

**Penerapan Model Problem Based Learning Berbantu Media
Edutainment Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik
Pada Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup
Di Kelas VI SD Negeri 1 Rajawana**

Malik Abror Huda¹, Badarudin²

malikabror123@gmail.com¹, badarudinbdg@gmail.com²

Universitas Muhammadiyah Purwokerto¹²

INFORMASI ARTIKEL

Submitted : 2023-09-25
Review : 2023-09-25
Accepted : 2023-10-25
Published : 2023-11-01

KATA KUNCI

*Prestasi Belajar, Media
Edutainment, PBL.*

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar peserta didik menggunakan model problem based learning berbantu media edutainment di kelas IV SD Negeri 1 Rajawana. Menggunakan model penelitian PTK meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan pengumpulan data menggunakan tes prestasi belajar, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini adalah Penerapan model problem based learning (PBL) dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil yang diperoleh dari keseluruhannya pada siklus I sebesar 80,6% dan siklus 2 sebesar 87,62%. Hal tersebut telah memenuhi indikator keberhasilan sekurang-kurangnya 70% sisiwa dengan kategori nilai 75..

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor yang sangat strategis dan esensial dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) suatu negara yang diharapkan dapat membawa perubahan ke taraf yang lebih baik bagi bangsa dan negara. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Salah satu hal yang menentukan tercapainya tujuan pendidikan yang berkaitan dengan penguasaan keilmuan adalah dengan prestasi belajar (Adawiyah et al., 2022). Prestasi belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik yang dihasilkan dari pengalaman belajar dan kemampuannya menyelesaikan tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam kompetensi (Yanuarti & Sobandi, 2016). prestasi belajar

adalah upaya yang dilakukan dalam bentuk angka atau poin setelah hasil belajar dikeluarkan pada setiap akhir pelajaran. Nilai ini menjadi daya saing peserta didik dalam penguasaan materi pembelajaran (Setianingrum & Wardani, 2018). Situasi ini menempatkan seorang guru sekolah di garis depan dalam memecahkan salah satu masalah yang paling sulit, karena orang ini dipercaya untuk melatih generasi baru (Nazarenko dan Kolesnik, 2018).

Pendidikan Indonesia telah mengalami beberapa kali perubahan kurikulum yang disesuaikan dengan perkembangan zaman. Pelaksanaan kurikulum 2013 (K13) memperhatikan konsep pembelajaran tematik terpadu. Blended thematic learning merupakan gabungan dari berbagai kompetensi yang memperkenalkan tema-tema tertentu ke dalam suatu mata pelajaran (Majid, 2011). Jenjang proses pembelajaran di sekolah dasar berdasarkan Permendikbud No. 22 Tahun 2016, bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah dasar seluruhnya ditujukan untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pembelajaran ini berkaitan dengan benda-benda nyata yang ditemui peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan terpadu digunakan untuk pembelajaran yang dianggap sesuai dengan standar pembelajaran saat ini. Pendekatan terpadu adalah kebijakan pembelajaran yang memperkenalkan materi pembelajaran yang menghubungkan atau menghubungkan pelajaran sehingga menjadi satu atau tidak dapat dibedakan (Djuanda, 2008). Dalam pembelajaran tematik peserta didik sekolah dasar digunakan pendekatan terpadu, dimana pembelajaran menghubungkan keterampilan sehari-hari yang diterapkan pada literasi dan numerasi (Setianingrum & Wardani, 2018).

Pembelajaran tematik terpadu yang diterapkan di sekolah dasar, merupakan perpaduan mata pelajaran yang semakin diperluas dengan sub-sub temanya. Subtema berisi topik yang luas dan abstrak. Tujuan pembelajaran tematik adalah untuk meningkatkan secara signifikan pemahaman peserta didik terhadap konsep materi. Peserta didik memiliki banyak aspek positif, yaitu mengembangkan minat belajar secara lebih aktif (Widyaiswara, Parmiti, Suarjana, 2019). Penerapan pembelajaran tematik terpadu pada kurikulum 2013 menuntut guru kreatif dalam merencanakan, mengelola, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran (Batubara, 2019). Dalam pembelajaran tematik, peran guru tidak terlalu mengontrol pembelajaran. Guru hanya berperan sebagai fasilitator, membantu mengembangkan potensi peserta didik melalui tugas-tugas dan proses pembelajaran secara umum (Nurfaidah et al., 2020).

