

## “Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Media Canva Tema 1 Kelas II SDN Sarirejo Semarang”

Ri'ah Nurhayati<sup>1\*</sup>, Mei Fita Asri Untari<sup>2</sup>, Wahyuningsih Rahayu<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas PGRI Semarang

Email: [riahnurya11@gmail.com](mailto:riahnurya11@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [meifitaasri@upgris.ac.id](mailto:meifitaasri@upgris.ac.id)<sup>2</sup>  
[rahayning@gmail.com](mailto:rahayning@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Latar belakang penelitian ini yaitu model pembelajaran yang diterapkan guru masih konvensional dan hanya berbantu media power point sederhana. Kurangnya motivasi belajar siswa pasca pandemi mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Dari latar belakang tersebut, disusun rumusan masalah yaitu “Bagaimana perubahan perilaku pada proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media Power Point Interaktif Canva pada Tema 1 Hidup Rukun Kelas 2 SDN Sarirejo Semarang ?” “Bagaimana penerapan model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran daring Tema 1 Hidup Rukun Kelas 2 SDN SARIREJO SEMARANG?” “Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran pasca daring setelah menggunakan model pembelajaran *Peoblem Based Learning* berbantu media Power Point Interaktif Canva pada Tema 1 Hidup Rukun Kelas 2 SDN SARIREJO SEMARANG ?” Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menerapkan model *Problem Based Learning* berbantu media *Power Point Interaktif Canva* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas 2 SDN Sarirejo Semarang tahun ajaran 2022/2023 sejumlah 18 siswa. Penelitian dilaksanakan dalam 3 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 1 pertemuan. Sumber data dalam penelitian ini yaitu siswa Kelas 2B, guru kelas, dan data dokumen. Data yang dihimpun merupakan data kualitatif meliputi motivasi belajar siswa dan aktivitas guru, dan data kuantitatif mencakup hasil belajar siswa, rata-rata kelas, dan ketuntasan belajar siswa. Teknik pengumpulan data berupa tes dan non tes melalui pengamatan dan dokumentasi. Alat pengumpul data berupa tes dan lembar pengamatan (observasi). Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila hasil belajar siswa meningkat sesuai indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

**Kata Kunci :** *Problem Based Learning, Canva, Hasil Belajar*

### Abstract

The background of this research is that the learning model applied by the teacher is still conventional and only helps with simple power point media. The lack of student learning motivation after the pandemic resulted in low student learning outcomes. From this background, the problem formulation was formulated, namely "How is behavior change in the learning process using the Problem Based Learning learning model assisted by Canva Interactive Power Point media on Theme 1 Living in harmony,

Class 2 SDN Sarirejo Semarang?" "How is the application of the Problem Based Learning model in increasing student motivation and learning outcomes in online learning Theme 1 Living in harmony, Class 2 SDN SARIREJO SEMARANG?" "How is the improvement of student learning outcomes in post-online learning after using the Problem Based Learning learning model assisted by Canva's Interactive Power Point media on Theme 1 Living in harmony, Class 2 SDN SARIREJO SEMARANG?" Based on these problems, the researchers applied the Problem Based Learning model with the help of Canva's Interactive Power Point media as an effort to improve student learning outcomes. This research is a Classroom Action Research. The subjects of this study were 18 students in grade 2 of SDN Sarirejo Semarang in the academic year 2022/2023. The research was carried out in 3 cycles, each cycle consisting of 1 meeting. Sources of data in this study are Class 2B students, class teachers, and document data. The data collected is qualitative data covering student learning motivation and teacher activities, and quantitative data covering student learning outcomes, class averages, and student learning completeness. Data collection techniques in the form of tests and non-tests through observation and documentation. Data collection tools in the form of tests and observation sheets (observations). This research is declared successful if student learning outcomes increase according to predetermined success indicators.

**Keywords:** *Problem Based Learning, Canva, Learning Outcomes*

## **PENDAHULUAN**

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam Bab II Pasal 3 Undang-Undang Sisdiknas (2006), dinyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Membentuk manusia Indonesia yang berkualitas melalui pendidikan merupakan cita-cita negara Indonesia (Amri dan Ahmadi 2010).

Salah satu komponen yang berpengaruh dalam pendidikan adalah proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan interaktif edukatif antara peserta didik dengan guru, peserta didik dengan lingkungan sekolah. Guru adalah salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran. Dalam proses pendidikan di sekolah, guru merupakan ujung tombak dalam dunia pendidikan, di dalam proses belajar-mengajar guru mempunyai tugas yang besar untuk mendorong siswa agar mampu memahami pada saat proses pembelajaran.

Guru mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi di dalam kelas untuk membantu proses perkembangan siswa. Secara terperinci tugas guru berpusat kepada mendidik dengan titik berat memberikan arahan dan motivasi pencapaian tujuan baik jangka pendek maupun jangka panjang, memberikan fasilitas pencapaian tujuan melalui pengalaman belajar yang memadai, dan membantu perkembangan aspek-aspek pribadi seperti sikap, nilai-nilai, dan penyesuaian diri.

