

PENERAPAN MODEL PBL BERBANTUAN MEDIA KOTAK MISTERI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS II DI SDN PETOMPON 02

Ulya Aflahah¹, Mira Azizah², Sri Suneki³

¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Semarang

¹Aflahahulya007@gmail.com, ²miraazizah@upgris.ac.id, ³916501072@upgris.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the application of the PBL learning model assisted by mystery box media to improve student learning outcomes in class II. This study uses Classroom Action Research (CAR). The research subjects were class II students at SDN Petompon 02 Semarang academic year 2023/2024 in semester 2, totaling 28 students as recipients of the action, while those giving the action were researchers and class II homeroom teachers. Data collection techniques using observation, interviews, tests for each cycle, and documentation. The results showed that in the thematic learning of Indonesian and PPKn content obtained by 28 second grade students at SDN Petompon 02 based on the results of the daily test scores on theme 5 sub-theme 4 on pre-cycle 32.1% (complete) and 67.9% (incomplete). The application of the Problem Based Learning learning model assisted by mystery box media cognitive learning outcomes increased in cycle 1 to obtain completeness of 64.3% (complete) and 35.7% (incomplete). Whereas in cycle II reflection was carried out so that there was an increase from cycle I to cycle II with completeness achievements of 89.3% (complete) and 10.7% (incomplete). It can be concluded that the Problem Based Learning (PBL) learning model assisted by mystery box media can improve the cognitive learning outcomes of grade II students at SDN Petompon 02.

Keywords: Problem Based Learning (PBL), Mystery Box Media, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran PBL berbantuan media kotak misteri untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas II di SDN Petompon 02 Semarang tahun Pelajaran 2023/2024 pada semester 2 yang berjumlah 28 siswa sebagai penerima tindakan, sedangkan yang memberikan Tindakan adalah peneliti dan wali kelas II. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes setiap siklus, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pembelajaran tematik muatan Bahasa Indonesia dan PPKn yang diperoleh 28 siswa kelas II SDN Petompon 02 berdasarkan hasil nilai ulangan harian tema 5 subtema 4 pada prasiklus 32,1% (tuntas) dan 67,9% (tidak tuntas). Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media kotak misteri hasil belajar kognitif meningkat siklus 1 memperoleh ketuntasan sebesar 64,3% (tuntas) dan 35,7% (tidak tuntas). Sedangkan pada siklus II dilakukan refleksi sehingga mengalami peningkatan dari siklus I dengan siklus II dengan capaian ketuntasan sebesar 89,3% (tuntas) dan 10,7% (tidak tuntas). Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem*

Based Learning (PBL) berbantuan media kotak misteri dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas II di SDN Petompon 02.

Kata Kunci: Problem Based Learning (PBL), Media Kotak Misteri, Hasil Belajar Siswa

A. Pendahuluan

Kurikulum 2013 mengajarkan tentang pendekatan tematik integratif yang di dalamnya terdapat beberapa tema, kemudian di dalam tema terdapat subtema di dalam subtema terdapat beberapa pembelajaran dan mata pelajaran yang diantaranya ada Bahasa Indonesia dan PPKn. Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan dari Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang telah dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan ketrampilan secara terpadu. Kebijakan ini antara lain memberi ruang gerak yang luas kepada lembaga pendidikan khususnya SD/MI dalam mengelola sumber daya yang ada, dengan cara mengalokasikan seluruh potensi dan prioritas sehingga mampu melakukan terobosan-terobosan sistem pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Implementasi dari kurikulum 2013 ini menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Kegiatan pembelajaran berbasis tematik didasarkan pada sebuah tema yang di

dalam tema tersebut terdiri dari beberapa mata pelajaran yang digabungkan menjadi sebuah tema. Menurut Wahyuni *et al.* (2016) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang didasarkan dari sebuah tema yang digunakan untuk mengaitkan beberapa konsep mata pelajaran, sehingga anak akan lebih mudah memahami sebuah konsep, karena hanya berdasarkan dari satu tema untuk beberapa pelajaran yang diajarkan. Maka dari itu, pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran sesuai dengan tema melalui pengalaman siswa agar pembelajaran lebih efektif dan efisien. Tematik sebagai model pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengkaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Pembelajaran tematik, seperti pada kelas II tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan yang terdapat berbagai subtema dan beberapa pembelajaran salah satunya muatan Bahasa Indonesia dan PPKn.