Kompetensi guru juga sangat penting dalam memberikan materi selama proses belajar mengajar yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar peserta didik. Guru diharapkan inovatif dan kreatif mengikuti perkembangan pendidikan saat ini. Guru harus mengetahui bagaimana cara menikmati pembelajaran, menjelaskan materi dengan baik, menjadikan peserta didik berkepribadian baik dan menggunakan lingkungan belajar interaktif yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran peserta didik di sekolah (Anisa, Septiana, Purbiyanti, 2021). Sebelumnya guru hanya melakukan ceramah dalam proses pembelajarannya dan tanpa didukung media pembelajaran. Sehingga peserta didik tidak tertarik terhadap proses belajar mengajar tersebut. Akibatnya hasil belajar peserta didik kurang baik (Bahtiar, 2020). Dapat dicatat bahwa guru perlu menumbuhkan kemampuan peserta didik untuk memahami, mengkritik, dan berpartisipasi secara rasional dalam setiap wacana tentang isu-isu keberlanjutan yang kontroversial dan sarat nilai. Ini membutuhkan pendekatan holistik yang menangani aspek sosial, budaya dan etika (Bergman, 2016).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada saat pelaksanaan pembelajaran pada kelas VI SD N 1 Rajawana Tahun ajaran 2023/2024, ditemukan bahwa kegiatan pembelajaran di kelas masih berpusat pada guru, sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik belum bisa menganalisis permasalahan soal dengan baik. Teori Piaget, guru harus mampu melibatkan peserta didik dalam pembelajaran secara nyata dengan menggunakan media pembelajaran berupa benda-benda nyata yang dapat dilihat dan diraba oleh peserta didik. Adanya lingkungan belajar dapat memudahkan belajar peserta didik dan memudahkan guru menyampaikan materi yang akan diajarkan. Ada beberapa cara untuk meningkatkan kinerja peserta didik, salah satunya dengan mengubah paradigma pembelajaran (Prananda et al., 2021). Oleh karena itu, reformasi dapat dilaksanakan untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional, baik dari segi kualitas pembelajaran, kurikulum, model pembelajaran, dan pengembangan media pembelajaran (Winarbin, 2020).

Program yang dapat dilakukan oleh guru untuk mencapai mutu pendidikan yang terbaik, adalah mengusahakan agar tujuan pendidikan tercapai. Hal ini dapat dilakukan guru dengan mengubah proses pendekatan atau model pembelajaran yang digunakan untuk memberikan pengajaran kepada peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah model problem based learning (Ariyani, B., & Kristin, F. 2021: 45). Model problem based learning juga bermanfaat pada peserta didik untuk dapat memaksimalkan kemampuan berfikir kritis peserta didik. (Ananda, S. F. D., & Fauziah, A. N. M. , 2022: 400)

Program pendidikan yang dilalui seseorang dapat mempelajari semua mata pelajaran dan juga memanfaatkan teknologi untuk mempermudah proses pendidikan, salah satunya adalah penggunaan media edutainment dalam pembelajaran. Mengenai media dalam dunia pendidikan, Kustandi dan Bambang (2011) menyatakan bahwa belajar dari media merupakan alat yang dapat mendukung proses belajar mengajar dan menjelaskan pentingnya pesan yang ingin disampaikan sehingga dapat tercapai. Sudjana dan Rivai (2013), sebaliknya, media pembelajaran sebagai alat pengajaran dalam komponen metodologi sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru. Media harus disesuaikan dengan isi yang dirancang dan tujuan pembelajaran. Selain berperan sebagai penyalur informasi dan memperjelas materi yang disajikan, media juga merupakan alat yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar (Saufi et al., 2021; Suarni et al., 2021). Media memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran di kelas, karena berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi dan dengan tujuan untuk membangkitkan rasa ingin tahu, pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan belajar peserta didik, guru perlu mengetahui caranya dengan model pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kondisi saat ini.

Peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru salah satunya memanfaatkan sarana media yang dapat digunakan yaitu dengan pengembangan media edutainment (Pratama, Bahauddin & Lestari, 2019). Media belajar ini memiliki unsur pendidikan dan hiburan. Media ini dapat dibagi menjadi berbagai jenis seperti video, permainan komputer, musik, film, situs web, dan multimedia lainnya (Anikina & Yakimenko, 2015). Pada era sekarang ini, media edutainment menjadi sasaran para peneliti untuk mengkaji dampaknya terhadap dunia pendidikan. Salah satu sumber daya ini dianggap sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran (Mansour, Martin, Anderson, & Gibson, 2017). Edutainment berasal dari gabungan

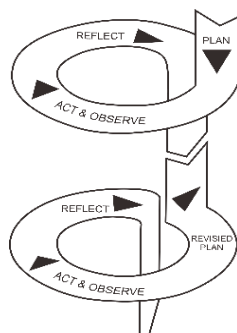
kata education dan entertainment. Oleh karena itu, media edutainment merupakan landasan pembelajaran yang menggabungkan konten pendidikan dengan konteks yang menghibur untuk memfasilitasi pembelajaran (Singhal & Rogers, 2013). Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sabilla, Irianto dan Badarudin (2020) menunjukkan bahwa teknik pembelajaran dengan dibantu media yang menarik seperti video dapat mempengaruhi peserta didik tertarik untuk belajar. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Badarudin (2017) menunjukkan bahwa untuk memungkinkan peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam pengambilan keputusan, pembelajaran harus memperhatikan karakteristik peserta didik dan kemampuan guru dalam membimbing peserta didik untuk berpikir kritis terhadap materi yang kompleks dan problematik. Hal ini memerlukan peserta didik untuk melihat fenomena yang terjadi di sekitar mereka dengan kritis, sehingga mereka dapat memutuskan bagaimana cara terbaik untuk memecahkan masalah.

Media edutainment pada penelitian ini menggunakan media yang berbasis media pendidikan dengan menggunakan teknologi dan hiburan modern sebagai sarana pembelajaran di dalam kelas. Melalui jenis pembelajaran ini memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik (Pratama & Setyaningrum, 2018b). Kemudian untuk bentuk medianya peneliti akan melakukan dengan media edutainment. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Masrohah et al., (2019) menunjukkan bahwa penerapan metode permainan bingo dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik tema 7 pada subtema 2 dan subtema 3 di kelas IV SDN 2 Dukuhwaluh dilihat dari meningkatnya presentase pada siklus I ke siklus II. Kemudian berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mutohar dan Eka (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi dalam kegiatan pembelajaran mendapat respon yang baik dilihat dari hasil ahli materi sebesar 80 dan hasil ahli media sebesar 82, 6. Sedangkan hasil uji coba kelompok kecil memperoleh 94, 4 dan hasil uji coba kelompok besar memperoleh 93, 4.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti melihat sangat cocok apabila model problem based learning dengan media edutainment digunakan dalam pembelajaran pada tema 1 subtema 1 dan 2 karena pembelajaran berpusat pada peserta didik, sehingga peran guru disini hanyalah mengarahkan, memotivasi dan memfasilitasi untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran tersebut.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Azwar, S. (2018: 58) menyatakan bahwa PTK merupakan suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif yang dilakukan untuk meningkatkan kemandirian rasional, tindakan-tindakan memperdalam pemahaman, dan memperbaiki kondisi tempat praktik-praktik pembelajaran. Prosedur penelitian ini sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam proses berdaur/siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini akan dilakukan di SD N 1 Rajawana pada bulan Juli 2023 tepatnya di Kecamatan Karangmoncol, Kabupaten Purbalingga Provinsi Jawa Tengah. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas VI SDN 1 Rajawaanadengan jumlah 25 peserta didik terdiri dari 10 laki-laki dan 15 perempuan. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Desain penelitian pada penelitian ini dapat di lihat melalui gambar di bawah ini:



Gambar 1 Desain PTK Model Kemmis & McTaggart
Kemmis dan Mc Taggard dalam Winarto (2016: 7)

Gambar di atas menyatakan bahwa prosedur pelaksanaan PTK dapat dibagi menjadi empat bagian, yaitu (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.

Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan menggunakan Tes Hasil Belajar. Tes hasil belajar merupakan butir tes yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Teknik ini digunakan peneliti untuk mengukur hasil belajar peserta didik sehubungan dengan pokok bahasan yang telah dipelajari peserta didik dengan standar hasil belajar yang sesuai dengan tema 1 selamatkan mahluk hidup. Tes yang diberikan adalah tes awal (pre-test) dan tes akhir (pos-test). Dokumentasi adalah metode pengumpulan informasi dengan mendokumentasikan video, foto, gambar atau tulisan yang dapat dipertanggung jawabkan (Sugiyono, 2019). Adapun data yang diperoleh melalui dokumentasi adalah data data tentang historis, geografis, stuktur organisasi, visi dan misi madrasah, dan program-program SDN 1 Rajawana. Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini yaitu Terdapat peningkatan prestasi belajar peserta didik melalui penerapan Media Edutainment bahasa Indonesia di kelas VI SD N 1 Rajawana dengan pencapaian sekurang-kurangnya 75% dari jumlah peserta didik mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 75. Untuk mengetahui peningkatan dalam penelitian ini dilakukan analisis data sebagai berikut:

1. Nilai Prestasi Belajar Peserta didik

Menghitung nilai prestasi belajar peserta didik dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

a. Nilai Rata-Rata Kelas

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan

$\bar{X}$: Nilai rata-rata

$\sum x$: Jumlah seluruh skor

N : Jumlah seluruh peserta didik

(Sudjana, 2019: 109)

b. Nilai Klasikal

Keterangan

P : Presentasi ketuntasan

F : Jumlah peserta didik yang tuntas belajar

N : Jumlah seluruh peserta didik

(Arikunto, S. 2021: 30).

Penggolongan dan kriteria hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1 Rumus Peggolongan Skala

NO	INTERVAL KELAS	KRITERIA
1	$(M + 1,50s) < X$	Sangat Baik
2	$(M + 0,50s) < X \leq (M + 1,50s)$	Baik
3	$(M - 0,50s) < X \leq (M + 0,50s)$	Cukup
4	$(M - 1,50s) < X \leq (M - 0,50s)$	Kurang
5	$X \leq (M - 1,50s)$	Sangat Kurang

(Azwar, 2016: 163)

2. Lembar Observasi Aktivitas

a. Lembar observasi aktivitas pembelajaran guru

Pedoman untuk menganalisis lembar observasi aktivitas pembelajaran guru dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase Nilai (NP)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times$$

(Widoyoko, 2017: 110)

Penggolongan dan kriteria penilaian hasil observasi aktivitas guru dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2 Kriteria Penilaian Hasil Observasi Aktivitas

NO	NILAI	KRITERIA
1	85 – 100	Sangat Baik
2	70 – 84	Baik
3	56 – 69	Cukup
4	40 – 55	Kurang
5	<39	Sangat Kurang

b. Lembar observasi aktivitas pembelajaran peserta didik

Pedoman untuk menganalisis lembar observasi aktivitas pembelajaran peserta didik dapat menggunakan rumus berikut:

$$\text{NP Klasikal} = \frac{\text{Jumlah Skor} \times \text{Jumlah Peserta Didik}}{\text{Skor Maksimal} \times \text{Jumlah Peserta Didik}} \times$$

(Widoyoko, 2017: 110)

Penggolongan dan kriteria penilaian hasil observasi peserta didik dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3 Kriteria Penilaian Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

NO	NILAI	KRITERIA
1	85 – 100	Sangat Baik
2	70 – 84	Baik
3	56 – 69	Cukup
4	40 – 55	Kurang
5	<39	Sangat Kurang

