

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS III
DENGAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTU MEDIA PANDUDEWAN**

Ullul Fatjar Kharomah¹, Agustina Tyas Asri Hardini²

¹PPG Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga

²PGSD Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga

¹ 952022g62@student.uksw.edu, ² agustina.hadini@uksw.edu

ABSTRACT

The purpose of this study was to improve the learning outcomes of students by using the Problem Based Learning (PBL) Learning Model on Thematic learning Theme 1 Growth and Development of Living Things Subtheme 3 Animal Growth with the help of Animal Life Cycle Board media (Pandudewan). By referring to the Kemmis and Mc. Taggart model, this type of research is called Classroom Action Research (PTK). The research subjects were third grade students of Kecandran 01 Elementary School Salatiga, totaling 22 students consisting of 11 female students and 11 male students. The data collection techniques used were observation, and written tests in the form of multiple choice and short descriptions. The data analysis used is quantitative and qualitative data analysis. The results showed an increase in student learning outcomes. The acquisition of the average value of learning outcomes in cycle I was 75, as many as 15 students who reached completeness with a percentage of 68%. While the acquisition of the average value in cycle II has increased with the acquisition of a value of 83, as many as 18 students who reached completeness with a percentage of 82%. Based on this description, it can be concluded that using the Problem Based Learning (PBL) model assisted by the Animal Life Cycle Board (Pandudewan) media is proven to improve the learning outcomes of third grade students.

Keywords: *Learning Outcomes, Problem Based Learning (PBL), PANDUDEWAN (Animal Life Cycle Board)*

ABSTRAK

Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran Tematik Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Subtema 3 Pertumbuhan Hewan dengan berbantuan media Papan Daur Hidup Hewan (Pandudewan). Dengan mengacu pada model Kemmis dan Mc. Taggart, jenis penelitian ini disebut Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas III SD Kecandran 01 Kota Salatiga berjumlah 22 peserta didik yang terdiri dari 11 peserta didik perempuan dan 11 peserta didik 11 laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dan tes tertulis berupa pilihan ganda dan uraian singkat. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik. Perolehan nilai rata-rata hasil belajar siklus I adalah 75, sebanyak 15 peserta didik yang mencapai ketuntasan dengan persentase 68%. Sedangkan perolehan nilai rata-rata di siklus II mengalami peningkatan dengan perolehan nilai yakni 83, sebanyak 18 peserta didik yang mencapai ketuntasan

dengan persentase 82%. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan *Model Problem Based Learning* (PBL) berbantu media Papan daur Hidup Hewan (Pandudewan) terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Problem Based Learning (PBL), PANDUDEWAN (Papan daur hidup hewan)

A. Pendahuluan

Belajar adalah hal yang sangat penting dalam kehidupan untuk menambah wawasan dan pengetahuan. Tanpa kita sadari belajar telah kita lakukan sejak dini. Kita mulai belajar berjalan, berbicara, dan berbagai keterampilan lainnya ketika masih kecil. Jadi dapat dikatakan bahwa belajar sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia. Dengan belajar kita dapat mengetahui banyak hal dan ilmu yang bermanfaat. Nurjan (2016) menyebutkan belajar menurut pengertian psikologis merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam menentukan kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Hal ini sejalan dengan pendapat Aswan (2014:5) bahwa belajar adalah perubahan perilaku berkat pengalaman dan Latihan. Artinya adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan,

keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.

Dalam dunia Pendidikan, belajar berfungsi membantu peserta didik dapat mengembangkan dirinya, yakni mengembangkan semua potensi, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar. Menurut Purwanto (2014:66) belajar adalah usaha peserta didik menimbulkan perubahan perilaku dalam dirinya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pendidikan bukan sekedar memberikan pengetahuan, nilai-nilai atau melatih keterampilan. Pendidikan berfungsi mengembangkan apa yang secara potensial dan aktual telah dimiliki oleh peserta didik. Dalam undang-undang no 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menyatakan adalah usaha sadar dan terencana usaha dan rencana mewujudkan suasana proses pembelajaran dan peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimiliki

peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah kumpulan peristiwa yang kompleks dan terorganisir. Pembelajaran, menurut Hosnan (2014:3) didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku yang melibatkan keterampilan kognitif. Keterampilan kognitif termasuk penguasaan ilmu dan pengembangan kemampuan intelektual. Dalam peristiwa tersebut, guru dan siswa berinteraksi untuk mengubah perspektif dan cara berpikir mereka menjadi kebiasaan. Pembelajaran, menurut Rusman dalam Rosmita (2020:15), pada hakikatnya adalah suatu proses interaksi antara guru dan siswa, baik secara langsung, misalnya secara tatap muka, maupun secara tidak langsung, menggunakan media pembelajaran. Agar pembelajaran menjadi lebih inovatif, kreatif, dan efektif, guru harus membuat lingkungan kelas yang nyaman dan kondisi emosional, sosiologis, psikologis, dan fisiologis yang kondusif sehingga siswa dapat berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, peserta didik harus dapat memahami dan memahami pelajaran, menurut Suarni et al., Roshida (2021).

Sementara itu, Yolandasari (2020:17) mengatakan bahwa pembelajaran juga dapat diartikan sebagai proses memberikan bantuan atau bimbingan kepada siswa saat mereka belajar. Kualitas pembelajaran mempunyai hubungan berbanding lurus dengan hasil belajar, yang berarti bahwa hasil belajar yang diperoleh lebih baik sehubungan dengan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran adalah efektif atau tidak efektifnya suatu proses. Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses yang direncanakan dan sistematis oleh guru yang berinteraksi dengan siswa mereka dengan menggunakan sumber pembelajaran, baik secara tatap muka maupun secara tidak langsung, dan dalam lingkungan kelas yang nyaman dan menyenangkan. Pembelajaran diharapkan dapat menyebabkan perubahan tingkah laku pada siswa sebagai hasil dari mendapatkan pengetahuan baru. Hasil belajar sangat penting untuk proses pembelajaran. Hasil belajar adalah tujuan utama kegiatan pembelajaran. Hasil belajar digunakan untuk menentukan sejauh mana peserta didik dapat memahami dan

memahami materi. Menurut Hamalik (2004:31) hasil belajar terdiri dari pengetahuan, sikap, nilai, pola perbuatan, apresiasi, bakat, dan keterampilan. Hasil belajar adalah hasil dari interaksi tindak belajar dan tindak mengajar, menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013:3). Untuk guru, evaluasi hasil belajar adalah akhir penggal belajar. Untuk peserta didik, ini adalah akhir proses belajar. Hasil belajar, menurut Hamalik (2004:49) didefinisikan sebagai tingkat penguasaan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar dan mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan.

Sedangkan Winkel (2009) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan bukti keberhasilan seseorang. Hasil belajar adalah ukuran dari penilaian kegiatan belajar yang telah dicapai oleh setiap peserta didik selama periode waktu tertentu. Hasil ini dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf, atau kalimat. Menurut Susanto (2013:5), hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada peserta didik dalam hal aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Nawawi (dalam Susanto, 2013:5) mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari mata

pelajaran tertentu di sekolah, yang diukur dengan skor yang diperoleh dari tes mengenal mata pelajaran tertentu. Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah apa yang didapat peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor, yang dinyatakan dalam symbol, huruf maupun kalimat.

Faktor-faktor penyebab rendahnya hasil belajar dapat berasal dari dalam diri peserta didik (faktor internal) atau dari luar peserta didik (faktor eksternal). Menurut Slameto (2013:54), faktor-faktor penyebab rendahnya hasil belajar dapat dibagi menjadi dua kategori: faktor internal yang berasal dari peserta didik dan faktor eksternal yang berasal dari luar peserta didik. Faktor eksternal terdiri dari keluarga, sekolah, dan masyarakat, serta kesehatan jasmani dan cacat tubuh, serta aspek psikologis seperti inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan. Suryabrata (2012:233) menyebutkan bahwa faktor internal, yang mencakup

faktor fisiologis dan psikologis, dan faktor eksternal, yang mencakup faktor sosial dan nonsosial. Faktor fisiologis, misalnya, kesehatan, membantu peserta didik belajar dengan baik, dan faktor psikologis, misalnya, membantu peserta didik berprestasi di sekolah. Faktor sosial yang dimaksud disini adalah faktor manusia (sesama manusia), seperti teman bergaul yang terpelajar, media, dan kegiatan peserta didik dalam komunitas. Faktor non-sosial termasuk cuaca, udara, tempat belajar, dan alat belajar yang diharapkan saling mendukung.