Proses Pembelajaran tematik tentunya seorang guru harus menggunakan model dan media pembelajaran agar menunjang keberhasilan belajar siswa di kelas. Dengan menggunakan model dan media pembelajaran tentunya guru harus menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran merupakan sebagai suatu yang berdampak pada kegiatan belajar mengajar yang bisa digunakan guru untuk mencapai sarana-sarana intruksional kedalam kurikulum guna mencapai kemampuan mengajar yang lebih besar (Huda, 2014). Sedangkan menurut media pembelajaran adalah salah satu komponen dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar anak bisa memiliki minat dan keterkaitan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan (Wulandari *et al.*, 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan siswa kelas II SDN Petompon 02 pada 6 Maret 2023 dalam pelaksanaan pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah, belum menggunakan metode yang inovatif, guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Terlihat banyak siswa yang pasif, kurang fokus, dan cenderung susah berpendapat pada saat proses belajar sehingga hasil belajar rendah. Terdapat siswa nilai ulangan harian pada muatan bahasa Indonesia dan PPKn masih dibawah standart ketuntasan yang diharapkan. Hal ini dapat terlihat dari penilaian harian tema 5 subtema 4 kurang memuaskan. Diketahui bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn tahun Pelajaran 2023/2024 adalah 70 dan 70. Siswa dikatakan mencapai KKM apabila nilainya 70 atau 70 lebih. Data tersebut menjelaskana bahwa dari 28 siswa, tedapat 19 siswa yang mendapatkan nilaia dibawah KKM dan 9 Siswa mendapatkan nilai di atas KKM.

Berdasarkan permasalahan diatas guru dapat menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn. Salah satunya menggunakan model pembelajaran yang cocok sebagai inovasi pada proses pembelajaran yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Menurut Saputro & Rahayu (2020) menyatakan bahwa Problem Based Learning merupakan

model pembelajaran yang mengajak siswa untuk memecahkan masalah yang kurang terstruktur dalam dunia nyata didalam proses belajarnya.

Project Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengenal cara belajar dan bekerjasama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian masalah-masalah di dunia nyata (Amir et al., 2020). Sedangkan, salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk membantu model pembelajaran *Project Based Learning* (PBL) adalah kotak misteri. Media kotak misteri merupakan media pembelajaran yang sifatnya konvensional untuk memudahkan guru dalam pembelajaran. Kotak Misteri adalah game menggunakan kardus (kotak) yang didalamnya berisi kartu yang bertuliskan kata atau kalimat. Selain menjadi media pembelajaran kotak misteri juga dapat digunakan sebagai permainan. Fungsi lain dari kotak misteri adalah membuat siswa lebih aktif. Kotak misteri ini dapat dibuat dengan mudah dan hanya membutuhkan sedikit dana. Siswa dalam permainan kotak misteri ini harus melakukan sesuatu, mengucapkan sesuatu, atau mengerjakan tugas berdasarkan kata yang ada di dalam kotak tersebut.

Siswa tidak diizinkan untuk melihat ke dalam kotak. Kotak misteri ialah media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan, penggunaan media kotak misteri dapat menjadi media alternatif bagi guru sekaligus dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Alfarizi, 2021). Dapat disimpulkan bahwa kotak misteri merupakan gabungan antara media dan permainan secara signifikan memberikan motivasi dengan menarik minat siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran yang berisi kartu yang bertuliskan kata atau kalimat.

Sejalan dengan penelitian Nurwidyaningrum et al. (2023) menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dalam dua siklus. Pada siklus I, 45% atau 10 siswa mencapai ketuntasan hasil belajar, sementara pada siklus II meningkat menjadi 91% atau 20 siswa mencapai ketuntasan dan hanya 9% atau 2 siswa yang tidak mencapai ketuntasan. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Model Pembelajaran PBL Melalui Media Kotak Kartu Misterius untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Bogorejo pada tahun 2023.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam “Penerapan Model PBL Berbantuan Media Kotak Misteri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II di SDN Petompon 02”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Kemmis & Taggart dalam Uno (2011) secara garis besar meliputi 4 tahapan yaitu (1) perencanaan (plan); (2) pelaksanaan (action); (3) pengamatan (observe); dan (4) refleksi (reflect). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II tahun pelajaran 2023/2023 pada semester II sebanyak 28 siswa sebagai subjek penerima tindakan. Sedangkan yang berperan sebagai subjek pemberi tindakan adalah peneliti yang bekerjasama dengan guru kelas. Waktu penelitian dilaksanakan pada pertengahan bulan februari s.d maret. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan tes setiap siklus. Teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif.