(Azwardi, 2018: 145)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus 1 dan siklus 2 dilaksanakan dengan 2 pertemuan pembelajaran. Waktu setiap pertemuannya adalah 2x35 menit (2 jam pembelajaran). Hasil pelaksanaan siklus 1 dan 2 sebagai berikut:

1. Perencanaan Tindakan

Langkah-langkah perencanaan tindakan pada siklus I sebagai berikut Langkah (1) Menyiapkan pokok bahasan seperti Kompetensi inti dan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran., (2) Menyusun Rencana Program Pembelajaran (RPP) dan perencanaan tentang materi yang akan diajarkan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik., (3)) Menyusun langkah-langkah model yang akan digunakan pada saat pembelajaran yaitu model problem based learning (PBL) siklus I pertemuan 1 dan pertemuan 2, (4) Menyusun dan menyiapkan instrument penelitian yang terdiri dari lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas peserta didik, (5)) Menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) siklus I pertemuan 1 dan pertemuan 2, (6)) Membuat dan mempersiapkan instrumen asesment dan soal tes evaluasi.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan saiklus 1 dilaksanakan pada 24-25 Juli 2023 dan pelaksanaan siklus 2 dilaksanakan pada 28-31 Juli 2023, dilakukan menggunakan langkah atau sintak dari model pembelajaran problem based learning (PBL) dengan langkah pembelajaran sebagai berikut: (1) Kegiatan pendahuluan, berisi kegiatan persiapan dan orientasi serta apersepsi dan motivasi (2) Kegiatan inti, berisi 5 fase yaitu: Fase 1 Orientasi peserta didik kepada masalah, Fase 2 Mengorganisasikan peserta didik, Fase 3 Membimbing penyelidikan individu dan kelompok, Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, Fase 5 Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah., (3) Kegiatan Penutup

3. Hasil Observasi pelaksanaan siklus 1 dan 2

a. Siklus 1 pertemuan 1 dan pertemuan 2

Perolehan nilai peserta didik dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

Tabel 4. Data Rekapitulasi Nilai Peserta Didik Siklus 1 Pertemuan 1 dan 2

Hasil prestasi belajar siklus 1	
siklus 1	Nilai
Pertemuan 1	78,54
Pertemuan 2	82,72
Total Rata-Rata	80,63

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa perolehan nilai peserta didik pada siklus 1 pertemuan 1 adalah 78,54 dan pertemuan 2 sebesar 82,72.

b. Siklus 2 pertemuan 1 dan pertemuan 2

Perolehan nilai peserta didik dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

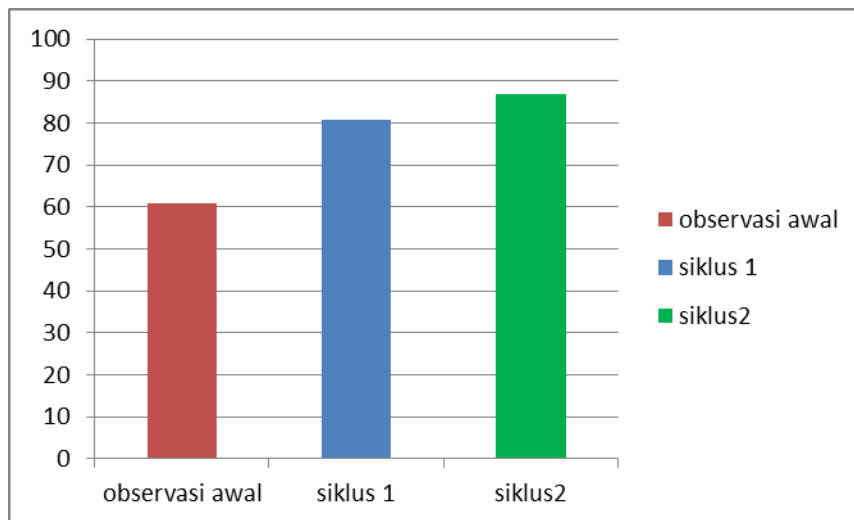
Tabel 5. Data Rekapitulasi Nilai Peserta Didik Siklus 2 Pertemuan 1 dan 2

Hasil Prestasi Belajar Siklus 2	
Siklus 2	Nilai
Pertemuan 1	85,25
Pertemuan 2	88,6
Total Rata-Rata	86,925

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa perolehan nilai peserta didik pada siklus 2 pertemuan 1 adalah 85,25 dan pertemuan 2 sebesar 88,6.