Fakta rendahnya hasil belajar pada temuan peneliti di lapangan adalah masih banyak peserta didik yang kurang memperhatikan saat pembelajaran, peserta didik banyak yang asik dengan dunianya sendiri. Disaat guru menerangkan, mereka bermain dan mengobrol dengan teman. Selain itu juga masih banyak peserta didik yang kurang tertarik terhadap pembelajaran itu sendiri karena beberapa hal diantaranya, guru di kelas kurang interaktif dengan penggunaan media. Media yang dipakai kurang membuat peserta didik tertarik untuk belajar dikarenakan sudah dianggap biasa oleh mereka.

Berdasarkan obsevasi guru dalam mengajar hanya menggunakan *power point* dengan banyak ceramah dan diskusi tanpa menyesuaikan pembelajaran abad 21. Berdasarkan hasil pra siklus yang dilaksanakan pada tanggal 2 Agustus 2023 di kelas III SD Kecandran 01 Salatiga didapatkan hasil belajar yang masih tergolong rendah. Hal ini masih dibawah batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hasil belajar yang harus dicapai per peserta didik adalah 75. Nilai rata-rata kelas pada tahap pra siklus yang diperoleh adalah 66. Dari jumlah seluruh peserta didik 22, yang mencapai ketuntasan yakni hanya 9 peserta didik dengan persentase 41% dan yang belum tuntas yakni 13 peserta didik dengan persentase 59%. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan masalah yang dihadapi oleh peserta didik SD kecandran 01 kelas III adalah rendahnya hasil belajar.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, perlu adanya tindakan dengan menggunakan model dan media yang sesuai. Salah satu solusi yang inovatif dari peneliti adalah memilih Model *Problem Based Learning* berbantu media "Pandudewan" (Papan Daur Hidup

Hewan). Anis (2020) Menyatakan dengan menggunakan penerapan *Problem Based Learning* mampu meningkatkan psikomotorik dan pemahaman peserta didik. Menurut , Dutch (dalam Akbar, 2019) menggambarkan pembelajaran berbasis masalah (PBL) sebagai metode instruksional yang menantang peserta didik untuk belajar untuk belajar dan bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah yang sebenarnya. Metode ini digunakan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik, meningkatkan kemampuan analitis mereka, dan menumbuhkan dorongan untuk belajar.

Selain menggunakan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif, peneliti menggunakan media pembelajaran yang dirasa efektif berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran yang diterapkan. Sanjaya (2014) menyatakan bahwa, sebagai sumber informasi penerimaan formasi, perlu dilakukan upaya untuk menyampaikan informasi yang disampaikan melalui media. Dengan menggunakan sebuah media Penelitian ini dapat membantu proses belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan

oleh Suryani,dkk (2018) bahwa model pembelajaran yang dipadukan dengan media yang baik akan membuat peserta didik merasa senang dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan peneliti adalah Papan Daur Hidup Hewan (Pandudewan). Media "Pandudewan" ini adalah media yang di dalamnya ada berbagai jenis siklus daur hidup hewan yakni daur hidup ikan, kupu, katak dan nyamuk. Dimana nantinya peserta didik akan mengurutkan dengan cara menempelkan gambar siklus hidup hewan pada media "Pandudewan".

Beberapa studi sebelumnya yang sejalan dengan penelitian ini adalah penelitian dari Sari (2023), menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media Papan Putar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III. Kemudian penelitian Chasanah (2023), menyatakan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media Papintu. Penelitian lain juga dilakukan oleh Wicaksana (2023), dan Astiti (2021) yang menyimpulkan

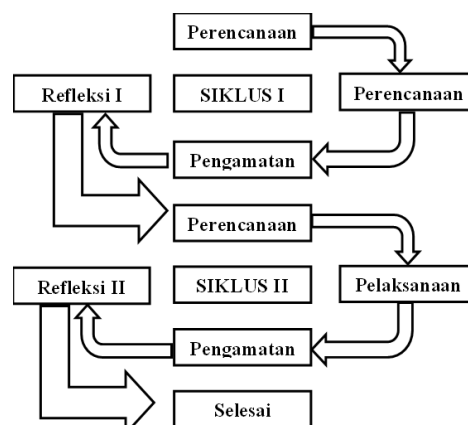
model *Problem based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, peneliti ingin melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif menggunakan *Model Problem Based Learning* Berbantuan Media Pandudewan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas III di SD Kecandran 01 Salatiga.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif dengan guru kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK), menurut Kunandar (2013:44) adalah penelitian tindakan (action research) yang dilakukan oleh guru sebagai peneliti di kelas atau bersama orang lain (kolaborasi). Tujuan PTK adalah untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas (kualitas) proses pembelajaran di kelas melalui desain, pelaksanaan, dan refleksi tindakan secara kolaboratif dan partisipatif.

