

**PENERAPAN MODEL PBL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATERI AYO GOTONG ROYONG MELALUI MEDIA SIPATDIPAT DI
KELAS I SD NEGERI 060912 MEDAN DENAI**

Mamanda Silitonga¹, Marah Doly Nasution², Rismadani Purba³

Email : mamandasilitonga05@gmail.com, marahdoly@umsu.ac.id,
rismapurba111@guru.sd.belajar.id

¹Program Profesi Guru Calon Guru Gelombang 2 Semester 2 Tahun 2024 Universitas
Muhammadiyah Sumatera Utara Medan, Indonesia

²PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

³SD Negeri 060912 Medan Denai, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini berjudul Penerapan Model Pbl Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ayo Gotong Royong Melalui Media Sipatdipat Di Kelas I Sd Negeri 060912 Medan Denai. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 060912 Medan Denai, khususnya di kelas 1. Adapun waktu pelaksanaan penelitian adalah pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, yaitu mulai bulan April hingga Mei 2025 Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) yang dipadukan dengan media pembelajaran SIPATDIPAT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi "Ayo Gotong Royong" di kelas I SDN 060912 Medan Denai. Peningkatan hasil belajar siswa terjadi secara bertahap, dimulai dari prasiklus yang hanya mencapai ketuntasan klasikal sebesar 23,81% dengan rata-rata nilai 58, meningkat pada Siklus I menjadi 61,90% dengan rata-rata nilai 70, dan mencapai 85,71% pada Siklus II dengan rata-rata nilai 85. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model PBL mampu meningkatkan keaktifan, kemampuan berpikir kritis, dan pemahaman siswa, terutama ketika didukung dengan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas awal. Media pembelajaran permainan edukatif SIPATDIPAT sebagai media pendukung pembelajaran memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, terutama dalam aspek afektif dan psikomotor. Aktivitas bermain yang dilakukan setelah diskusi kelompok dan praktik gotong royong memberikan penguatan terhadap nilai-nilai yang dipelajari dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan serta bermakna.

Kata Kunci : Model, Pbl, Hasil Belajar Siswa

Abstract

This study is entitled Implementation of PBL Model to Improve Student Learning Outcomes on Ayo Gotong Royong Material Through Sipatdipat Media in Class I of Sd Negeri 060912 Medan Denai. This study is a Classroom Action Research (CAR). This research was conducted at SDN 060912 Medan Denai, especially in class 1. The time of the research was in the even semester of the 2024/2025 academic year, namely from April to May 2025. Based on the results of the research and discussion that have been carried out, it can be concluded that the application of the Problem Based Learning (PBL) model combined with SIPATDIPAT learning media has proven effective in improving student learning outcomes in the "Ayo Mutual Cooperation" material in class I of SDN 060912 Medan Denai. The increase in student learning outcomes occurred gradually, starting from the pre-cycle which only achieved classical completeness of 23.81% with an average score of 58, increasing in Cycle I to 61.90% with an average score of 70, and reaching 85.71% in Cycle II with an average score of 85. This shows that the application of the PBL model is able to increase student activity, critical thinking skills, and understanding, especially when supported by interesting learning media that are in accordance with the characteristics of early grade students. Educational game learning media SIPATDIPAT as a supporting media for learning provides a major contribution in increasing student involvement in the learning process, especially in the affective and psychomotor aspects. Play activities carried out after

Info Artikel : Diterima April 2025 | Disetujui April 2025 | Dipublikasikan Mei 2025

Mamanda Silitonga, Marah Doly Nasution, Rismadani Purba| Penerapan Model Pbl Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ayo Gotong Royong Melalui Media Sipatdipat Di Kelas I SD Negeri 060912 Medan Denai

group discussions and mutual cooperation practices provide reinforcement of the values learned and make learning fun and meaningful.

Keywords: Model, PBL, Student Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana utama dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik. Di tingkat sekolah dasar, pembentukan karakter menjadi dasar penting untuk menanamkan nilai-nilai moral, sosial, dan kebangsaan (Simangunsong, 2023). Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam hal ini adalah Pendidikan Pancasila, yang bertujuan menanamkan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam lima sila Pancasila sejak dini (Pratiwi & Wuryandani, 2020).

Salah satu nilai penting dalam Pendidikan Pancasila adalah semangat gotong royong, yang tercermin dalam sila ketiga, Persatuan Indonesia. Nilai gotong royong tidak hanya sebatas teori, tetapi perlu diwujudkan dalam tindakan nyata agar dapat menjadi bagian dari kebiasaan siswa dalam kehidupan sehari-hari, baik di rumah, sekolah, maupun lingkungan sekitar (Maulina et al., 2019). Namun, pada kenyataannya, masih banyak siswa yang belum memahami makna dan pentingnya gotong royong secara mendalam (Ashari & Salwah, 2017). Menurut Setiawan, dkk (Almulla, 2019) mengemukakan bahwa kebanyakan siswa memandang mata Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang sangat sulit, karena siswa harus mempunyai pemahaman yang sangat luas. Hal ini sejalan dengan Wandini, dkk (Pamungkas et al., 2018) yang mengemukakan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat kurang diminati siswa dan membosankan serta banyak menghafal (Saragih et al., 2023).