PEMBAHASAN

Hasil perolehan nilai prestasi belajar peserta didik, berdasarkan pelaksanaan tindakan siklus 1 dan siklus 2 pertemuan 1 dan 2 dapat dilihat melalui diagram batang di bawah ini:



Gambar 2. Diagram batang perolehan nilai prestasi belajar peserta didik siklus 1 dan 2

Berdasarkan diagram batang di atas dapat diketahui bahwa prestasi yang diperoleh peserta didik mengalami peningkatan dari observasi awal yang dilakukan peneliti dari data ulangan harian peserta didik pada tema 1 selamatkan makhluk hidup adalah sebesar 60,75%. Peningkatan kemudian ada pada siklus 1 sebesar 80,6% dan pada siklus 2 sebesar 86,925%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model problem based learning (PBL) dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas VI SD N 1 Rajawana Hasil ini pernah diteliti dan sejalan dengan Yusita, N. K. P., Rati, N. W., & Pajarastuti, D. P. (2021) bahwa model *problem based learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar tematik (muatan pelajaran bahasa Indonesia). Hasil ini juga pernah diteliti oleh Saputra, Y. A., & Susilowati, A. R. (2021) bahwa model problem based learning (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar tematik peserta didik secara signifikan

Peningkatan prestasi belajar peserta didik dalam penelitian ini sejalan dengan aktivitas peserta didik pada siklus 1 dan 2. Pada siklus 1 peserta didik Siklus 1 pada tahap persiapan atau apersepsi peserta didik tidak diabsen terlebih dahulu sehingga peserta didik tidak mengangguk tangan dan menjawab saat dipanggil oleh guru. Kemudian peserta didik tidak mengetahui kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru serta tujuan dari pembelajaran yang akan dilakukan. Pada siklus 2 aktivitas peserta didik sudah terlaksana secara baik dan efektif dimana peserta didik telah melaksanakan kegiatan sesuai dengan rencana program pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan aktivitas peserta didik dalam penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL). Hal ini pernah diteliti oleh Widayanti, R., & Nur'aini, K. D. (2020) yang menjelaskan bahwa Peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar semakin aktif, dan termotivasi dengan metode pembelajaran tersebut. Gulo, A. (2022) dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam kegiatan pembelajaran, hasilnya terlihat di mana hasil belajar peserta didik meningkat, peserta

didik dalam kegiatan belajar mengajar semakin aktif, dan termotivasi dengan metode pembelajaran tersebut.