Dari uraian di atas, jelas bahwa guru merupakan salah satu yang sangat berperan dalam meningkatkan hasil belajar siswa-siswanya. Guru dapat melaksanakannya melalui dua hal yaitu, suasana belajar dan proses pembelajaran. Penggunaan model dan media pembelajaran haruslah diterapkan oleh guru dalam proses belajar mengajar, agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan.

Hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran berupa test yang disusun secara terencana baik tertulis, lisan maupun perbuatan. Untuk mendapatkan hasil

belajar yang maksimal dipengaruhi banyak faktor diantaranya pemahaman, media, model dan lain-lain. Hasil belajar merupakan indikator dari salah satu kualitas dari proses belajar yang baik pula. Sebaiknya, jika proses pembelajaran dilakukan dengan baik maka hasil belajar yang didapat juga baik.

Hasil wawancara oleh guru kelas 2 SDN Sarirejo Semarang oleh Ibu Afina Rahma, S.Pd ada beberapa permasalahan yang ada pasca pembelajaran daring akibat masa pandemi Covid-19 adalah menurunnya hasil belajar siswa akibat motivasi belajar siswa yang rendah. Pembelajaran belum menggunakan model dan media pembelajaran yang inovatif, masih dominan menggunakan metode ceramah menjelaskan materi kemudian pembahasan soal-soal pada buku Siswa serta belum menggunakan media pembelajaran *Power Point*. Media pembelajaran yang kurang menarik mengakibatkan peserta didik cepat bosan. Dari 18 siswa di Kelas 2B, 62% siswa tidak tuntas dalam penilaian kognitif, dengan KKM yang telah ditetapkan yakni 75. Hal tersebut disebabkan oleh peserta didik merasa bosan selama proses pembelajaran pasca pandemi Covid-19.

Berdasarkan diskusi peneliti dengan guru Kelas 2B, untuk memecahkan masalah pembelajaran tersebut, peneliti menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, yang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan mendapatkan hasil belajar siswa yang maksimal. Maka peneliti menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media *Power Point Canva*.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* tepat digunakan karena model pembelajaran ini merupakan sebuah model yang berbasis masalah nyata sebagai konteks dalam pembelajaran agar peserta didik dapat belajar berpikir kritis dan meningkatkan keterampilan memecahkan masalah sekaligus memperoleh pengetahuan. Dengan belajar memecahkan masalah, peserta didik akan lebih dapat memahami dan mengingat konsep dan pengetahuan yang dipelajari sendiri, sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Selain model pembelajaran, media pembelajaran yang interaktif dapat mendukung terciptanya pembelajaran inovatif sehingga meningkatkan hasil belajar yang maksimal. Peran media pembelajaran sangat membantu fokus siswa terhadap materi yang disampaikan guru. Salah satu media pembelajaran interaktif yang digunakan peneliti dalam upaya meningkatkan hasil belajar dalam penelitian ini adalah media *Power Point Canva*.

Canva merupakan salah satu aplikasi online yang dapat kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran. Aplikasi canva bersifat gratis dan berbayar berbasis online yang mudah digunakan termasuk dalam mendesain media pembelajaran. Situs *Canva* itu dapat diakses pada link [www.canva.com](http://www.canva.com). Di canva ini, tersedia banyak template Power Point yang menarik untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Selain itu juga terdapat animasi, gambar serta audio yang mendukung pembelajaran sehingga *Power Point Canva* lebih menarik. Adapun cara menggunakan aplikasi ini meliputi : (1) Membuat akun *canva*, (2) Membuat desain, (3) Memilih background, (4) Mengedit background, (5) Menambahkan teks, (6) Mengunduh atau membagikan desain.

Penelitian yang relevan dilakukan oleh Rahmatullah, R., Inanna, I & Ampa, A.T. (2020 : ) yang berjudul “Media Pembelajaran *Audio Visual* Berbasis Aplikasi *Canva*”, desain media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva diperoleh skor 82,28% dengan kategori sangat layak. Hasil tanggapan siswa secara terbatas diperoleh skor 86.73% dengan kategori sangat layak. Dari hasil penilaian ahli maupun siswa, menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva layak digunakan di sekolah

uji coba. Hasil uji coba lapangan siklus pertama yaitu 67.13% dan siklus kedua yaitu 88%. Presentase hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih mudah menguasai materi ketenagakerjaan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Keaktifan dan hasil belajar siswa melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Media Canva Tema 1 Kelas 2 SDN Sarirejo Semarang”.