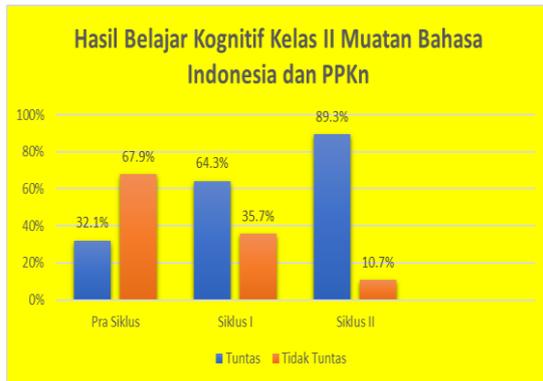
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini berawal dari permasalahan mengenai hasil analisis ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran tematik muatan Bahasa Indonesia dan PPKn di kelas II yang tergolong rendah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti menggunakan model pembelajaran.

Project Based Learning (PBL) berbantuan media pembelajaran Kotak Misteri untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Petompon 02. Hasil belajar dalam penelitian memfokuskan pada hasil belajar kognitif saja. Hasil belajar kognitif ialah pencaapaian tujuan pembelajaran yang berada pada pengetahuan meliputi kemampuan memahami, mengetahui, menghadal, menafsirkan, menterjemahkan, membedakan, menyusun serta memberi penilaian (evaluasi).

Hasil belajar siswa kegiatan pengetahuan (kognitif) diperoleh dari tes evaluasi pada setiap siklus I pertemuan 2 dan Siklus II pertemuan 2. Tes diberi soal uraian sebanyak 10 soal dari 5 soal Bahasa Indonesia dan 5 soal PPKn. Soal evaluasi setiap siklus diberikan seluruh siswa kelas II yang berjumlah 28 siswa dengan tingkat ketuntasan sesuai KKM yaitu 70.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh dari observasi, wawancara dan hasil tes evaluasi setiap siklus siswa. Berikut merupakan pemaparan hasil belajar kognitif dari prasiklus, siklus I dan siklus II yang diperoleh dalam bentuk tabel 1, sebagai berikut.



Tabel 1 Hasil Belajar Kognitif Kelas II Muatan Bahasa Indonesia dan PPKn

Nilai Ketuntasan Belajar	Pra Siklus I		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
≥ 70	9	32,1%	18	64,3%	25	89,3%
< 70	19	67,9%	10	35,7%	3	10,7%
Jumlah	28	100%	28	100%	28	100%

Berdasarkan pada tabel 1 dapat dijelaskan bahwa ketuntasan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran tematik muatan Bahasa

Indonesia dan PPKn yang diperoleh 28 siswa kelas II SDN Petompon 02 berdasarkan hasil nilai ulangan harian tema 5 subtema 4 pada prasiklus 32,1% (tuntas) dan 67,9% (tidak tuntas). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media kotak misteri hasil belajar kognitif meningkat siklus 1 memperoleh ketuntasan sebesar 64,3% (tuntas) dan 35,7% (tidak tuntas). Sedangkan pada siklus II dilakukan refleksi sehingga mengalami peningkatan dari siklus I dengan siklus II dengan capaian ketuntasan sebesar 89,3% (tuntas) dan 10,7% (tidak tuntas). Perbandingan hasil belajar siswa kognitif pada prasiklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat diagram batang sebagai berikut.

Dari diagram di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn dari pra siklus, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media kotak misteri dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas II di SDN Petompon 02. Model dan media

pembelajaran yang lebih bervariasi ini dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn.

Pembahasan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan oleh peneliti, didapatkan hasil peningkatan pemahaman siswa pada pembelajaran tematik muatan Bahasa Indonesia dan PPKn kelas II SDN Petompon 02 Semarang. Meningkatnya hasil belajar kognitif siswa tersebut dapat dilihat pada tabel yang berada pada hasil penelitian. Pada hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan pada pra siklus hanya 9 siswa dari 28 yang berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimum dengan presentase 32,1% (tuntas) dan 19 siswa dari 28 dengan presentase 67,9% (tidak tuntas). Siklus I menunjukkan peningkatan 18 siswa dari 28 yang berhasil mencapai ketuntasan minimum dengan presentase 64,3% (tuntas) dan 10 siswa dari 28 dengan presentase 35,7% (tidak tuntas). Sedangkan, siklus II 25 siswa dari 28 berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimum dengan presentase 89,3% (tuntas)

dan 2 dari 28 siswa dengan presentase 10,7% (tidak tuntas).

