

PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTU PERMAINAN EDUKATIF TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK

Suci Yulianti Lestari¹, Husnul Hadi², Qoriati Mushafanah³
Fakultas Ilmu Pendidikan PGSD Universitas PGRI Semarang
Email: suciiyanti@gmail.com

Abstract

This research was done to find out the effect of Problem Based Learning learning models assisted by educative game, namely finding groups for thematic study result of class IV theme 5 "My hero" sub-theme 1 "The Struggle of the Heroes" in SD Negeri Raci 01 Pati academic year 2018/2019. The type of research is Pre-Experimental Design. The Pre-Experimental design used in this study was the one-group pretest-posttest. The population in this study were all fourth grade students of SD Negeri Raci 01 Pati. The samples taken were 24 fourth grade students using saturated sampling techniques. At the value of the pretest that has been carried out obtained an average value of 60,50 and the posttest average value of 90,33. The results of the hypothesis testing of student learning outcomes indicated that t_{count} 10,910 and t_{table} 1,714 with a significance level of 5%. Because $t_{count} > t_{table}$, then H_a is accepted, it means that the Problem Based Learning learning model is aided by educative games that influence the learning outcomes of class IV students in theme 5, sub-theme 1 on thematic learning in SD Negeri Raci 01 Pati.

Keywords: *Problem Based Learning, educative game, learning outcome*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* dibantu permainan edukatif yaitu mencari kelompok terhadap hasil belajar tematik siswa kelas IV tema 5 "Pahlawanku" subtema 1 "Perjuangan Para Pahlawan" di SD Negeri Raci 01 Pati tahun ajaran 2018/2019. Jenis penelitian adalah Pre-Eksperimental Design. Pre-Eksperimental design digunakan dalam penelitian ini adalah Satu-kelompok *pretest-posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Raci 01 Pati. Sampel yang diambil adalah 24 siswa kelas IV menggunakan teknik sampling jenuh. Pada nilai *pretest* yang telah dilaksanakan diperoleh nilai rata-rata 60,50 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 90,33. Hasil pengujian hipotesis hasil belajar siswa menunjukkan bahwa t_{hitung} 10,910 dan t_{tabel} 1,714 dengan tingkat signifikansi 5%. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima berarti model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu permainan edukatif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema 5 subtema 1 pada pembelajaran tematik di SD Negeri Raci 01 Pati.

Kata kunci : *Problem Based Learning, Permainan Edukatif, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Setiap manusia yang lahir di dunia membutuhkan pendidikan baik keluarga, sekolah maupun masyarakat. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal I Ayat 1 menyebutkan bahwa 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.

Menurut Kadir dan Asrohah (2014:29) menyatakan bahwa rancangan pembelajaran tematik mengakomodasikan beberapa pokok bahasan mata pelajaran. Pembelajaran tematik terdapat di kurikulum 2013 yaitu guru memusatkan pembelajaran pada siswa (*Student Center*) disini guru hanya sebagai fasilitator. Sedangkan pendekatan yang digunakan adalah *Scientifik* yang terdiri dari 5M (Mengamati, Menanya, Mencoba, Menalar dan Mengkomunikasikan). Didalam RPP sendiri memuat beberapa

komponen yaitu tema, didalam tema terdapat subtema, didalam subtema terdapat beberapa pembelajaran. Namun kenyataannya meskipun sudah memakai kurikulum 2013 jika guru belum menambahkan model pembelajaran didalamnya maka yang terjadi adalah siswa akan menjadi gaduh, tidak fokus terhadap pelajaran dan tentunya bosan. Maka dari itu peneliti menggunakan model *Problem Based Learning* selain membantu siswa dalam memecahkan berbagai masalah di dunia nyata, model pembelajaran ini juga diharapkan mampu mengatasi hasil belajar pada siswa.

Menurut Huda (2013:271) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman akan resolusi suatu masalah. Masalah tersebut dipertemukan pertama-tama dalam proses pembelajaran.

Rohwati (2012:76) menyatakan bahwa *Education games*/permainan edukatif adalah permainan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan menggunakan cara atau alat yang bersifat mendidik pula, sehingga permainan edukatif

bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungannya. Permainan edukatif juga bermanfaat untuk menguatkan dan menerampikan anggota badansi anak, mengembangkan kepribadian, men-dekatkan hubungan antara pengasuh dengan anak didik, serta menyalurkan kegiatan anak.

