
PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PROBLEM BASED LEARNING) BERBANTUAN PERMAINAN “MARI MENCARI HARTA KARUN” UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA KELAS V

Ervhy Indra Puspita¹, Dwi Heryanto², Wida Sari³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia

¹ervhyindrapuspita15@upi.edu, ²dwi_heryanto@upi.edu, ³widasari528@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of use of fun learning models in honing critical thinking skills and solving students' problems as an effort to improve science learning outcomes in grade 5. The solution to this problem is the use of Problem-Based Learning model assisted by the game “Mari Mencari Harta Karun”. This study aims to determine the effect of the use of problem-based learning models on the science learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 013 Pasir Kaliki. This type of research is Classroom Action Research (CAR). Based on the analysis of evaluation test scores there was an increase in cognitive learning outcomes of students. The collected data were analyzed using descriptive statistical analysis and the results showed that the first cycle obtained the percentage of students' mastery learning by 79.47%, and the second cycle increased to 91.58%. Thus it can be concluded that the use of the Problem-Based Learning model assisted by the game “Mari Mencari Harta Karun” can improve student learning outcomes.

Keywords: *Problem Based Learning, games method, learning outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya penggunaan model pembelajaran yang menyenangkan dalam mengasah keterampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah peserta didik sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPA di kelas 5. Solusi dari permasalahan tersebut yakni penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan permainan “Mari Mencari Harta Karun”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri 013 Pasir Kaliki. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Berdasarkan analisis nilai tes evaluasi terjadi peningkatan terhadap hasil belajar kognitif peserta didik. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan hasil penelitian menunjukkan bahwa siklus I diperoleh persentase ketuntasan belajar peserta didik sebesar 79.47%, siklus II meningkat menjadi 91.58%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan permainan “Mari Mencari Harta Karun” dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, metode permainan, hasil belajar*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah proses mendewasakan manusia baik

dari sikap dan perilakunya melalui proses pembelajaran. Menurut UU No. 20 Tahun Pasal 3 tentang Sistem

Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa tujuan Pendidikan Nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta tanggung jawab. Untuk mewujudkan tujuan, maka dilakukanlah sebuah kegiatan yang dinamakan pembelajaran.

Proses menciptakan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, maka perlulah dirancang sebuah perencanaan pembelajaran. Merancang pembelajaran, perlu disesuaikan dengan kebutuhan zaman. Saat ini, pendidikan harus disesuaikan dengan kemajuan abad 21. Pada abad ini, terdapat keterampilan hidup yang harus dimiliki oleh setiap orang agar dapat berperan menjadi masyarakat abad 21. Menurut Triling & Fadel (dalam Mardhiyah et al., 2021) berpedapat bahwa terdapat beberapa keterampilan abad ke-21, yakni (1) *life and career skills*, (2) *learning and innovation skills*, dan (3) *Information media and technology skills*.

Menururt National Education Association, pada komponen *learning*

and inovation skills, berkaitan dengan keterampilan abad ke-21 yang disebut sebagai keterampilan “*The 4Cs*” yang meliputi berpikir kritis, kreativitas, komunikasi dan kolaborasi. Berbicara mengenai keterampilan berpikir kritis, berpikir kritis merupakan keterampilan untuk melakukan berbagai analisis, penilaian, evaluasi, rekonstruksi, pengambilan keputusan yang mengarah pada tindakan yang rasional dan logis. (Redhana, 2019)

Pada sebuah proses pembelajaran, keterampilan berpikir kritis dapat diasah melalui berbagai model, startegi dan metode belajar yang menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satunya dengan menggunakan model *Problem Based Learning*.

Problem Based Learning merupakan model pembelajaran dengan menggunakan masalah di dunia nyata sebagai konteks bagi peserta didik untuk belajar bagaimana cara berpikir kritis dan keterampilan memecahkan salah serta untuk memperoleh pengetahuan yang esensial dari materi pelajaran (Astuti, 2021). *Problem Based Learning* mampu membantu peserta didik untuk menerapkan pemahaman suatu konteks dengan terlebih dahulu

memberikan masalah di awal pembelajaran untuk didiskusikan dan diselesaikan secara bersama-sama. Masalah yang diangkat diberikan sesuai dengan jangkauan pemikiran dan kebutuhan peserta didik (Rusdian et al., 2020).