## METODE

Penelitian dilaksanakan menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari tiga siklus. Masing-masing siklus mencakup empat tahap kegiatan perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian ini dilakukan di SDN Sarirejo Semarang. Pada saat pelaksanaan PPL PPG Prajabatan Tahun 2022. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas 2 SDN Sarirejo Semarang dengan total jumlah peserta didik sebanyak 18 orang yang terdiri dari 9 orang laki-laki dan 9 orang perempuan. Penelitian ini dilakukan di SDN Sarirejo Semarang dengan waktu penelitian bulan Mei sampai September 2022 tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian ini dilakukan di kelas 2B Semester 1 Tema 1 Hidup Rukun.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Di era new normal ini, pembelajaran di SDN sarirejo Semarang ini dilaksanakan secara luring atau tatap muka setelah sekian lama anak anak melakukan pembelajaran jarak jauh. termasuk kelas II juga dilakukan secara luring. Namun karena pembelajaran daring sebelumnya merupakan hal yang baru untuk dilakukan untuk pembelajaran terutama di tingkat sekolah dasar menjadikan pembelajaran daring yang dilakukan tidak bisa maksimal. Guru hanya memberikan soal-soal latihan tanpa pemberian materi dan pembahasan sehingga anak-anak harus benar-benar mandiri agar mampu memahami materi yang dipelajari. Dan ketika susah bertatap muka di sekolah, siswa masih beradaptasi dengan lingkungan yang baru setelah 2 tahun belajar dari rumah. Hal ini mempengaruhi hasil belajar siswa yang masih rendah. Jika dilihat dari hasil ulangan harian siswa kelas II SDN Sarirejo dari 18 siswa, hanya 7 siswa yang mampu mencapai KKM sedangkan 11 siswa belum mampu mencapai KKM. Hasil belajar siswa pada kondisi awal dapat dijabarkan dalam Tabel 4.1.

**Tabel 4.1 Hasil Belajar Siswa Kondisi Awal**

INTERVAL NILAI	FREKUENSI	PRESENTASE	KATEGORI
≥75	7	38%	Tuntas
<75	11	62%	Belum Tuntas
Jumlah	18	100%	

Jumlah frekuensi anak yang telah tuntas KKM dengan jumlah frekuensi anak yang belum tuntas KKM masih lebih tinggi jumlah frekuensi anak yang belum tuntas KKM. Hal itu dapat terjadi karena banyak

faktor. Berdasarkan pengamatan yang sudah dilakukan beberapa faktor yang mempengaruhi diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya Semangat dan Keaktifan Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran di Kelas.  
Semangat dan keaktifan belajar siswa sangatlah penting dan memiliki peran yang dominan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan adanya semangat dan keaktifan yang tinggi oleh siswa maka ilmu yang dipelajari akan mudah masuk dan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa serta akan bermakna bagi siswa. Selain itu dengan adanya keaktifan dan semangat yang tinggi, kegiatan pembelajaran dikelas akan berjalan dengan kondusif serta tingkat ketercapaian tujuan pendidikan akan lebih meningkat dan mudah untuk tercapai. Namun kondisi siswa kelas II SDN Sarirejo saat kegiatan belajar mengajar dengan hanya pemberian tugas mengalami kejenuhan dan kurangnya keaktifan serta semangat untuk belajar.
2. Siswa Kurang Aktif Terlibat dalam Kegiatan Pembelajaran  
Karakteristik siswa SD masih senang bermain daripada belajar secara serius. Untuk itu guru harus mampu memberikan kegiatan pembelajaran yang dapat menjadikan siswa untuk tertarik ikut dalam setiap kegiatan dalam pembelajaran di kelas. Meskipun kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara luring tetapi yang dilakukan hanya dengan pemberian tugas menjadikan siswa lebih sulit untuk memahami materinya sendiri. Hal itu akan berdampak pada banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Dengan terjadinya kondisi siswa semacam itu terlihat bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan kurang efektif. Hal itu akan menjadikan kegiatan pembelajaran yang kurang kondusif sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan guru sulit untuk tercapai secara maksimal.
3. Belum Memanfaatkan Model Pembelajaran Tertentu  
Dalam kegiatan pembelajaran bukan tidak mungkin bagi seorang guru untuk menerapkan model pembelajaran tertentu dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Model pembelajaran yang dipilih disesuaikan dengan karakteristik anak dan materi yang akan diajarkan. Dalam pembelajaran di kelas SDN Sarirejo hanya menerapkan metode penugasan sehingga pembelajaran kurang efektif. Kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih efektif jika siswa dapat mencari tahu dan menemukan sendiri materi atau ilmu yang akan dipelajarinya sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa dan ilmu yang didapat akan mudah dipahami siswa.
4. Kurangnya Pemanfaatan Sumber Belajar sebagai Media Pembelajaran sesuai Perkembangan Teknologi dalam hal ini dapat menjadi alat pembelajaran atau media pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi serta bermanfaat bagi siswa agar lebih mudah dalam memahami materi yang dipelajari. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik siswa untuk menggunakannya serta mudah dalam pengaplikasiannya. Penggunaan Media Pembelajaran dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa.  
Kegiatan dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran “*canva*” dalam kegiatan pembelajaran. Media yang digunakan memberikan kemudahan untuk memahami materi dalam kegiatan pembelajaran dan digunakan oleh siswa agar siswa lebih aktif dalam

kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini guru memiliki peran untuk membantu siswa dalam memahami setiap kegiatan yang dilakukan oleh siswa tetap sesuai dengan rencana yang sudah dibuat oleh guru.