Di SDN 060912 Medan, khususnya di kelas 1, hasil belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila materi Ayo Gotong Royong masih tergolong rendah. Banyak siswa yang belum menunjukkan sikap kerja sama dalam kelompok, belum aktif dalam pembelajaran, dan kurang memahami nilai gotong royong dalam kehidupan nyata. Hal ini dapat disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional, di mana guru menjadi pusat informasi dan siswa kurang dilibatkan secara aktif (Simbolon & Koeswanti, 2020).

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Model ini mendorong siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah nyata secara kolaboratif, melatih berpikir kritis, dan meningkatkan tanggung jawab belajar (Priani et al., 2019). Melalui PBL, siswa belajar tidak hanya dari guru, tetapi juga dari pengalaman dan diskusi dengan teman sebaya (Listyaningsih et al., 2023).

Untuk mendukung efektivitas penerapan PBL, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Salah satu media yang sesuai adalah SIPATDIPAT (Siapa Cepat Dia Dapat), yaitu media permainan edukatif yang berbasis kompetisi sehat dan kolaborasi. Media ini mampu memicu antusiasme siswa, menumbuhkan semangat kerja sama, serta mempercepat proses pemahaman materi dengan cara yang interaktif. Menurut Basori (Rahmawati et al., 2024) menyatakan bahwa alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang dirancang secara khusus oleh para pemangku kebijakan dengan tujuan dijadikan sebagai alat untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang nantinya dengan penggunaan alat permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman anak tentang materi dan mampu meningkatkan aspek perkembangan yang ada pada diri anak termasuk aspek perkembangan bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, moral dan agama serta aspek perkembangan seni (Nazara & Dewi, 2023).

Dengan menggabungkan model PBL dan media pm SIPATDIPAT dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, diharapkan siswa kelas 1 SDN 060912 Medan Denai dapat lebih memahami dan menerapkan nilai-nilai gotong royong secara nyata. Penerapan ini juga diharapkan mampu

meningkatkan hasil belajar siswa secara kognitif, afektif, dan psikomotorik.

METHOD

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Pendidikan Pancasila Bab Ayo Bergotong Royong melalui penerapan model Problem Based Learning (PBL) dengan media pembelajaran SIPATDIPAT (Rachman et al., 2020). PTK dilakukan oleh guru untuk memperbaiki praktik pembelajaran di kelas dan meningkatkan kualitasnya mengikuti model spiral dari Kemmis dan McTaggart (Simanjuntak et al., 2019) yang mencakup empat tahap pada setiap siklus: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 060912 Medan Denai, khususnya di kelas 1. Adapun waktu pelaksanaan penelitian adalah pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, yaitu mulai bulan April hingga Mei 2025.

Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek penelitian: Siswa kelas 1 SDN 060912 Medan Denai yang berjumlah 21 orang.
2. Objek penelitian: Peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila Bab Ayo Bergotong Royong melalui penerapan model PBL dengan media pembelajaran SIPATDIPAT.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan utama dalam setiap siklus, yaitu: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection) (Nurochman & Diniya, 2022).

Teknik pengumpulan data:

Teknik pengumpulan data dilakukan berdasarkan beberapa data yang diinginkan. Data hasil belajar akan diambil setelah dilakukan tes hasil belajar yang dilakukan setiap akhir siklus (Siregar & Aghni, 2021). Untuk mengumpulkan data yang diinginkan dan diperlukan, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpul data sebagai berikut (Rani et al., 2023):

1. Observasi langsung selama pembelajaran
2. Tes posttest pada akhir setiap siklus
3. Wawancara informal dan dokumentasi pendukung

Teknik Analisis Data

Analisis data kuantitatif ini dihitung dengan menggunakan rumus statistik yaitu sebagai berikut:

Untuk menghitung rata-rata nilai

Digunakan rumus :

$$X = \frac{\sum x}{\sum N} \times 100$$

Keterangan:

X : Nilai Rata-rata

$\sum x$: Jumlah Semua Nilai Peserta didik

$\sum N$: Jumlah Peserta Didik

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar siswa menggunakan rumus:

Mamanda Silitonga, Marah Doly Nasution, Rismadani Purba| Penerapan Model Pbl Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ayo Gotong Royong Melalui Media Sipatdipat Di Kelas I SD Negeri 060912 Medan Denai

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\text{Jumlah seluruh siswa}}{\text{Jumlah siswa tuntas}} \times 100\% \text{ (Aqib, 2016)}$$

Analisis data kualitatif dari observasi dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan keaktifan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran (Astindari & Noervadila, 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan satu tahap prasiklus. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas I SDN 060912 Medan Denai pada mata pelajaran Pancasila melalui penerapan model Problem Based Learning (PBL) dengan menggunakan media pembelajaran permainan Sipatdipat.