Model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki ciri-ciri yakni, menerapkan pembelajaran yang kontekstual, masalah yang disajikan berdasarkan dengan peristiwa yang dekat dengan kehidupan peserta didik, masalah disajikan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Model pembelajaran ini menjadikan masalah autentik sebagai fokus belajar yang bertujuan supaya peserta didik mampu menyelesaikan masalah yang diberikan, sehingga peserta didik terlatih untuk berpikir kritis dan berpikir tingkat tinggi (Kurnia et al., 2015)

Terdapat 5 langkah kegiatan pada *Problem Based Learning*, yakni:

1. Orientasi peserta didik pada masalah
Kegiatan yang dilakukan guru adalah menjelaskan tujuan pembelajaran, memotivasi peserta didik supaya terlibat pada aktivitas pemecahan masalah

2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar
Membantu peserta didik mendefinisikan serta memberikan pemahaman pemantik yang berhubungan dengan masalah tersebut
3. Membimbing pengalaman individual atau kelompok
Mendorong peserta didik mengumpulkan informasi yang sesuai, melakukan eksperimen untuk mendapat penjelasan atau jawaban dan pemecahan masalah.
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
Membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses
Membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terkait penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan.

Penerapan *Problem Based Learning* seringkali dianggap model yang sulit karena peserta didik harus

memecahkan sebuah permasalahan dari suatu kasus. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sanjaya (dalam Tyas, 2017) bahwa terdapat beberapa kelemahan dari model *Problem Based Learning* salah satunya rendahnya kepercayaan diri peserta didik untuk memecahkan masalah membuat peserta didik enggan untuk mencoba. Untuk menghindari suasana tersebut, guru perlu menyesuaikan tingkat kesukaran masalah dengan kemampuan berpikir peserta didik. Tak hanya itu, guru dapat mengemas model *Problem Based Learning* dalam bentuk yang menyenangkan, salah satunya berbantuan permainan.

Kegiatan yang terdapat pada pembelajaran berbantuan permainan yakni diskusi dan berkomunikasi antar teman kelompok yang memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan penyelesaian masalah, saling berbagi, hingga saling membantu (Chintya, 2019). Hal tersebut sejalan dengan prinsip model *Problem Based Learning* yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah.

Metode permainan yang dapat diaplikasikan dengan model *Problem Based Learning* salah satunya adalah permainan Mencari Harta Karun atau *Treasure Hunt*. Menurut Isjoni (dalam Suryanti et al., 2022), metode *treasure*

hunt adalah salah satu pendekatan yang menggabungkan kegiatan dalam dan luar ruangan yang dilakukan secara berkelompok sebagai upaya memotivasi peserta didik untuk terus semangat belajar walaupun menghadapi tantangan.

Penggunaan permainan *treasure hunt* pada pembelajaran model *Problem Based Learning* dimulai dengan guru memberikan sebuah permasalahan terkait pelajaran yang sedang di pelajari dan perlu dipecahkan peserta didik. kemudian, peserta didik diminta untuk mencari informasi yang dapat membantunya memecahkan masalah. Pada proses mencari informasi, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok, lalu masing-masing kelompok diberikan sebuah peta perjalanan pencarian *clue* sehingga mereka perlu memecahkan *clue* yang diberikan untuk mendapatkan informasi. Masing-masing kelompok mendapatkan peta perjalanan pencarian *clue* yang berbeda-beda. Guru dapat menyimpan *clue* diberbagai tempat baik di dalam kelas dan luar kelas yang dapat disinggahi oleh peserta didik. setelah kelompok sudah mendapatkan dan mengumpulkan informasi, peserta

didik dapat langsung memecahkan permasalahan yang sudah tertera pada LKPD. Melalui pembelajaran dengan menggunakan permainan ini, peserta didik dalam mampu mengkonstruksi pemahaman lamanya dengan pemahaman barunya sendiri.