SIMPULAN

Penerapan model *problem based learning* (PBL) dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil yang diperoleh dari keseluruhannya pada siklus I sebesar 80,6% dan siklus 87,62%. Dengan demikian, hal tersebut telah memenuhi indikator keberhasilan sekurang-kurangnya 70% siswa dengan kategori nilai 75, sehingga termasuk pada kriteria yang sangat baik. Rekomendasi untuk guru, pada pembelajaran tematik, guru perlu menerapkan model *problem based learning* untuk pembelajaran pada pembelajaran tema berikutnya sehingga penelitian yang telah dilakukan dapat berkesinambungan dan memberikan dampak yang efektif bagi peserta didik. Guru dapat menyesuaikan media pembelajaran pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik dalam penelitian ini adalah media *edutainment*. Rekomendasi untuk peneliti yang lain yaitu penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini hanya mengungkap sebagian kecil kebermanfaatan penerapan model *problem based learning* (PBL). Pada penelitian ini penerapan pendekatan hanya berfokus pada peningkatan prestasi belajar peserta didik masih banyak kebermanfaatan yang dapat digali melalui penerapan pendekatan dan model yang digunakan. Untuk itu disarankan kepada peneliti berikutnya yang berminat melakukan kajian atau penelitian lebih lanjut agar dilaksanakan dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., Amin, S. M., Ibrahim, M., & Hartatik, S. (2021). Peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran tematik melalui E-LKPD dengan bantuan aplikasi Google Meet. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3393-3398.
- Ananda, S. F. D., & Fauziah, A. N. M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 9(2), 390-403.
- Anisa, N. N., Septiana, I., & Purbiyanti, E. D. (2021). Penerapan model pembelajaran discovery learning berbantuan media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di SDN 1 Kebonadem Kabupaten Kendal. *Jurnal Paedagogy*, 8(3), 460-466..
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model pembelajaran *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353-361
- Azwar, S. (2019). *Metode Penelitian Psikologi Edisi II (II)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Batubara, D. S. (2019). Studi kasus tentang kreativitas guru pada pembelajaran tematik integratif di SD anak saleh Malang. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 47-53
- Bergman, B. G. (2016). Assessing impacts of locally designed environmental education projects on students' environmental attitudes, awareness, and intention to act. *Environmental Education Research*, 22(4), 480-503.
- Gulo, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 334-341.

- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. (2011). Media Pembelajaran Manual dan Digital, Bogor: Graha Indonesia.
- Mansour, M., Martin, A. J., Anderson, M., & Gibson, R. (2017). Getting into flow in the arts classroom: Research findings and implications for practice. *Educational Practice and Theory*, 39(2), 5-15.
- Mutohar, F., & Eka, K. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Amal Pendidikan*, 3(3), 181-188.
- Nazarenko, A. V., & Kolesnik, A. I. (2018). Raising environmental awareness of future teachers. *International Journal of Instruction*, 11(3), 63–76.
- Nurfaidah, S. S., Praja, A. L., Fazriyah, N., & Mamad, A. (2019). Implementasi Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Tematik di Kelas VI SDN 033 Asmi Kota Bandung. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 5(2), 164-174.
- Prananda, G., Friska, S. Y., & Susilawati, W. O. (2021). Pengaruh Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(1), 1-10.
- Pratama, L. D., Bahauddin, A., & Lestari, W. (2019). Game Edukasi: apakah membuat belajar lebih menarik? *At- Ta'lim*, 5(1), 39–50.
- Pratama, L. D., & Setyaningrum, W. (2018, September). Game-Based Learning: The effects on student cognitive and affective aspects. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1097, No. 1, p. 012123). IOP Publishing.
- Sabilla, A. F., Irianto, S., & Badarudin. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Menggunakan Animasi Powtoon di Kelas IV SD Universitas Muhammadiyah Purwokerto. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(3), 317–322.
- Saputra, Y. A., & Susilowati, A. R. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 96-103.
- Saufi, I., & Rizka, M. (2021). Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Film Dokumenter Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(1), 55-59.
- Setianingrum, S., & Wardani, N. S. (2018). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melal ui Discovery Learning Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 149–158.
- Singhal, A., & Rogers, E. M. (2013). The Entertainment-Education Strategy in Communication Campaigns. In *Public Communication Campaigns* (pp. 343–356).
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. (2013). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offeset.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. (2013). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offeset.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Widayanti, R., & Nur'aini, K. D. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika dan Aktivitas Siswa. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 12-23.
- Widoyoko, E. P. (2017). Evaluasi program pelatihan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

- Widyaiswara, G. P., Parmiti, D. P. and Suarjana, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning terhadap Hasil Belajar IPA. *International Journal of Elementary Education*, 3(4), p. 389.
- Winarbin, G. (2020). Penggunaan Media Benda Konkret Guna Meningkatkan Kemampuan Hitung Bangun Datar Dan Ruang. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Karakter*, 5(3).
- Yanuarti, A., & Sobandi, A. (2016). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran quantum teaching. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, 1(1), 11-18.
- Yusita, N. K. P., Rati, N. W., & Pajarastuti, D. P. (2021). Model Problem Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(2), 174-182.