Berdasarkan faktor-faktor penghambat pembelajaran yang ditemukan dikelas maka dapat diketahui bahwa secara keseluruhan hasil belajar siswa dalam Ulangan Harian (UH) kelas II SDN Sarirejo materi tema berada pada kategori kurang.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran dikelas saat pembelajaran kelas II SDN Sarirejo, maka peneliti merencanakan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dengan prosedur penelitian yang dilakukan menggunakan tiga siklus. Berdasarkan rencana yang sudah dibuat, kegiatan pembelajaran akan dilakukan dengan siklus yang berulang yaitu siklus I dan dilanjutkan dengan siklus II dan siklus III. Setiap siklus dilaksanakan dalam 1 pertemuan. Untuk siklus I dengan mengimplementasikan model pembelajaran *problem based learning* sedangkan pada siklus II dengan mengimplementasikan penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dan media canva. Di siklus ke III masih dengan metode yang sama hanya ditambahkan benda kongkrit. **Pembahasan Antar Siklus**

**a. Pembahasan Siklus 1**

Saat kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti juga sekaligus melakukan kegiatan pengumpulan data yang didapat dari setiap kegiatan yang dilakukan oleh siswa serta hasil yang diperoleh setelah kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan hasil dari pengumpulan data ini, maka selanjutnya akan diolah dan dianalisis sehingga dapat diketahui keefektifan proses pembelajaran yang sudah dilakukan. Dibawah ini penulis sajikan perbandingan penggunaan tindakan pra siklus dan siklus I dalam kegiatan pembelajaran.

**Tabel 4.2 Perbandingan Penggunaan Tindakan Pra Siklus dan Siklus I**

No	Pra Siklus	Siklus I
1	Dalam Pembelajaran tema secara daring belum menggunakan belum menggunakan model pembelajaran tertentu	Dalam Pembelajaran siklus 1 baik pertemuan 1 dan 2 dilaksanakan dengan model pembelajaran <i>problem based learning</i> .

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa, kondisi awal dalam pembelajaran guru belum menggunakan model pembelajaran tertentu. Pada siklus 1, guru sudah melaksanakan tindakan dengan sudah menggunakan model pembelajaran *problem based learning*. Berdasarkan observasi dan pengamatan teman sejawat yang menjadi observersor menunjukkan adanya

peningkatan baik dalam kegiatan pembelajaran maupun hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari aktifitas kegiatan belajar mengajar yang terlihat dari pra siklus dan siklus I berkaitan dengan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran. Data terkait dengan aktifitas siswa selama proses pembelajaran di atas , penulis rangkum dan sajikan dalam tabel dibawah ini

**Tabel 4.4 Perbandingan Proses Pembelajaran  
Kondisi awal Dan Siklus I**

No	Kondisi Awal	Siklus 1
1.	Masih banyak peserta didik yang pasif, ada beberapa peserta didik yang mengantuk, keaktifan peserta didik dalam belajar masih rendah	Peserta didik yang pasif dalam pembelajaran makin berkurang, masih ada peserta didik yang mengantuk tetapi berkurang, keaktifan peserta didik meningkat.

Berdasarkan tabel yang disajikan diatas menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dilakukan oleh guru dan siswa di dalam kegiatan pembelajaran dikelas secara daring dengan menggunakan proses beberapa siklus didapatkan peningkatan keaktifan siswa untuk belajar. Diawal kegiatan pembelajaran atau pra siklus masih banyak siswa yang lebih memilih untuk bermain sendiri, melamun, mengantuk dan melakukan kegiatan sendiri dan tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru serta tidak semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Namun setelah dilakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* siswa lebih terkeaktifan untuk ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran dikelas bersama guru. Hal itu ditunjukkan dengan berkurangnya jumlah siswa yang melamun, mengantuk atau bahkan bermain sendiri. Penggunaan media menjadikan banyak siswa untuk tertarik dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Semua siswa aktif dalam kegiatan berkelompok dan kegiatan lain dalam pembelajaran di kelas.

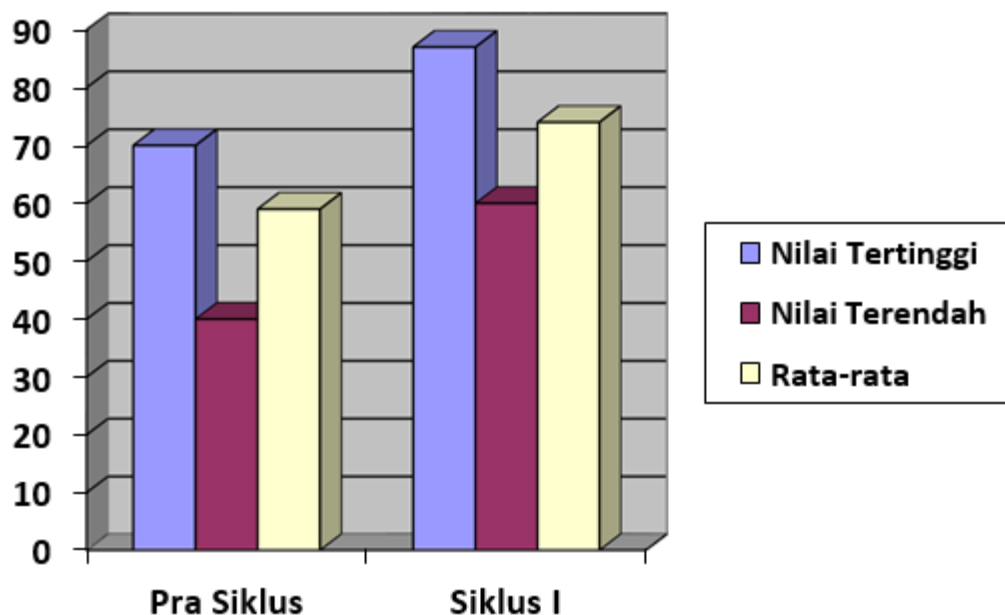
Berdasarkan hasil tes formatif dapat dihitung prosentase siswa yang telah memenuhi KKM ( Kriteria Ketuntasan Minimal ) nilai 75 keatas. Prosentase yang dimaksud dicantumkan dalam tabel berikut ini :