Materi yang digunakan dalam penelitian adalah nilai-nilai gotong royong dalam kehidupan sehari-hari dengan pendekatan kontekstual budaya lokal, yakni budaya *Marsiadapari* dari Batak Toba dan budaya *Rewang* dari Jawa. Media permainan *Sipatdipat* digunakan pada tahap akhir pembelajaran untuk memperkuat pemahaman dan refleksi peserta didik terhadap nilai-nilai gotong royong yang telah mereka pelajari (Tumanggor, 2023).

Data hasil belajar diperoleh dari tes pilihan ganda yang diberikan sebelum dan sesudah tindakan pada tiap tahap. Skor maksimum adalah 100 (Putri & Zainil, 2021). Terdapat 21 siswa sebagai subjek penelitian. Nilai rata-rata diambil dari hasil penilaian individu siswa.

Kegiatan Pelaksanaan Prasiklus

Kegiatan prasiklus dilakukan untuk memperoleh gambaran awal mengenai proses pembelajaran dan hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas I SD Negeri 060912 Medan Denai sebelum diterapkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada materi Ayo Bergotong Royong dengan pendekatan kontekstual budaya lokal dengan tahap akhir pembelajaran untuk memperkuat pemahaman dan refleksi peserta didik terhadap nilai-nilai gotong royong yang telah mereka pelajari (Nofziarni et al., 2019).

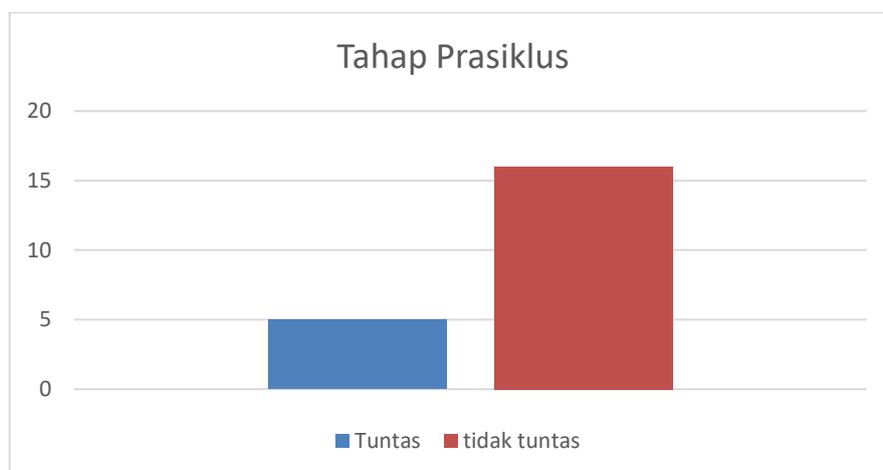
Dalam tahap ini, guru memberikan tes awal (pretest) kepada 21 siswa. Dari hasil observasi, ditemukan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh ceramah dan tanya jawab secara klasikal. Aktivitas siswa cenderung pasif, sebagian besar hanya mencatat atau mendengarkan penjelasan guru tanpa terlibat dalam diskusi, siswa belum mengenal budaya masing-masing (Marta Towe, 2021). Guru belum memanfaatkan strategi pembelajaran yang dapat mendorong kerja sama antar siswa.. Dari hasil pretest diperoleh data pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Hasil Pretest

Nama Siswa	Nilai	Keterangan	
		Tuntas	Tidak Tuntas
Siswa 1	70	✓	
Siswa 2	60		✓
Siswa 3	40		✓
Siswa 4	50		✓
Siswa 5	60		✓
Siswa 6	50		✓
Siswa 7	30		✓
Siswa 8	80	✓	

Siswa 9	60		✓
Siswa 10	50		✓
Siswa 11	40		✓
Siswa 12	60		✓
Siswa 13	70	✓	
Siswa 14	30		✓
Siswa 15	60		✓
Siswa 16	70	✓	
Siswa 17	50		✓
Siswa 18	40		✓
Siswa 19	60		✓
Siswa 20	50		✓
Siswa 21	70	✓	
Total	1215	5	16
Rata – rata	58	23,80%	76,19%
Ketuntasan Klasial	23,81%		

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan dari 21 siswa, hanya 5 siswa (23,80%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65. Sisanya, sebanyak 16 siswa (76,19%) masih di bawah KKM. Hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi masih tergolong rendah. Dapat disajikan dalam tabel berikut untuk melihat jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas (Khofshoh et al., 2023).



Gambar 1. Pretest Prasiklus

Refleksi dari prasiklus menunjukkan bahwa diperlukan model pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. Peneliti memutuskan untuk menerapkan model Problem Based Learning (PBL) yang dipadukan dengan media pembelajaran permainan edukasi SIPATDIPAT pada siklus I.