Penerapan *Problem Based Learning* berbantuan permainan “Mari Mencari Harta Karun” dapat dijadikan solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VB SDN 013 Pasir Kalili yang memiliki karakteristik senang melakukan aktivitas fisik dan gemar beraktivitas di luar kelas. Tak hanya itu, peserta didik kelas ini memiliki daya dan semangat yang fluktuatif saat belajar sehingga hasil belajar mereka sering kali di bawah rata-rata. Oleh karena itu, peneliti hendak melakukan sebuah Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif untuk menguji dan meningkatkan hasil belajar melalui “Penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan permainan “Mari Mencari Harta Karun” pada pembelajaran IPA”. Penelitian ini dibuktikan oleh Suryanti et al., (2022) yang telah melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul Penggunaan Metode Treasure Hunt untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS pada Materi Pengaruh Kegiatan Ekonomi

Terhadap Kesejahteraan Masyarakat”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan peningkatan aktivitas belajar melalui model treasure hunt. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas belajar meningkat dari data awal sebesar 30.76%, siklus I 46.15% dan siklus II 92.30%.

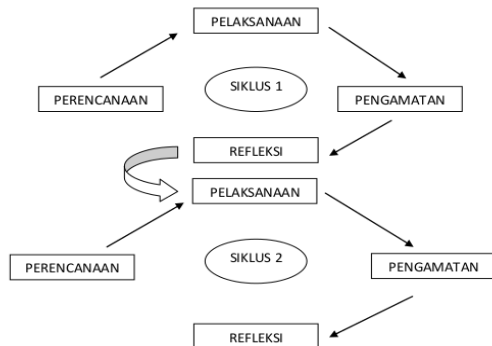
Tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk mengetahui gambaran mengenai peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VB SD Negeri 013 Pasir Kaliki dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan permainan “Mari Mencari Harta Karun”.

Adapun manfaat dari penelitian ini diantaranya untuk memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, sebagai upaya peningkatan kualitas dan prestasi peserta didik khususnya pada pelajaran IPA.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan desain penelitian model Spiral Kemmis dan Mc. Taggart. Model ini membagi satu siklus prosedur penelitian tindakan tahap menjadi empat tahap yakni, tahap rencana (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan

refleksi (*reflection*), diteruskan dengan perencanaan berulang (*revised plan*) sebagai basis pemecahan masalah.



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 1 Desain PTK Kemmis dan Mc. Taggart

Adapun prosedur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Tahap rencana, Tindakan awal mengajukan penelitian kepada kepala sekolah dan guru kelas. Kemudian menetapkan waktu pelaksanaan penelitian Tindakan kelas, menentukan materi pokok yang digunakan dalam penelitian dan menyusun perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran disusun dengan menggunakan Model *Problem Based Learning* diikuti dengan menggunakan metode permainan "Mari Mencari Harta Karun" pada sintaks ke-3 yaitu membimbing pengalaman individual atau kelompok. Pada sintaks ini, peserta didik akan melakukan kegiatan bermain mencari harta

karun sebagai bentuk pencarian informasi yang sesuai untuk mendapatkan jawaban dan pemecahan masalah dari masalah yang diberikan.

2. Tahap Tindakan/ pelaksanaan, pada tahap ini dilakukan pelaksanaan siklus pertama dari rencana yang telah ditetapkan sebelumnya. pelaksanaan ini dilakukan secara sistematis sesuai dengan RPP yang telah disusun.
3. Tahap Observasi, tahap ini merupakan kegiatan mengamati aktivitas peserta didik selama pelaksanaan pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengetahui sejauh *Problem Based Learning* berbantuan permainan "Mari Mencari Harta Karun" yang diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
4. Tahap Refleksi, kegiatan ini dilakukan untuk mengkaji dan menganalisis data yang telah terkumpul dari instrument yang sudah diisi selama dilakukannya observasi dan data hasil belajar siswa pada tes yang telah dilaksanakan. dari data tersebut dapat dianalisis kelemahan kegiatan yang telah dilaksanakan

serta menganalisis ketercapaian target. Berdasarkan hasil refleksi, dapat dibuat perencanaan pelaksanaan pembelajaran untuk putaran kedua jika hasil dari refleksi belum memenuhi target.