Tabel 4.5 Perbandingan Hasil Belajar Pra Siklus dan Siklus I

INTERVAL NILAI	FREKUENSI		PRESENTASE		KATEGORI
	Pra	Siklus	Pra	Siklus	
	Siklus	I	Siklus	I	
≥75	7	9	38%	50%	Tuntas
<75	11	9	62%	50%	Belum Tuntas
Jumlah	18	18	100%	100%	

Hasil belajar sebelum menggunakan model pembelajaran *problem based learning* pada (kondisi awal/ pra siklus) dengan setelah menggunakan model pembelajaran *problem based learning* pada (siklus pertama) ditunjukkan dengan gambar berikut.

Diagram 4.2  
Perbandingan Hasil Belajar Pra Siklus dan Siklus I



(Diagram Batang)

Dari diagram tersebut di atas kita ketahui, bahwa nilai terendah sudah mengalami peningkatan dari Pra Siklus nilai 40 menjadi 60. Nilai tertinggi naik dari 70 menjadi 87. Nilai rata-rata kelas juga mengalami peningkatan sebesar dari 59 menjadi 74.



## b. Pembahasan Siklus 2

Saat kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti juga sekaligus melakukan kegiatan pengumpulan data yang didapat dari setiap kegiatan yang dilakukan oleh siswa serta hasil yang diperoleh setelah kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan hasil dari pengumpulan data ini, maka selanjutnya akan diolah dan dianalisis sehingga dapat diketahui keefektifan proses pembelajaran yang sudah dilakukan. Dibawah ini penulis sajikan perbandingan penggunaan tindakan pra siklus dan siklus I dan Siklus II dalam kegiatan pembelajaran.

**Tabel 4.6 Perbandingan Penggunaan Tindakan  
Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II**

No	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Dalam Pembelajaran tema belum menggunakan belum menggunakan model pembelajaran tertentu	Dalam Pembelajaran siklus 1 baik pertemuan 1 dan 2 dilaksanakan dengan model pembelajaran <i>problem based learning</i> dengan bantuan media <i>canva</i>	Dalam Pembelajaran siklus II baik pertemuan 1 dan 2 dilaksanakan dengan model pembelajaran <i>problem based learning</i> dengan bantuan media <i>canva</i> dan memanfaatkan benda kongkrit.

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa, kondisi awal dalam pembelajaran guru belum menggunakan model pembelajaran tertentu. Pada siklus 1, guru sudah melaksanakan tindakan dengan sudah menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dan pada siklus II pembelajaran dilaksanakan dengan model pembelajaran *problem based learning* dengan bantuan media *canva* dan memanfaatkan benda kongkrit.

Berdasarkan observasi dan pengamatan teman sejawat yang menjadi observersor menunjukkan adanya peningkatan baik dalam kegiatan pembelajaran maupun hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari aktifitas kegiatan belajar mengajar yang terlihat dari pra siklus dan siklus I dan siklus II berkaitan dengan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran. Dari hasil pengamatan yang tertuang dalam lembar observasi didapat hasil seperti terlihat dalam tabel di bawah ini :

**Tabel 4.7**  
**Analisis Perilaku Siswa dalam Pembelajaran**  
**Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II**

NO	ASPEK YANG DIAMATI	BANYAKNYA SISWA			PRESENTASE		
		Siklus 1	Siklus II	Ket	Siklus 1	Siklus 1	Ket
1.	Siswa memperhatikan	12	15	Meningkat	52%	65%	Meningkat
2.	Siswa bertanya	8	10	Meningkat	34%	43%	Meningkat
3.	Siswa menjawab	10	13	Meningkat	43%	56%	Meningkat
4.	Siswa menyelesaikan Tugas	12	18	Meningkat	52%	78%	Meningkat
5.	Siswa bercanda gurau	3	2	Menurun	13%	8%	Menurun
6.	Siswa melamun	4	2	Menurun	17%	8%	Menurun
7.	Siswa mengantuk	5	2	Menurun	21%	8%	Menurun
8.	Siswa bermain sendiri	6	3	Menurun	26%	13%	Menurun
9.	Siswa aktif menyampaika pendapat	11	15	Meningkat	47%	65%	Meningkat
10.	Siswa aktif dalam menjawab pertanyaan	7	10	Meningkat	30%	43%	Meningkat
Jumlah siswa = 18							

Data yang didapatkan tentang aktifitas siswa selama proses pembelajaran di atas , Dapat dirangkum dan sajikan dalam tabel dibawah ini :

**Tabel 4.8 Perbandingan Proses Pembelajaran**  
**Kondisi awal, Siklus I, dan Siklus II**

Kondisi Awal	Siklus 1	Siklus II
Masih banyak peserta didik yang pasif, ada beberapa peserta didik yang mengantuk, keaktifan peserta didik dalam belajar masih Rendah	Peserta didik yang pasif dalam pembelajaran makin berkurang, masih ada peserta didik yang mengantuk tetapi berkurang, keaktifan peserta didik meningkat.	Peserta didik yang pasif dalam pembelajaran makin berkurang, masih ada peserta didik yang mengantuk tetapi berkurang, keaktifan peserta didik meningkat dari siklus I.