Pada penelitian ini, peneliti memilih desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Model Kemmis dan Mc.Taggart yang dilakukan melalui

empat tahap. Setiap siklus terdiri dari empat kegiatan utama, menurut Arikunto (2011:16): perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflection), dan seterusnya sampai tujuan peningkatan atau perbaikan tercapai. Dilakukan dalam suatu siklus yang saling terkait antara langkah satu dengan langkah berikutnya yang dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini.



Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes tertulis dan dokumentasi. Semua data yang ditemukan selama kegiatan belajar mengajar diamati dan dicatat selama observasi. Di akhir siklus, ujian tertulis dilakukan, yang terdiri dari sepuluh soal pilihan ganda dan lima uraian. Dokumentasi digunakan sebagai penguat atau bukti, dengan foto yang menunjukkan kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan di SD Kecandran 01 Salatiga. Waktu

penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus, siklus I pada tanggal 23 dan 24, dan siklus II tanggal 30 dan 31. Subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas III SD Kecandran 01 Salatiga dengan jumlah peserta 22 orang terdiri dari 11 peserta didik laki-laki dan 11 peserta didik perempuan.

Analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif analisis yang dimaksud berupa rata-rata (mean) yang kemudian dilakukan penyajian data dalam bentuk tabel dan grafik. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari data dokumentasi dan hasil observasi. Penelitian ini dikatakan berhasil jika nilai hasil belajar peserta didik mencapai batas ketuntasan dengan KKM yaitu ≥ 75 .

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan dua kali pertemuan pada setiap siklusnya. Penelitian tindakan kelas ini menekankan pada peningkatan hasil belajar tematik tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup, Subtema 3 Pertumbuhan Hewan dengan berbantuan media Papan Daur Hidup Hewan (Pandudewan). Peneliti melakukan empat tahap:

perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tindakan yang dilakukan peneliti dalam pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media Pandudewan.

Untuk mengetahui kondisi awal, dilakukan pra siklus untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum tindakan siklus. Setelah dilakukan pra siklus diperoleh data nilai rata-rata nilai hasil belajar yaitu 66. Nilai terendah yang diperoleh pada kondisi awal (Prasiklus) yaitu 40, nilai tertinggi 92. Jumlah peserta didik yang mencapai KKM adalah 9 orang dengan persentase ketuntasan 41% dan peserta didik yang belum mencapai KKM sebanyak 13 orang dengan presentase 59%. Hasil yang diperoleh belum mencapai KKM. Selanjutnya akan diadakan perbaikan di tindakan Siklus I dan II dengan penerapan Model Problem Based Learning (PBL) berbantu media "Pandudewan". Berikut adalah hasil nilai pra siklus yang didapatkan.

Tabel 1.1 Nilai Kognitif Hasil Belajar Pra Siklus (2 Agt 2023)

No.	Ketuntasan	Kondisi Awal (Prasiklus)	
		Jumlah	%
1.	Tuntas	9	41%
2.	Tidak tuntas	13	59%
3.	Jumlah	22	100%