Pembelajaran tematik memang tidak mudah dipelajari dikarenakan banyaknya mata pelajaran yang harus dikaitkan satu sama lain, sehingga banyak siswa yang merasa bosan, tidak fokus terhadap pelajaran dan kurang tertarik pada pembelajaran tematik. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi didalam pembelajaran tematik, diharapkan siswa menjadi tidak bosan dan menjadi fokus terhadap pelajaran dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Pada penelitian ini, peneliti menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* ini dibantu dengan permainan edukatif yaitu permainan mencari kelompok agar pembelajaran yang dilakukan dapat lebih optimal dan membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif, menyenangkan, menarik serta edukatif. Kegiatan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu permainan

edukatif mencari kelompok ini diawal pembelajaran sebelum guru mengajak siswa bermain, guru terlebih dahulu memberikan pembelajaran tematik seperti biasa di dalam kelas, kemudian diinti pembelajaran atau lebih tepatnya umpan balik (konfirmasi) pembelajaran guru mengajak semua siswa untuk keluar ruangan dan mengajak siswa bermain, permainannya diawali dengan guru meminta siswa untuk berlari mengelilingi lapangan membentuk lingkaran sambil menyanyikan lagu-lagu, nantinya guru akan menyebutkan angka 1-10 apabila guru menyebut angka 6 maka siswa harus mencari kelompok sebanyak 6 siswa, bagi kelompok yang salah (kurang/ lebih) kelompok tersebut akan mendapat hukuman dari guru. Hukumannya antara lain yaitu kelompok yang salah harus menjawab pertanyaan dari guru mengenai materi yang sudah dipelajari di dalam kelas.

Permasalahan yang peneliti dapatkan dari hasil observasi di SD Negeri Raci 01 Pati pada tanggal 14 September 2018 pada pembelajaran tematik yaitu mengenai hasil belajar yang kurang maksimal dan cenderung rendah. Hal ini dapat dilihat masih terdapat siswa yang mengalami

kesulitan dalam menerima pembelajaran tematik khususnya saat bekerjasama atau kerja kelompok, siswa sibuk sendiri dan tidak fokus pada saat guru menjelaskan materi dan ketika diberi pertanyaan atau soal siswa tidak bisa menjawab saat pembelajaran berlangsung sehingga hasil belajar yang didapatkan siswa kurang maksimal.

Belum adanya variasi alat bantu (media) atau permainan dalam penyampaian materi pelajaran, sehingga siswa pasif, merasa jenuh dan bosan. Kurangnya strategi dan model pembelajaran serta permainan dalam proses belajar mengajar di kelas menjadikan hasil belajar siswa kurang maksimal.

Dari permasalahan diatas, maka dibutuhkan tindakan yang mampu menjadi jalan keluarnya. Salah satu model pembelajaran yang bisa dijadikan alternatif yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dibantu oleh permainan edukatif yaitu permainan mencari kelompok yang bermanfaat untuk siswa dalam bekerjasama tanpa membeda-bedakan teman sekelasnya di luar maupun di dalam kelas.

Berdasarkan latar belakang pada masalah di atas, rumusan masalah

dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu permainan edukatif terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran tematik tema 5 subtema 1 di SD Negeri Raci 01 Pati” ?

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu permainan edukatif terhadap hasil belajar tematik siswa kelas IV tema 5 “Pahlawanku” subtema 1 “Perjuangan Para Pahlawan” di SD Negeri Raci 01 Pati.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Sugiyono (2016:107) mengemukakan metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali. Desain pada penelitian ini adalah *pre-experimental design*. Dikatakan *pre-experimental design*, karena desain ini belum merupakan eksperimen sesungguhnya. Karena masih terdapat