Berdasarkan tabel yang disajikan diatas menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran problem based learning yang dilakukan oleh guru dan siswa di dalam kegiatan pembelajaran dikelas secara daring dengan menggunakan proses beberapa siklus didapatkan peningkatan keaktifan siswa untuk belajar. Diawal kegiatan pembelajaran atau pra siklus masih banyak siswa yang lebih memilih untuk bermain sendiri, melamun, mengantuk dan melakukan kegiatan sendiri dan tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru serta tidak semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Namun setelah dilakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning siswa lebih terkeaktifan untuk ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran dikelas bersama guru. Hal itu ditunjukkan dengan berkurangnya jumlah siswa yang melamun, mengantuk atau bahkan bermain sendiri. Penggunaan media menjadikan banyak siswa untuk tertarik dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Semua siswa aktif dalam kegiatan berkelompok dan kegiatan lain dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil tes formatif dapat dihitung prosentase siswa yang telah memenuhi KKM ( Kriteria Ketuntasan Minimal ) nilai 75 keatas. Prosentase yang dimaksud dicantumkan dalam tabel berikut ini :

**c. Pembahasan Siklus 3**

Saat kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti juga sekaligus melakukan kegiatan pengumpulan data yang didapat dari setiap kegiatan yang dilakukan oleh siswa serta hasil yang diperoleh setelah kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan hasil dari pengumpulan data ini, maka selanjutnya akan diolah dan dianalisis sehingga dapat diketahui keefektifan proses pembelajaran yang sudah dilakukan. Dibawah ini penulis sajikan perbandingan penggunaan tindakan pra siklus, siklus I, Siklus II, dan Siklus III dalam kegiatan pembelajaran.

**Tabel 4.10 Perbandingan Penggunaan Tindakan Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III**

Kondisi Awal	Siklus 1	Siklus II	Siklus III
Masih banyak peserta didik yang pasif, ada beberapa peserta didik yang mengantuk, keaktifan peserta didik dalam belajar masih Rendah	Peserta didik yang pasif dalam pembelajaran makin berkurang, masih ada peserta didik yang mengantuk tetapi berkurang, keaktifan peserta didik meningkat.	Peserta didik yang pasif dalam pembelajaran makin berkurang, masih ada peserta didik yang mengantuk tetapi berkurang, keaktifan peserta didik meningkat	Peserta didik yang pasif dalam pembelajaran makin berkurang, masih ada peserta didik yang mengantuk tetapi berkurang, keaktifan peserta didik meningkat dari siklus II.

		dari siklus I.	
--	--	----------------	--

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa, kondisi awal dalam pembelajaran guru belum menggunakan model pembelajaran tertentu. Pada siklus 1, guru sudah melaksanakan tindakan dengan sudah menggunakan model pembelajaran problem based learning secara daring menggunakan aplikasi zoom dilanjutkan dengan siklus II dan siklus III. Berdasarkan observasi dan pengamatan teman sejawat yang menjadi observersor menunjukkan adanya peningkatan baik dalam kegiatan pembelajaran maupun hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari aktifitas kegiatan belajar mengajar yang terlihat dari pra siklus, siklus I, siklus II dan siklus III berkaitan dengan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran.

Data yang di dapatkan tentang aktifitas siswa selama proses pembelajaran di atas , dapat dirangkum dan sajikan dalam tabel dibawah ini :

**Tabel 4.12**  
**Perbandingan Proses Pembelajaran**  
**Kondisi awal, Siklus I, Siklus II dan Siklus III**

Kondisi Awal	Siklus 1	Siklus II	Siklus III
Masih banyak peserta didik yang pasif, ada beberapa peserta didik yang mengantuk, keaktifan peserta didik dalam belajar masih rendah	Peserta didik yang pasif dalam Pembelajaran makin berkurang, masih ada peserta didik yang mengantuk tetapi berkurang, keaktifan peserta didik meningkat.	Peserta didik yang pasif dalam pembelajaran makin berkurang, masih ada peserta didik yang mengantuk tetapi berkurang, keaktifan peserta didik meningkat dari siklus I.	Peserta didik yang pasif dalam pembelajaran makin berkurang, masih ada peserta didik yang mengantuk tetapi berkurang, keaktifan peserta didik meningkat dari siklus II.