Kegiatan Pelaksanaan Tindakan Siklus I

1. Perencanaan

Pada tahap Perencanaan Siklus I, setelah melakukan analisis hasil Prasiklus, Peneliti merencanakan beberapa perbaikan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pada tahap ini, menggunakan metode Problem Based Learning (PBL) agar siswa lebih aktif dalam diskusi

Mamanda Silitonga, Marah Doly Nasution, Rismadani Purba| Penerapan Model Pbl Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ayo Gotong Royong Melalui Media Sipatdipat Di Kelas I SD Negeri 060912 Medan Denai

berdasarkan masalah dan memahami konsep secara lebih mendalam.

Rencana pelaksanaan pembelajaran mencakup:

1. Penyusunan modul ajar berbasis PBL
2. Menyusun skenario pembelajaran yang memasukkan budaya Marhobas dan Rewang sebagai konteks masalah
3. Menyiapkan media permainan edukatif SIPATDIPAT untuk penguatan
4. Menyusun instrumen penilaian, lembar observasi, dan post-test

2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus I, peneliti mengimplementasikan rencana pembelajaran yang telah disusun (Putra et al., 2022). Pembelajaran dilakukan dengan metode PBL, yang berfokus pada diskusi kelompok dan penerapan konsep dalam kehidupan sehari-hari.

Langkah-langkah Pelaksanaan:

Pendahuluan (5 menit):

- o Melakukan salam, menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengingatkan siswa tentang nilai gotong royong.
- o Memberikan gambaran singkat tentang budaya Marhobas dan Rewang.

Kegiatan Inti (Penyampaian Materi dengan PBL) (20 menit):

- o Siswa dibagi dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan pertanyaan masalah terkait penerapan gotong royong dalam masyarakat mereka.
- o Setiap kelompok diminta untuk mencari contoh praktis dari kehidupan mereka atau budaya lokal yang relevan.
- o Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka, sementara kelompok lain memberikan tanggapan atau pertanyaan (10 menit)

Kegiatan Penutup (10 menit)

- o Guru memberikan umpan balik terhadap setiap presentasi dan menghubungkannya dengan nilai gotong royong.
- o Memberikan soal post-test kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang telah diajarkan.
- o Di akhir pembelajaran, siswa diberikan kesempatan bermain permainan edukatif SIPATDIPAT sebagai bentuk penguatan terhadap nilai-nilai gotong royong yang telah mereka pelajari
- o Evaluasi dan refleksi bersama siswa

3. Pengamatan

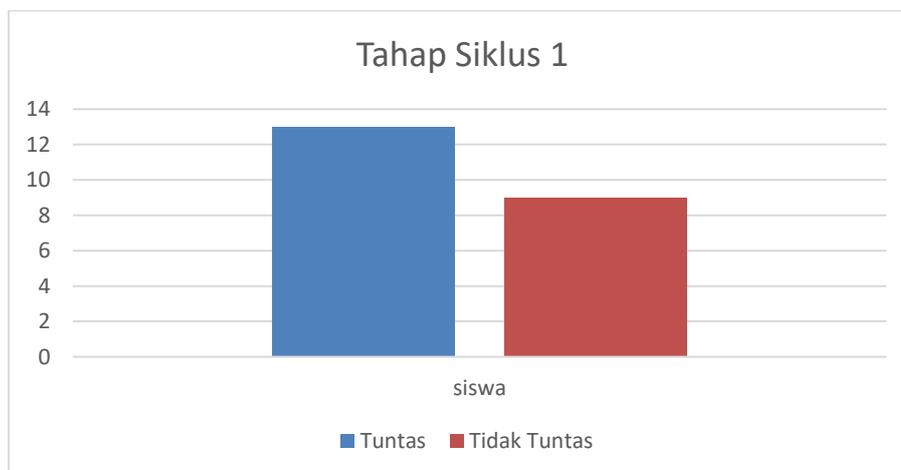
Observasi menunjukkan peningkatan keaktifan siswa dalam diskusi. Siswa mulai mampu mengaitkan nilai gotong royong dengan kehidupan sehari-hari. Namun, sebagian siswa masih bingung dengan petunjuk masalah dan belum semua kelompok bekerja secara optimal (Krismayanti & Mansurdin, 2020). Berdasarkan hasil psotest yang terdiri dari soal berjumlah 10 butir soal pilihan ganda yang diberikan di akhir pembelajaran didapat hasil dalam tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Postest Siklus 1

Nama Siswa	Nilai	Keterangan	
		Tuntas	Tidak Tuntas
Siswa 1	80	✓	

Siswa 2	70	✓	
Siswa 3	60		✓
Siswa 4	70	✓	
Siswa 5	60		✓
Siswa 6	70	✓	
Siswa 7	50		✓
Siswa 8	80	✓	
Siswa 9	70	✓	
Siswa 10	60		✓
Siswa 11	60		✓
Siswa 12	80	✓	
Siswa 13	70	✓	
Siswa 14	60		✓
Siswa 15	70	✓	
Siswa 16	80	✓	
Siswa 17	60		✓
Siswa 18	90	✓	
Siswa 19	70	✓	
Siswa 20	50		✓
Siswa 21	60		✓
Jumlah	1470	13	9
Rata – rata	70	61,90%	38,10%
Ketuntasan Klasial	61,90%		

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan dari 21 siswa, dengan 13 siswa (61,90%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65. Sisanya, sebanyak 9 siswa (76,19%) masih di bawah KKM. Hasil postest menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengalami kenaikan namun belum mencapai ketuntasan klasikal (Herzon et al., 2018). Dapat disajikan dalam gambar berikut untuk melihat jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas (Nuralita et al., 2020).