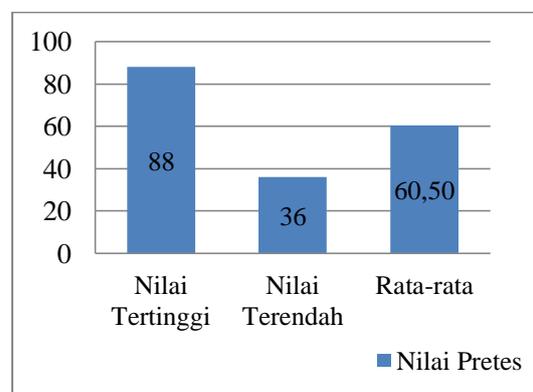
variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini terjadi karena tidak adanya variabel kontrol dan tidak dipilih secara *random* (Sugiyono, 2016:109). Jenis penelitian yang diambil adalah menggunakan *One-Group Pretest-posttest Design*. Rancangan ini menggunakan satu kelompok sasaran. Pada desain ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Teknik pengumpulan menggunakan tes. Instrumen tes yang digunakan sudah melewati uji coba perangkat tes yang berupa uji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya pembeda soal. Teknik analisis data saat penelitian berupa uji normalitas awal, uji normalitas akhir, uji ketuntasan hasil belajar dan uji hipotesis. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *One Paired Sampel t-test*.

Pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu permainan edukatif ditentukan dengan

cara melihat nilai *pretest* dan *posttest*, kemudian mengujinya dengan *One Paired Sampel t-test* untuk melihat model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu permainan edukatif berpengaruh atau tidaknya. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 65,00 sudah terlampaui dan nilai dari pretes ke postes mengalami peningkatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

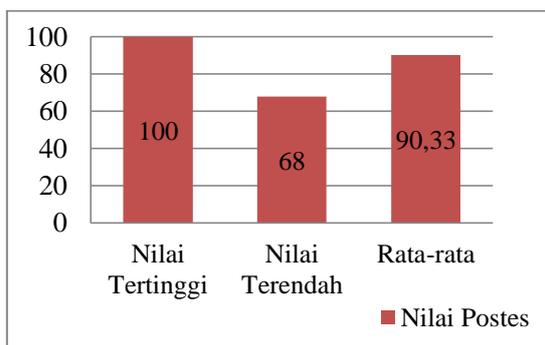
Dalam penelitian ini dilaksanakan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui dan mengukur kemampuan siswa setelah diberiperlakuan. Soal tes *pretest* dan *posttest* berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 25 soal. Soal-soal yang dikerjakan siswa digunakan untuk menilai kemampuan siswa dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Berikut adalah hasil nilai *pretest* dan *posttest* siswa.



Gambar 1. Diagram Hasil Nilai

Pretest

Berdasarkan gambar 1 diatas dapat diketahui bahwa nilai tertinggi dari pretes sebesar 88, nilai terendah dari pretes sebesar 36, rata-rata nilai pretes sebesar 60,50%. Pada nilai pretes siswa belum tuntas sebanyak 17 siswa dan siswa yang tuntas sebanyak 7 siswa.



Gambar 2. Diagram Hasil Nilai Pretes

Berdasarkan gambar 2 diatas dapat diketahui bahwa nilai tertinggi dari *posttest* 100, nilai terendah dari postes 68, rata-rata nilai *posttest* sebesar 90,33%. Pada nilai *posttest* siswa yang tuntas dalam belajar sebanyak 24 siswa sedangkan siswa yang belum tuntas dalam belajar tidak ada.

Berdasarkan gambar 1 dan gambar 2 dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara nilai sebelum diberi perlakuan dan nilai setelah diberi perlakuan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu permainan edukatif. Diagram tersebut juga menunjukkan bahwa rata-

rata nilai *posttest* lebih tinggi dari rata-rata nilai *pretest*, jadi dapat dikatakan bahwa ada peningkatan nilai sebelum dan sesudah diberi perlakuan yaitu menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu permainan edukatif.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah nilai pretest dan *posttest* berasal dari sampel yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan rumus *Lilifors* dengan ketentuan bahwa kelompok berdistribusi normal jika memenuhi kriteria $L_o < L_{tabel}$ yang diukur pada taraf signifikansi 0,05. Hasil perhitungan uji normalitas dapat diukur pada Tabel berikut

Tabel 1. Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

Nilai	L_o	L_{tabel}	Keterangan
Pretes	0,167	0,190	Berdistribusi Normal
Postes	0,179	0,190	

Berdasarkan tabel 1 hasil perhitungan nilai *pretest* dengan jumlah n sebanyak 24 siswa dan taraf signifikan 0,05 diperoleh $L_o = 0,167$ dan $L_{tabel} = 0,190$. Karena $L_o < L_{tabel}$ yaitu $0,167 < 0,190$ maka H_o diterima. Artinya sampel berdistribusi normal sedangkan hasil perhitungan nilai *posttest* dengan jumlah n sebanyak 24 siswa dan taraf

signifikan 0,05 diperoleh $L_o = 0,179$ dan $L_{tabel} = 0,190$. Karena $L_o < L_{tabel}$ yaitu $0,179 < 0,190$ maka H_o diterima. Artinya sampel berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil perhitungan uji t di peroleh t_{hitung} adalah 10,910 sedangkan t_{tabel} nya adalah 1,714. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $(10,910) > (1,714)$ maka uji-t model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu permainan edukatif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pada perhitungan persentase hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi model *Problem Based Learning* berbantu permainan edukatif diperoleh hasil peningkatan sebesar 49,3%. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan uji t hasil belajar siswa diperoleh $t_{hitung} (10,910) > t_{tabel} (1,714)$ maka uji t hasil belajar siswa ada pengaruh yang signifikan.

Hal ini diperkuat dengan penelitian yang relevan oleh Ariswati, Murda, dan Arini (2018) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran (PBL) Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD”. Berdasarkan penelitian diketahui bahwa pada hipotesis uji-t $t_{hitung} = 3,58 > t_{tabel} = 2,00$ berarti H_o ditolak dan H_1 diterima. Model

pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *question card* menunjukkan hasil belajar IPS lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *question card*, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *question card* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata (autentik) yang tidak terstruktur (*ill-structured*) dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berpikir kritis serta membangun pengetahuan baru (Fathurrohman, 2017:112)

Berdasarkan pengujian yang dilakukan diperoleh kesimpulan sebagai hasil penelitian yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu permainan edukatif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema 5 “Pahlawanku” subtema 1 “Perjuangan Para Pahlawan” pada pembelajaran tematik.

SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu permainan edukatif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 01 Pati. Hal ini dapat diperkuat dari hasil nilai rata – rata siswa pada hasil pretes sebesar 60,50% sedangkan postes sebesar 90,33%. Sehingga rata-rata postes lebih tinggi dibandingkan rata-rata pretes artinya model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu permainan edukatif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran tematik.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada kelas IV SDN Raci 01 Pati, maka saran yang diberikan oleh peneliti adalah

1. Guru harus lebih kreatif dan inovatif lagi dalam mengajar, menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* bisa menjadi alternatif dalam mengajar, apalagi dibantu dengan permainan edukatif agar anak bisa belajar dengan bermain dan keduanya merupakan kolaborasi yang sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar

2. Pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu permainan edukatif menjadikan siswa fokus dalam belajar serta dalam kegiatan bekerjasama/ diskusi kelompok.
3. Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu permainan edukatif di-rekomendasikan penulis untuk terus dikembangkan oleh mahasiswa baik dari model, media, maupun permainan yang digunakan sehingga menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariswati, Murda, dan Arini. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD*. E-Journal PGSD, Mimbar PGSD Vol. 6 No. 1. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Fathurrohman, Muhammad (2017). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Huda, Miftahul (2015). *Model-Model Pengajaran dan pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Jurnal Sinektik

Volume 2 Nomor 1, Edisi Juni 2019

Prodi PGSD Universitas Slamet Riyadi

ISSN 2620-6560 (print) ISSN 2620-746X (online)

Kadir dan Asrohah. (2014).
Pembelajaran Tematik. Jakarta:
Rajawali Pers.

Rohwati, Mei (2012). *Penggunaan
Education Game Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar IPA
Biologi Konsep Klasifikasi
Makhluk Hidup*. Jurnal
Pendidikan IPA, JPII 1 75-81.
UNNES Semarang.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian
Pendidikan Pendekatan
Kuantitatif, Kualitatif, dan
R&D*. Bandung: Alfabeta.

Undang-undang Republik Indonesia No.
20 Tahun 2003 tentang *Sistem
Pendidikan Nasional*.