Berdasarkan tabel yang disajikan diatas menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran problem based learning yang dilakukan oleh guru dan siswa di dalam kegiatan pembelajaran dikelas secara daring dengan menggunakan proses beberapa siklus didapatkan peningkatan keaktifan siswa untuk belajar. Diawal kegiatan pembelajaran atau pra siklus masih banyak siswa yang lebih memilih untuk bermain sendiri, melamun, mengantuk dan melakukan kegiatan sendiri dan tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru serta tidak semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Namun setelah dilakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning siswa lebih terkeaktifan untuk ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran dikelas bersama guru. Hal itu ditunjukkan dengan berkurangnya jumlah siswa yang melamun, mengantuk atau bahkan bermain sendiri. Penggunaan media menjadikan banyak siswa untuk tertarik dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Semua siswa aktif dalam kegiatan berkelompok dan kegiatan lain dalam pembelajaran di kelas.

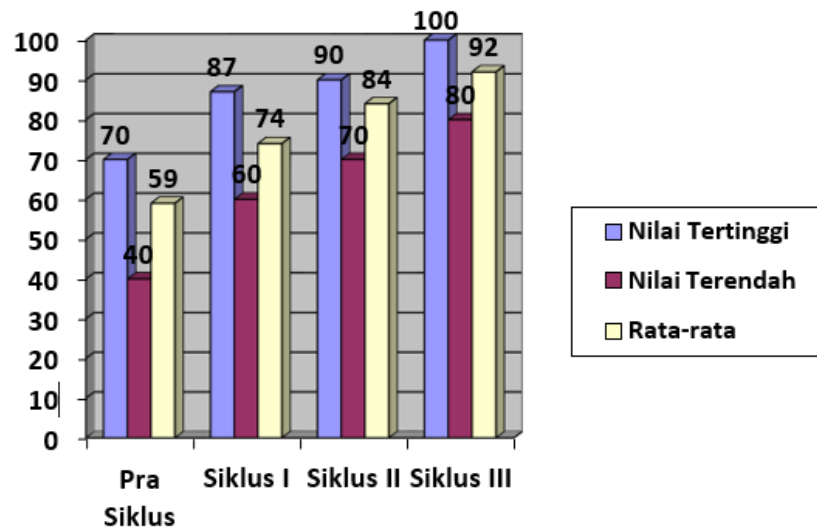
Berdasarkan hasil tes formatif dapat dihitung prosentase siswa yang telah memenuhi KKM ( Kriteria Ketuntasan Minimal ) nilai 75 keatas. Prosentase yang dimaksud dicantumkan dalam tabel berikut ini :

**Tabel. 4.13**  
**Perbandingan Hasil Belajar**  
**Pra Siklus, Siklus I, Siklus II dan Siklus III**

NILAI	FREKUENSI				PRESENTASE				KATEGORI
	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III	
≥75	7	9	14	18	38%	50%	77%	100%	Tuntas
<75	11	9	4	0	62%	50%	23%	0%	Belum Tuntas
Jumlah	18	18	18	18	100%	100%	100%	100%	

Hasil belajar sebelum menggunakan model pembelajaran problem based learning pada (kondisi awal/ pra siklus) dengan setelah menggunakan model pembelajaran problem based learning pada (siklus pertama) ditunjukkan dengan gambar berikut.

**Diagram 4.4**  
**Perbandingan Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III**



Dari diagram tersebut di atas kita ketahui, bahwa nilai terendah sudah mengalami peningkatan dari Pra Siklus, Siklus I, Siklus II dan Siklus III dari nilai 40, 60, 70 menjadi 80 pada siklus III. Nilai tertinggi naik dari 70, 87, 90 menjadi 100 pada siklus III. Nilai rata-rata kelas juga mengalami peningkatan sebesar dari 59, 74, 84, menjadi 92 pada siklus III

## SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar tema siswa kelas II SDN Sarirejo Semarang semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023. Penerapan penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dalam pembelajaran berpengaruh dalam hal-hal sebagai berikut:

1. Meningkatkan minat, keaktifan dan kreatifitas peserta didik sehingga hasil belajar dapat meningkat serta tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal;
2. Meningkatkan keefektifan waktu
3. Dalam proses pembelajaran, peserta didik merasa senang dan terkeaktifan.
4. Hasil belajar siswa meningkat.

Penerapan penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dalam pembelajaran meningkatkan keaktifan dan hasil belajar tema, karena :

1. Merupakan variasi dalam pembelajaran sehingga peserta didik tidak hanya mendapatkan materi dengan metode ceramah atau penugasan saja terutama saat pembelajaran daring, namun siswa dapat menemukan sendiri materi yang dipelajari sehingga akan lebih bermakna bagi siswa.
2. Pembelajaran daring menjadi lebih efektif untuk membantu siswa memahami materi.