Penelitian ini berlangsung selama dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan evaluasi. Setiap siklus berlangsung satu kali pertemuan dan setiap pertemuan terdiri atas 2 jam pembelajaran (Aqib, 2006; Redhana, 2019).

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VB SD Negeri 013 Pasir Kaliki yang terdiri dari 19 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini yakni menggunakan: 1) observasi, 2) wawancara, 3) LKPD dan 4) tes. Observasi digunakan untuk mengumpulkan informasi terkait perilaku peserta didik terkait tindakan guru (Elan et al., 2022), kemudian wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai kesulitan yang dialami partisipan selama proses belajar, lalu LKPD digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan tes digunakan untuk mengukur seberapa jauh peningkatan

hasil belajar peserta didik. pengumpulan data observasi, wawancara dan LKPD digunakan sebagai data sekunder untuk memperkuat hasil penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model PTK Kemmis dan Mc. Taggart. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VB SD Negeri 013 Pasir Kaliki melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan permainan “Mari Mencari Harta KARUN” pada materi Siklus Air. penelitian ini terdiri dari 2 siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan.

Hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I dan II di kelas VB SD Negeri 013 Pasir Kaliki menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik materi “Siklus Air” melalui penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan permainan “Mari Mencari Harta Karun”. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan hasil

belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Hasil Belajar Peserta didik Siklus I

Hasil Belajar Peserta didik	Banyak Peserta didik	Persentase (%)
Tuntas	14	74%
Tidak tuntas	5	26%
Nilai rata-rata	78.68	

Dari data pada tabel di atas, diketahui bahwa hasil belajar pada siklus I menghasilkan rata-rata sebesar 78.68 dengan persentase ketuntasan 74%. Berdasarkan data tersebut, diketahui pada siklus I hanya 14 dari 19 peserta didik yang tuntas dalam belajar. Ini berarti perlu dilakukan Tindakan siklus II untuk meningkatkan aktivitas-aktivitas yang menjadi sasaran perbaikan.

Setelah dilakukan siklus II, didapatkan data pada tabel berikut.

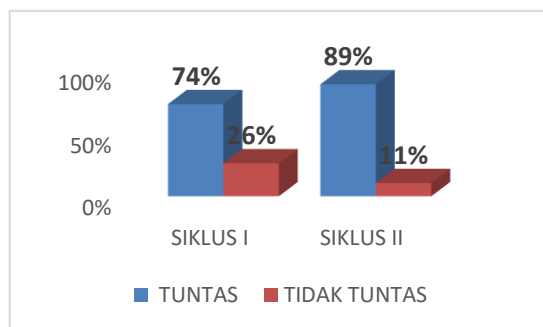
Tabel 2 Hasil Belajar Peserta didik Siklus II

Hasil Belajar Peserta didik	Banyak Peserta didik	Persentase (%)
Tuntas	17	89%
Tidak tuntas	2	11%
Nilai rata-rata	90.83	

Dari data pada tabel di atas, diketahui bahwa hasil belajar pada siklus II menghasilkan rata-rata sebesar 90.83 dengan persentase

ketuntasan 84%. Berdasarkan data tersebut, diketahui pada siklus II terdapat 17 dari 19 peserta didik yang tuntas dalam belajar.