Gambar 2. Hasil Postest Siklus 1

4. Refleksi

Refleksi menunjukkan bahwa pendekatan PBL sudah mulai berdampak positif. Penggunaan media SIPATDIPAT di akhir pembelajaran juga menambah keterlibatan siswa, meskipun masih perlu perbaikan dalam penyampaian instruksi dan peningkatan daya tarik media. Peneliti memutuskan menyempurnakan pendekatan dan media untuk siklus II.

Kegiatan Pelaksana Tindakan Siklus II

1. Perencanaan

Pada siklus II, perencanaan dilakukan dengan memperbaiki kelemahan siklus I. Peneliti:

1. Merevisi modul ajar dengan memperjelas petunjuk kegiatan
2. Menambahkan elemen interaktif dan kontekstual pada media SIPATDIPAT
3. Menyiapkan aktivitas praktik gotong royong secara langsung

2. Pelaksanaan Tindakan

Guru melaksanakan pembelajaran dengan sintaks PBL yang telah disempurnakan:

Pendahuluan (5 menit):

- o Melakukan salam, menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengingatkan siswa tentang nilai gotong royong.
- o Pengantar pembelajaran dengan cerita lokal tentang gotong royong

Kegiatan Inti (Penyampaian Materi dengan PBL) (20 menit):

- o Siswa dibagi dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan pertanyaan masalah terkait penerapan gotong royong dalam masyarakat mereka.
- o Siswa melakukan praktik langsung bekerja sama dalam tugas kelompok
- o Penguatan dengan permainan SIPATDIPAT untuk melatih kerja sama dan tanggung jawab

Kegiatan Penutup (10 menit)

- o Guru memberikan umpan balik terhadap setiap presentasi dan menghubungkannya dengan nilai gotong royong.
- o Memberikan soal post-test kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang telah diajarkan (Kamid & Sinabang, 2019).
- o Di akhir pembelajaran, siswa diberikan kesempatan bermain permainan edukatif SIPATDIPAT secara berkelompok sebagai bentuk penguatan terhadap nilai-nilai gotong royong yang telah mereka pelajari
- o Evaluasi dan refleksi bersama siswa

3. Observasi

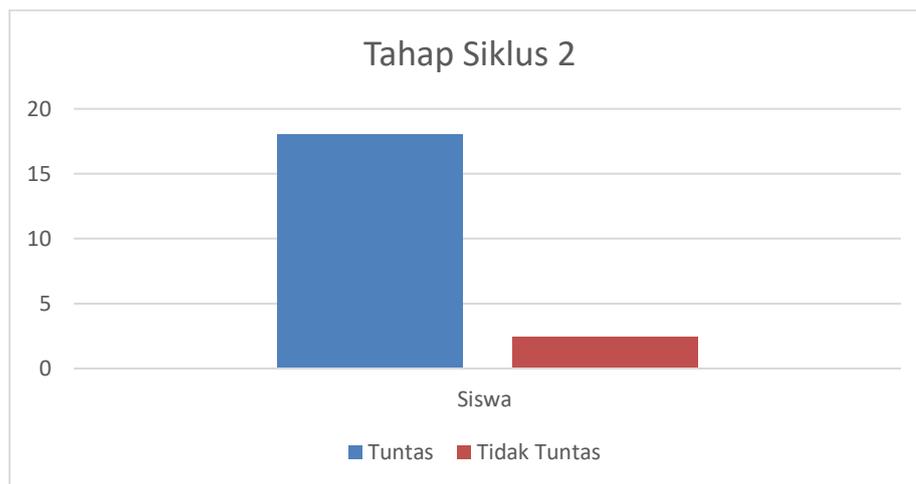
Observasi menunjukkan peningkatan signifikan pada partisipasi siswa. Mereka antusias mengikuti permainan SIPATDIPAT dan bekerja sama lebih baik dalam kelompok. Berdasarkan hasil psotest yang terdiri dari soal berjumlah 10 butir soal pilihan ganda yang diberikan di akhir pembelajaran dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Postest Siklus 2

Nama Siswa	Nilai	Keterangan	
		Tuntas	Tidak Tuntas
Siswa 1	90	✓	
Siswa 2	80	✓	
Siswa 3	70	✓	
Siswa 4	80	✓	