Jadi berdasarkan pengamatan penelitian membuktikan bahwa melalui penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar tema 1 siswa kelas II SDN Sarirejo Semarang semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S, dkk. (2016). Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Almuntashari, S., Gillies, R.M., & Wright, T. 2016. The Effectiveness of a Guided Problem based learning-based, Teachers' Professional Development Programme on Saudi Students' Understanding of Density. *Science Education International*, 27 (1) : 16-39.
- Aunurrahman. (2011). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, Suhardjono, dan Supardi. (2015). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bishop, J. (2013). The Flipped Classroom: A Survey Of The Research. *Jurnal International Of Utah State University*, (June : 2013), 5
- Ardiawan, IKN. 2017. The Correlation Between Teacher Professional Competence and Natural Science Learning Achievement in Elementary School. *Journal of Educational Science and Technology (EST) Volume 3 Number 3 December 2017 Page. 173- 177*
- Ardianti, SD. 2015. Pengaruh Modul Tematik Problem based learning-Discovery Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Metabolisme Pembentuk Bioenergi. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(2):1-6
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi. 2015. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- BSNP. 2007. Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: BSNP
- Depdikbud. 2003. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. 2006. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta : Menteri Pendidikan Nasional
- Depdiknas. 2006. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta : Menteri Pendidikan Nasional
- Dewi, Narni Lestari. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Sikap Ilmiah dan Hasil Belajar . Tersedia pada [http://pasca.undiksha.ac.id/ejournal/index.php/jurnal\\_pendas/article/download/512/304](http://pasca.undiksha.ac.id/ejournal/index.php/jurnal_pendas/article/download/512/304) (diakses tanggal 25 Juli 2022).
- Dewi, Safa Anindiya PPC., Fakhriyah, Fina, Purbasari, Imaniar. 2019. Peningkatan Sikap Ilmiah Siswa melalui Guided Problem based learning Berbantuan Media Papan Putar pada Tema Pahlawanku Kelas IV. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*. 2 (2):198-203.ISSN:2620-9780.
- Eggen, Paul dan Don Kauchak. 2012. Strategi dan Model Pembelajaran. Jakarta: Indeks.
- Hunaepi, dkk (2016). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Teknik Penulisan Karya Ilmiah bagi Guru di MTs. NW Mertaknao. *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat e-ISSN: 2541-626X Volume 1 Nomor 1, Oktober 2016*.
- Hosnan, M. 2014. Pendekatan Saintifik dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21 Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013. Bogor : Ghalia Indonesia
- Kawuryan, S.P. (2013). Karakteristik Siswa SD Kelas Rendah dan Pembelajarannya. Yogyakarta: PGSD FIP UNY.
- Kemandirian Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika". Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya, hal. 10–11, <http://digilib.uinsby.ac.id/21340/>.
- Kemmis, S. and McTaggart, R. 1988. The Action Research Reader. Victoria: Deakin University Press.
- Legiman. PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK). Widyaiswara LPMP D.I.Yogyakarta.

- Mahmud, dan Tedi Priatna. 2008. Penelitian Tindakan Kelas (Teori dan Praktek). Bandung: Tsabita.
- Metaputri, Ni Kadek, Margunayas, I Gd, Garminah, Ni Nym. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Dan Minat Belajar Terhadap Keterampilan Proses Sains Pada Siswa Kelas IV SD. e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. 4 (1):1-10.
- Morgan, Hani. 2020. Best Practices For Implementing Remote Learning During A Pandemic. The Clearing House 93(3) 135–141.
- Muhtadi, A. (2019). Modul 3 Pembelajaran Inovatif. Jakarta: Tim Direktorat Pembinaan GTK PAUD dan Dikmas.
- Munfaridah, L. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Untuk Melatih
- Munib, Achmad. 2012. Pengantar Ilmu Pendidikan. Semarang : UPT MKU UNNES.
- Newhouse, C. P., Lane, J., & Brown, C. (2007). Reflecting on Teaching Practices Using Digital Video Representation in Teacher Education. Australian Journal of Teacher Education, 32(3).
- Prastowo, Andi. (2012). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press.
- Presiden Republik Indonesia. (2013). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta: Presiden Republik Indonesia.
- Purwanto. 2016. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Sanjaya, W., & Budimanjaya, A. 2017. Paradigma Baru Mengajar. Jakarta: Kencana.
- Siregar, Eveline & Hartini Nara. 2011. Teori Belajar dan Pembelajaran. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slameto. 2010. Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2005. Dasar-dasar Belajar Mengajar. Bandung: PT. Sinar Baru Algensindo.
- Sumardi, Kamin. Penelitian Tindakan Kelas. Jurusan Pendidikan Teknik Mesin, FPTK UPI.
- Sumardiyani, L., Reffiane, F., Ayu, N., & Lestari, S. (2017). Model of Monitoring and Evaluation of Character Education at Universitas PGRI Semarang. International Journal of Active Learning, 2(2), 112-119.
- Sobur, A. (2010). Psikologi Umum. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Soejoto, dkk (2017). Pelatihan Penulisan Proposal Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Jurnal ABDI. Vol.2 No.2 Januari 2017, hal. 51 – 59 p-ISSN: 2460-5514 e-ISSN: 2502-6518
- Sumantri, M dan Syaodih, N. (2008). Perkembangan Peserta Didik. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka
- Surat Edaran Sekretaris Jenderal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 15 tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam masa Darurat Penyebaran
- Trianto. (2014). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual. Jakarta: Prenadamedia Group
- Wijayanti, P.I., Mosik., & Hindarto, N. 2010. Eksplorasi Kesulitan Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Cahaya dan Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Problem based learning. Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia, 6 : 1- 5.