4.	Rata-rata	66
5.	Nilai terendah	40
6.	Nilai tertinggi	92

Gambar 2. Diagram persentase nilai pra siklus



Pada pelaksanaan siklus I dan II dilakukan 4 jam pembelajarn (4x 35 menit) sealam dua pertemuan. Dalam tahap perencanaan pelaksanaan dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar, LPKD, evaluasi dan instrument penilaian. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan sesuai sintak model. Dalam pembelajaran *Problem Based Learning* peserta didik diorientasikan ke dalam masalah sesuai dengan pengetahuan dalam dunia nyata. Selanjutnya secara berkelompok peserta didik bersama-sama mencari jalan keluar dari permsalahan yang mereka dapatkan. Pada inti pembelajaran, peserta didik bersama kelompok melakukan percobaan untuk dapat memecahkan masalah yang ada. Peserta didik

mengurutkan proses daur hidup hewan dengan media Pandudewan. Di dapati peserta didik antusias maju ke depan untuk melakukannya, ada juga beberapa peserta didik yang masih kebingungan cara penggunaan media, namun teman lainnya saling membantu. Selanjutnya mencatat hasil yang sudah ditemukan. Setelah peserta didik mampu memecahkan masalah selanjutnya mempresentasikan hasil penelitiannya didepan kelas bersama kelompok masing-masing. Kelompok lain menanggapi hasil pekerjaan temannya yang sedang dipresentasikan didepan kelas.

Berdasarkan hasil pengamatan dan temuan yang dilakukan selama siklus I dari tindakan menunjukkan bahwa ada sejumlah masalah yang dihadapi oleh guru dan peserta didik. Salah satu masalah tersebut adalah pembelajaran yang tidak berjalan sesuai rencana karena beberapa peserta didik belum memahami cara menggunakan media dan belum terbiasa menggunakannya. Ini adalah tantangan untuk memperbaiki kegiatan di siklus II.

Selanjutnya kegiatan pembelajaran pada siklus ke II. Penerapan pembelajaran di Siklus ke

dua sintak yang diterapkan sesuai model. Kendala pada siklus I dapat diatasi pada siklus II. Peserta didik sudah memahami materi dan cara penggunaan media dengan baik dibanding siklus sebelumnya. Peserta didik banyak yang antusias dan semangat dalam pembelajaran.



Gambar 3. Media PANDUDEWAN



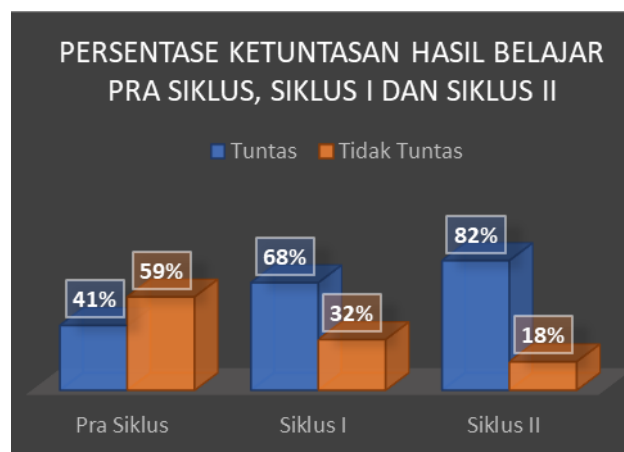
Gambar 4. Peserta didik menggunakan media PANDUDEWAN

Adapun hasil belajar ranah kognitif dari penelitian ini, dapat dilihat bahwa hasil belajar tematik Tema 1 Subtema 3 pada awal (Prasiklus), siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Berikut adalah perbandingan hasil belajar dapat dilihat dari tabel dan penjelasan berikut ini.

Tabel. 1.2 Perolehan perbandingan rata-rata nilai hasil belajar Pra Siklus, Siklus I, Siklus 2

No.	Ketuntasan	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
1.	Tuntas	9	41%	15	68%	18	82%
2.	Tidak tuntas	13	59%	7	32%	4	18%
3.	Jumlah	22	100%	22	100%	22	100%
4.	Rata-rata	66		75		83	
5.	Nilai tertinggi	92		91		100	
6.	Nilai terendah	40		55		64	

Gambar 3. Grafik persentase ketuntasan hasil belajar Pra Siklus, Siklus I, Siklus II



Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan di atas, menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dengan penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media Pandudewan. Pada kegiatan pembelajaran pada siklus I diperoleh nilai terendah 55, nilai tertinggi 91, dan nilai rata-rata hasil belajar 75. Jumlah peserta didik yang tuntas 15 orang dengan persentase 68% dan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 7 orang dengan persentase 32%. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar karena sebelumnya di pra siklus masih terdapat peserta didik yang belum mencapai KKM.