Hal itu dikarenakan dengan adanya penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan berbantuan media kotak misteri yang didalam kartu tersebut terdapat soal-soal yang harus dikerjakan secara berkelompok. Menurut Istiatutik (2017) menyatakan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran PBL siswa lebih aktif dalam berfikir dan memahami materi secara berkelompok dengan melakukan investigasi dan inquiri terhadap permasalahan yang real di sekitarnya sehingga mereka mendapatkan kesan yang mendalam dan lebih bermakna tentang apa yang dipelajari. Dengan adanya penerapan model Problem Based Learning (PBL) sebagai model pembelajaran yang inovatif, peran guru harus bisa membangkitkan motivasi belajar siswa dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga prestasi belajar siswa akan mengalami peningkatan dibandingkan dengan sebelumnya yang masih menerapkan metode konvensional ceramah. Penggunaan model PBL akan lebih efektif apabila dimulai dengan aktifitas yang dapat membuat suasana menjadi lebih menyenangkan.

Aktivitas yang telah digunakan dalam penelitian ini, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran kotak misteri yang bertujuan untuk menarik siswa dalam proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dimengerti dan menyenangkan.

Sejalan dengan penelitian Nurwidyaningrum et al. (2023) menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dalam dua siklus. Pada siklus I, 45% atau 10 siswa mencapai ketuntasan hasil belajar, sementara pada siklus II meningkat menjadi 91% atau 20 siswa mencapai ketuntasan dan hanya 9% atau 2 siswa yang tidak mencapai ketuntasan. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Model Pembelajaran PBL Melalui Media Kotak Kartu Misterius untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Bogorejo pada tahun 2023.

Kemudia diperkuat penelitian menurut Silvia & Jarnawi (2021) menyatakan bahwa aktivitas guru dan aktivita siswa ketika menggunakan media kotak dan kartu misterius termasuk dalam kategori sangat baik. Adapun tes hasil belajar yang diperoleh yaitu 2 orang

memperoleh hasil belajar yang sangat baik, 2 orang memperoleh hasil belajar yang baik dan 1 orang memperoleh hasil belajar yang cukup. Selanjutnya dalam merespon penggunaan media kotak dan kartu misterius dalam pembelajaran fisika menunjukkan bahwa 4 orang memberi respon yang sangat baik dan 1 orang memberi respon baik.

Berdasarkan uraian diatas dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media kotak misteri dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas II SDN Petompon 02 Semarang.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media kotak misteri pada pembelajaran tematik muatan Bahasa Indonesia dan PPKn dapata meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Petompon 02 Semarang semester 2 tahun pelajaran 2023/2024. Hal ini dapat dibuktikan bahwa pada pembelajaran tematik muatan Bahasa Indonesia dan PPKn

yang diperoleh 28 siswa kelas II SDN Petompon 02 berdasarkan hasil nilai ulangan harian tema 5 subtema 4 pada prasiklus 32,1% (tuntas) dan 67,9% (tidak tuntas). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media kotak misteri hasil belajar kognitif meningkat siklus 1 memperoleh ketuntasan sebesar 64,3% (tuntas) dan 35,7% (tidak tuntas). Sedangkan pada siklus II dilakukan refleksi sehingga mengalami peningkatan dari siklus I dengan siklus II dengan capaian ketuntasan sebesar 89,3% (tuntas) dan 10,7% (tidak tuntas). Hal ini terjadi karena penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media kotak misteri terlaksana dengan baik dan layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarizi, M. (2021). Penerapan Model Means-Ends-Analysis Dengan Berbantuan Media Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Kuala Kabupaten Nagan Raya. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 6 (4), 191-200.
- Amir *et al.*, (2020). Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran Tematiksiswa Sekolah Dasar. *Uniqbu Journal of Social Sciences (UJSS)*, 1(2), 22-34.
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Istiatutik. (2017). Penerapan Metode Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Riset & Konseptual*, 1(1), 45–51.
- Nurwidyaningrum *et al.*, (2023). Penggunaan Model Pembelajaran PBL Melalui Media Kotak Kartu Misterius Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Bogorejo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 1955-1965.
- Saputro, O.A., & Rahayu, T.S.(2020). Perbedaan Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) dan Problem Based learning (PBL) Berbantuan Media Monopoli Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Imiah Pendidikan*

dan Pembelajaran, 4(1), 185-193.

- Silvia, N., & Jarnawi, M. (2021). Penggunaan Media Kotak dan Kartu Misterius Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online*,9(2), 86-90.
- Uno, H. (2011). *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuni *et al.*, (2016). Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas I SD. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 129-136.
- Wulandari *et al.*, (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal on Education*, 5(2), 3929- 3936.