Dari Tabel 1 dan 2, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPA melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan permainan “Mari Mencari Harta Karun” mengalami peningkatan. Rata-rata nilai peserta didik meningkat dari siklus I sebesar 78.68 menjadi 90.83 pada siklus II. Peningkatan hasil belajar lebih terlihat untuk siklus II dibandingkan dengan siklus I. Ketuntasan hasil belajar siklus II dapat dilihat pada diagram dibawah ini:



Grafik 1 Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik

Persentase hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran siklus I mencapai 74% dan pada siklus II mengalami peningkatan mencapai 89%. Dengan demikian, dapat dikatakan persentase hasil belajar peserta didik sudah mencapai indikator keberhasilan yang

ditetapkan yaitu $\geq 75\%$ dengan kenaikan dari siklus I ke siklus II sebesar 15% dan persentase rata-rata kenaikan dari siklus I ke siklus II sebesar 12.15%.

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I dan II dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan permainan “Mari Mencari Harta Karun” pada mata pelajaran IPA materi siklus air kelas VB SD Negeri 013 Pasir Kaliki, menunjukkan bahwa penggunaan permainan pada pembelajaran model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. tak hanya itu, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti setelah pembelajaran selesai, hampir seluruh peserta didik merasa senang dan semangat selama belajar dikarenakan pembelajaran dikemas melalui permainan dan dilakukan di dalam dan di luar kelas.

Kondisi pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantuan permainan “Mari Mencari Harta Karun” memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. dampak positif tersebut terbukti dari hasil kenaikan persentase siklus dan respon peserta didik setelah belajar jika dibandingkan saat guru belum

menerapkan model *Problem Based Learning* dengan bantuan permainan dalam pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan Permainan “Mari Mencari Harta Karun” dalam pembelajaran IPA materi Siklus Air pada siswa kelas VB SD Negeri 013 Pasir Kaliki dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Tak hanya itu, penerapan model ini mampu melatih peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi, serta mampu membantu peserta didik dalam menggali pengetahuan dan keterampilannya sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yrama Widya.
- Astuti. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan Kelas Ii Sd. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 16–21. <https://doi.org/10.47662/pedagogi.v8i1.239>
- Chintya, R. J. (2019). *Pengaruh Model Problem Pengaruh Model Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Permainan Find and*

-
- | | |
|---|--|
| <p><i>Solve Me Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Teori Krulik Rudnick Pada Materi Bangun Datar Kelas Iv Di Sd Negeri Serua Indah 02.</i></p> <p>Elan, Sumardi, & Juandi, A. S. (2022). Penyusunan Instrumen Penelitian Tindakan Kelas dalam Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial. <i>Jurnal PAUD Agapedia</i>, 6(1), 91–88.</p> <p>Kurnia, U., Hamdi, & Nurhayati. (2015). Efektivitas Penggunaan Gambar Pada Brosur dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Kelas XI SMA N 5 Padang. <i>Pillar of Physics Education</i>, 6, 105–112.</p> <p>Mardhiyah, R. H., Fajriyah, S. N., & Chitta, F. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. <i>Lectura: Jurnal Pendidikan</i>, 12(1), 29–40.</p> <p>Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia. <i>Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia</i>, 13(1).</p> <p>Rusdian, R., Deni, P., & Arifiyanti, S. D. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. <i>De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika</i>, 3(1), 9–16. https://doi.org/10.36277/deferfat.v3i1.46</p> <p>Suryanti, Y., Martini, A., Info, A., Belajar, A., Belajar, H., Hunt, M. T., Suryanti, Y., Guru, P., & Dasar, S. (2022). <i>PENGUNAAN METODE TREASURE HUNT UNTUK MENINGKATKAN KEGIATAN EKONOMI</i></p> | <p><i>TERHADAP KESEJAHTERAAN MASYARAKAT (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas V SDN Cipunagara Kecamatan Wado Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020 / 2021).</i> 1(1), 39–47.</p> <p>Tyas, R. (2017). Kesulitan Penerapan Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Matematika. <i>Jurnal Tecnoscienza</i>, 2(1), 43–52. https://ejournal.kahuripan.ac.id/index.php/TECNOSCIENZA/article/view/26/20</p> |
|---|--|
-