Pada pembelajaran siklus II terjadi peningkatan dari siklus I. Hal ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dari siklus sebelumnya karena kendala dapat diatasi oleh

peneliti dengan memberikan arahan terkait penggunaan media. Peserta didik banyak yang antusias dan semangat dalam pembelajaran dan penggunaan media. Guru lebih optimal dalam pembelajaran, kelas terkondisikan dengan baik. Hasil penelitian yang diperoleh pada siklus II data nilai terendah adalah 64, nilai tertinggi 100, dan rata-rata nilai hasil belajar peserta didik meningkat yakni 83. Jumlah peserta didik yang tuntas adalah 18 orang dengan persentase 82% dan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 4 orang dengan persentase 18%. Nilai hasil belajar tematik Tema 1 Subtema 3 siklus I, dan siklus II menunjukkan bahwa model Problem Based Learning berbantu media "Pandudewan" dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III di SD Kecandran 01 Salatiga karena telah mencapai ketuntasan KKM yaitu ≥ 75 yang ditetapkan.

Hal ini relevan dan sudah dibuktikan oleh penelitian sebelumnya yakni penelitian dari Sari (2023), menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media Papan Putar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III. Kemudian

penelitian Chasanah (2023), menyatakan bahwa telah terjadi peningkatan signifikan mengenai hasil belajar peserta didik dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media Papintu. Penelitian lain juga dilakukan oleh Wicaksana (2023), dan Astiti (2021) yang menyimpulkan model *Problem based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. dari hasil tersebut, setelah peneliti melakukan penelitian ini terbukti bahwa menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Pandudewan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas III di SD Kecandran 01 Salatiga.

Kelebihan dari penelitian ini adalah media yang digunakan lebih inovatif dari penelitian sebelumnya, terbukti efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. kelemahan dari penelitian ini adalah belum bisa diterapkan pada semua mata pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan peneliti dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil penelitian Tindakan Kelas (PTK) menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas III telah meningkat sebagai akibat dari penerapan model pembelajaran Model Problem Based Learning (PBL) dengan bantuan media Pandudewan. Peserta didik antusias dalam pembelajaran, mereka juga bersemangat berdiskusi dengan kelompok dan saat maju ke depan menempelkan urutan siklus daur hidup hewan pada media Pandudewan bersama-sama.
2. Pada siklus I perolehan rata-rata nilai adalah 75. Jumlah peserta didik tuntas sebanyak 15, dengan persentase sebesar 68% kategori sedang. Pada siklus II meningkat dengan rata-rata nilai 83. Peserta didik tuntas sebanyak 18, dengan persentase 82%. Peningkatan hasil belajar peserta didik telah memenuhi kriteria yang ditentukan oleh peneliti, yaitu ketuntasan belajar telah mencapai sekurang-kurangnya KKM sebesar 75.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat dinyatakan bahwa *model Problem Based Learning* berbantu media Pandudewan dapat meningkatkan hasil belajar tematik kelas III di sekolah dasar. diharapkan mampu menjadi referensi pada penelitian selanjutnya dan dapat diterapkan pada muatan pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Suharsimi Arikunto, 2011. Dimiyati dan Mudjiono (2013) Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT Rineka Cipta. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi VII.
- Strategi belajar mengajar oleh Djamarah, Syaiful Bahri, dan Zain, Aswan. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2014).
- Hamalik, Oemar, tahun 2004. Metode Pembelajaran. Published by Bumi Aksara in Jakarta.
- Dalam tahun 2014, Hosnan mengusulkan pendekatan pendidikan kontemporer yang menggabungkan analisis kontekstual dan sains. Bogor: Ghalia.
- Kunandar. Suatu Pendekatan Praktis dengan Contoh: Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013). Evaluasi Hasil Belajar. Jakarta: Rajawali Pers.

Purwanto. 2014. Published by Pustaka Pelajar Slameto in Yogyakarta in 2012. Belajar dan Variabel yang Mempengaruhinya.

Susanto, A., "Jakarta: Rineka Cipta", 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar, diterbitkan di Jakarta oleh Prenadamedia Group.

Sumadi Suryabrata. 2013. Metodologi Penelitian. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Yolandasari, M. B. (2020). Efektivitas Pembelajaran. Jakarta.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (Best Seller). Alfabeta Bandung.

Winkel, W.S & Sri Hastuti. (2012). Bimbingan Dan Konseling Di Institusi Pendidikan. Yogyakarta: Media Abadi.