Siswa 5	70	✓	
Siswa 6	90	✓	
Siswa 7	60		✓
Siswa 8	100	✓	
Siswa 9	90	✓	
Siswa 10	80	✓	
Siswa 11	70	✓	
Siswa 12	90	✓	
Siswa 13	80	✓	
Siswa 14	50		✓
Siswa 15	70	✓	
Siswa 16	80	✓	
Siswa 17	70	✓	
Siswa 18	90	✓	
Siswa 19	80	✓	
Siswa 20	60		✓
Siswa 21	70	✓	
Jumlah	1785	15	3
Rata – rata	85	71,42%	14, 28
Ketuntasan Klasial	85,71%		

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan dari 21 siswa, dengan Hasil post-test menunjukkan 18 dari 21 siswa (85,71%) mencapai KKM dengan rata-rata kelas meningkat menjadi 85, sebanyak 3 siswa (14,28%) masih di bawah KKM. Hasil posttest menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengalami kenaikan dan mencapai ketuntasan klasikal. Dapat disajikan dalam gambar berikut untuk melihat jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas (Kodariyati & Astuti, 2016).



Gambar 3. Hasil Postest Siklus 2

4. Refleksi

Refleksi siklus II menunjukkan bahwa perpaduan model PBL dengan media permainan

Mamanda Silitonga, Marah Doly Nasution, Rismadani Purba| Penerapan Model Pbl Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ayo Gotong Royong Melalui Media Sipatdipat Di Kelas I SD Negeri 060912 Medan Denai

edukatif yang kontekstual mampu meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa secara signifikan. Pendekatan ini juga membangun sikap sosial seperti kerja sama dan tanggung jawab, efektif dalam meningkatkan partisipasi, pemahaman, dan sikap siswa terhadap keberagaman budaya di Indonesia.

Perbandingan Prasiklus, Siklus 1 dan Siklus 2

Ketuntasan kelas dan tingkat pemahaman ini diukur dengan cara menganalisis hasil tes *posttest* Siklus I dan *posttest* Siklus II. Hasil tersebut disajikan dalam tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Peningkatan Nilai Siswa Setiap Siklus

Tahap	Jumlah Siswa	Rata-rata Nilai	Siswa Tuntas	Persentase Tuntas	Ketuntasan Klasikal
Prasiklus	21	58	5	23,81%	✗ Belum Tuntas
Siklus I	21	70	13	61,90%	✗ Belum Tuntas
Siklus II	21	85	18	85,71%	✓ Tuntas

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa ketuntasan siswa pada prasiklus dan siklus I mengalami kenaikan 38,09%. Kemudian ketuntasan siswa siklus I dan siklus II bahwa ketuntasan siswa mengalami kenaikan 23,81%. Presentase ketuntasan dan pemahaman pada siklus II mencapai nilai 85%. Sehingga dikatakan sudah memuaskan karena sudah melebihi standar ketuntasan klasikal yang ditentukan yaitu 75 %. Kita dapat melihat grafik peningkatan sebagai berikut.

Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar secara signifikan dari tahap prasiklus ke siklus I dan kemudian ke siklus II. Model Problem Based Learning memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar melalui diskusi dan pemecahan masalah berbasis konteks budaya (Rerung et al., 2017). Proses ini mencerminkan efektivitas pendekatan Problem Based Learning (PBL) yang dipadukan dengan media edukatif SIPATDIPAT dalam membentuk pemahaman siswa terhadap nilai gotong royong., memperkuat keterlibatan dan juga menyentuh aspek afektif dan psikomotor siswa (Noervadila & Astidari, 2019).

Pada tahap prasiklus, pembelajaran yang berlangsung bersifat konvensional, di mana guru mendominasi proses dan siswa hanya menjadi pendengar pasif. Hasil pembelajaran menunjukkan bahwa hanya 5 siswa yang tuntas dengan nilai rata-rata 58, yang berarti hanya sekitar 23,81% siswa yang mencapai Ketuntasan Klasikal. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan belum efektif dalam menanamkan nilai gotong royong, pemahaman siswa terhadap materi masih sangat rendah, dengan 16 siswa (76,19%) belum mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 65.

Memasuki Tahap Siklus I, penerapan metode Problem Based Learning (PBL) mulai memberikan dampak positif (Novianti et al., 2020). Dengan melibatkan siswa dalam diskusi kelompok, pemecahan masalah kontekstual, dan penguatan melalui permainan SIPATDIPAT di akhir pembelajaran, partisipasi siswa meningkat. Ketuntasan klasikal meningkat menjadi 61,90%, dengan 13 siswa yang tuntas. Rata-rata nilai juga mengalami peningkatan menjadi 70, meskipun masih terdapat 8 siswa (38,10%) yang tidak tuntas (Yuliana et al., 2020). Peningkatan ini mencerminkan bahwa penerapan PBL dapat memperbaiki pemahaman siswa, meskipun masih terdapat kelemahan dalam penyampaian instruksi dan efektivitas media, sehingga belum seluruh siswa memahami materi dengan baik dan masih diperlukan strategi lebih lanjut untuk mencapai ketuntasan yang lebih tinggi (Malahayati et al., 2015).

Pada Siklus II, perbaikan dilakukan pada instruksi kegiatan dan penggunaan media yang lebih interaktif. Siswa tidak hanya berdiskusi, tetapi juga melakukan praktik langsung gotong royong dan memainkan permainan SIPATDIPAT sebagai penguatan. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mendorong keterlibatan aktif siswa, dan menyentuh ranah kognitif, afektif, dan

psikomotor. Ketuntasan klasikal meningkat menjadi 85,71%, dengan 18 siswa tuntas dan hanya 3 siswa yang belum tuntas. Rata-rata nilai siswa pun melonjak menjadi 85, menunjukkan bahwa penggunaan metode yang lebih interaktif dan menyenangkan (Astuti, 2021).

Secara keseluruhan, ada peningkatan yang jelas dari setiap siklus (Sari et al., 2020). Siklus I memberikan kemajuan yang cukup baik dibandingkan dengan prasiklus, dan Siklus II berhasil mencapai ketuntasan klasikal yang optimal dengan pemahaman yang lebih dalam dari siswa. Pembelajaran dengan PBL yang dilengkapi dengan aktivitas praktis dan media pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (JULMI et al., 2019).

Peningkatan dari setiap tahap menunjukkan bahwa sintaks PBL yang diterapkan secara konsisten, dengan dukungan media yang relevan dan kontekstual, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Wardani, 2018). Permainan SIPATDIPAT terbukti efektif sebagai media penguatan yang mendorong kerja sama, tanggung jawab, dan pemahaman nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, perpaduan antara model PBL dan media edukatif berbasis budaya mampu menciptakan proses pembelajaran yang bermakna dan berdampak positif bagi siswa kelas I sekolah dasar

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) yang dipadukan dengan media pembelajaran SIPATDIPAT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi "Ayo Gotong Royong" di kelas I SDN 060912 Medan Denai.

Peningkatan hasil belajar siswa terjadi secara bertahap, dimulai dari prasiklus yang hanya mencapai ketuntasan klasikal sebesar 23,81% dengan rata-rata nilai 58, meningkat pada Siklus I menjadi 61,90% dengan rata-rata nilai 70, dan mencapai 85,71% pada Siklus II dengan rata-rata nilai 85. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model PBL mampu meningkatkan keaktifan, kemampuan berpikir kritis, dan pemahaman siswa, terutama ketika didukung dengan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas awal.

Media pembelajaran permainan edukatif SIPATDIPAT sebagai media pendukung pembelajaran memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, terutama dalam aspek afektif dan psikomotor. Aktivitas bermain yang dilakukan setelah diskusi kelompok dan praktik gotong royong memberikan penguatan terhadap nilai-nilai yang dipelajari dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan serta bermakna.

Saran

1. Bagi Guru. Guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning secara konsisten dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila agar siswa lebih aktif dan mampu berpikir kritis. Penggunaan media edukatif seperti permainan SIPATDIPAT juga disarankan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa.
2. Bagi Siswa. Siswa diharapkan untuk lebih aktif dalam berdiskusi dan bekerja sama dalam kelompok serta terlibat penuh dalam setiap aktivitas pembelajaran. Permainan edukatif seperti SIPATDIPAT dapat menjadi sarana belajar yang efektif apabila dimanfaatkan dengan baik.
3. Bagi Sekolah. Sekolah diharapkan dapat mendukung guru dalam mengembangkan dan menggunakan model serta media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, khususnya di kelas awal.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk pengembangan lebih lanjut mengenai model pembelajaran PBL yang dikombinasikan dengan berbagai media pembelajaran berbasis budaya lokal lainnya untuk meningkatkan mutu pendidikan di tingkat

Mamanda Silitonga, Marah Doly Nasution, Rismadani Purba| Penerapan Model Pbl Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ayo Gotong Royong Melalui Media Sipatdipat Di Kelas I SD Negeri 060912 Medan Denai
sekolah dasar.

References

- almulla, M. A. (2019). The Efficacy Of Employing Problem-Based Learning (Pbl) Approach As A Method Of Facilitating Students' Achievement. *Ieee Access*, 7, 146480–146494.
- Ashari, N. W., & Salwah, S. (2017). Problem Based Learning (Pbl) Dalam Meningkatkan Kecakapan Pembuktian Matematis Mahasiswa Calon Guru. *Jmpm: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 100. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v2i2.891>
- Astindari, T., & Noervadila, I. (2019). Penerapan Problem Based Learning (Pbl) Guna Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Kelas X Semester Ganjil Di Smk Negeri 2 Situbondo Tahun Pelajaran 2018/2019. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 6(2), 15–24. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v6i2.25>
- Astuti. (2021). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Untuk Kelas Vii Smp / Mts Mata Pelajaran Matematika*. 05(02), 1011–1024.
- Herzon, H. H., Budijanto, B., & Utomo, D. H. (2018). Pengaruh Problem-Based Learning (Pbl) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(1), 42–46.
- Julmi, D. C., Suhery, T., & Sukaryawan, M. (2019). *Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Kimia Universitas Sriwijaya Menggunakan Modul Kimia Dasar Materi Biokimia Berbasis Stem-Problem Based Learning (Pbl)*. Universitas Sriwijaya. <http://repository.unsri.ac.id/id/eprint/11944>
- Kamid, K., & Sinabang, Y. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (Hots) Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 127–139.
- Khofshoh, J., Zuhri, M. S., Purwati, H., & Wibawa, A. (2023). Efektivitas Model Dl Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi Dan Model Pbl Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Mathedu (Mathematic Education Journal)*, 6(2), 1–7. <https://doi.org/10.37081/mathedu.v6i2.5223>
- Kodariyati, L., & Astuti, B. (2016). Pengaruh Model Pbl Terhadap Kemampuan Komunikasi Dan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(1), 93–106.
- Krismayanti, W., & Mansurdin, M. (2020). Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Dengan Model Problem Based Learning (Pbl) Di Sekolah Dasar. *E-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(7), 102–110.
- Listyaningsih, E., Nugraheni, N., & Yuliasih, I. B. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pendekatan Tarl Model Pbl Dalam Matematika Kelas V Sdn Bendan Ngisor. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(6). <https://doi.org/10.5281/zenodo.8139269>
- Malahayati, E. N., Corebima, A. D., & Zubaidah, S. (2015). Hubungan Keterampilan Metakognitif Dan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Hasil Belajar Biologi Siswa Sma Dalam Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl). *Jurnal Pendidikan Sains*, 3(4), 178–185. <https://doi.org/10.17977/jps.v3i4.8168>
- Marta Towe, M. (2021). Analisis Pemahaman Konsep Siswa Dengan Menggunakan Problem Based Learning (Pbl) Pada Materi Luas Permukaan Balok. *Asimtot : Jurnal Kependidikan Matematika*, 3(2), 113–124. <https://doi.org/10.30822/asimtot.v3i2.1364>
- Maulina, D. N., Slamet, S. ., & Indriayu, M. (2019). *Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dan Kaitannya Dengan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik*. Iv(2012), 2–8.
- Nazara, E., & Dewi, I. (2023). The Effect Of Problem-Based Learning (Pbl) Using Video-Based Learning (Vbl) On Mathematics Students' Problem-Solving Ability In Smk Negeri 14 Medan.

- Noervadila, I., & Astidari, T. (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dan Keterampilan Metakognisi Terhadap Hasil Belajar Siswa Smk Negeri 2 Situbondo. *Jurnal Ika Pgsd (Ikatan Alumni Pgsd) Unars*, 7(2), 165–179. <https://doi.org/10.36841/Pgsdunars.V7i2.497>
- Nofziarni, A., Hadiyanto, H., Fitria, Y., & Bentri, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2016–2024. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V3i4.244>
- Novianti, A., Bentri, A., & Zikri, A. (2020). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 194–202. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V4i1.323>
- Nuralita, A., Reffiane, F., & Mudzanatun. (2020). Keefektifan Model Pbl Berbasis Etnosains Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Mimbar Pgsd Undiksha*, 8(3), 457–467.
- Nurochman, R., & Diniya. (2022). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dengan Pendekatan Blended Learning Terhadap Higher Order Thinking Skill (Hots) Siswa Smp/Mts Pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Jurnal Of Natural Science Learning*, 01(01), 61–67.
- Pamungkas, A. D., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Pada Siswa Kelas 4 Sd. *Naturalistic : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 287–293. <https://doi.org/10.35568/Naturalistic.V3i1.268>
- Pratiwi, V. D., & Wuryandani, W. (2020). Effect Of Problem Based Learning (Pbl) Models On Motivation And Learning Outcomes In Learning Civic Education. *Jpi (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(3), 401. <https://doi.org/10.23887/Jpi-Undiksha.V9i3.21565>
- Priani, I., Manuaba, I. B. S., & Darsana, I. W. (2019). Pengaruh Model Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Gugus Iii Kuta Utara Tahun Pelajaran 2017/2018. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 7(1). <https://doi.org/10.23887/Jpgsd.V7i1.16972>
- Putra, I. M. C. W., Astawan, I. G., & Antara, P. A. (2022). Lembar Kerja Peserta Didik Digital Berbasis Pbl Pada Muatan Ipa Sekolah Dasar. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 10(1), 155–163. <https://doi.org/10.23887/Jpgsd.V10i1.47031>
- Putri, J. E., & Zainil, M. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas Iv Sdn 09 Pasaman Kabupaten Pasaman Barat. *Journal Of Basic Education Studies*, 4(1), 3115–3125.
- Rachman, I., Sugimaru, C., & Matsumoto, T. (2020). Use Of Problem Based Learning (Pbl) Model To Improve Learning Outcomes In Environmental Education. *Journal Of Environmental Science And Sustainable Development*, 3(1), 114–141. <https://doi.org/10.7454/Jessd.V3i1.1039>
- Rahmawati, A., Setiawan, E., Finanda, R. P., & Susilo, B. E. (2024). Kajian Literatur: Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Model Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Camtasia Studio. *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 7, 510–516.
- Rani, R., