sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
2. Guru harus menggunakan media yang bervariatif agar peserta didik bersemangat dan antusias dalam pembelajaran.

Perlu dilakukan penelitian kelanjutan dalam penyempurnaan penelitian Tindakan kelas ini agar dapat lebih mudah memberikan manfaat bagi pembaca dalam suatu keberhasilan kegiatan proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Adilah Utami, R., & Guru Sekolah Dasar PSD FIP UNY, P. (2016). PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III MELALUI MEDIA TANGRAM IMPROVING MATHEMATIC LEARNING ACHIEVEMENT BY USING TANGRAM MEDIA. In *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi* (Vol. 13).

Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) PADA MATA PELAJARAN IPA DI SEKOLAH

DASAR. *HOLISTIKA(Jurnal Ilmiah PGSD)*, 104–111.

Alfira, A., & Syofyan, H. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA daur kehidupan hewan siswa SD. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, *7*(1), 177. https://doi.org/10.29210/022080jpgi0005

Astuti, W., & Kritin, F. (2018). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELJAR IPAS*. *I*(3), 155–162.

Bagja Sulfemi, W. (2018). PENGGUNAAN TAMES GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA KARTU DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR. *JOURNAL OF KOMODO SCIENCE EDUCATION*, *01*(01), 1–14. http:ejournal.stkipsantupaulus.ac.id/index.php/jkse

Fitra, Y., Universitas, S., Tambusai, P. T., Tuanku, J., No, T., & Yenni, B. (2018). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMESTOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJARMATEMATIKA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 003 BANGKINANG KOTA*. *2*(1), 154–163.

Hidayat, I. (2019). *50 Strategi Pembelajaran Populer*. Diva Press.

Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto, D. (n.d.). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI DUNIA HEWAN KELAS X DI SMA UNGGUL NEGERI 8 PALEMBANG. In *JURNAL PEMBELAJARAN BIOLOGI* (Vol. 5, Issue 1).

Rani, D. E. (2022). Penerapan Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Basiced*, *6*(4), 6068–6077.

Setianingsih, D., Dian Ayu Afiani, K., Binti Mirnawati Pendidikan Guru Sekolah Dasar, L., & Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F. (2021). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI PERKALIAN SISWA KELAS III SD MUHAMMADIYAH 8 SURABAYA. In *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 5, Issue 1).

Suardi Wiradarma, K., Ketut Suarni, N., & Tanggu Renda, N. (2021). *Analisis Hubungan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Daring IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. *9*(3), 408–415. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD

Suwarni, N., & Buluh Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar, T. (2019). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN SISWA KELAS 1 SD NEGERI 004 TERATAK BULUH* (Vol. 3).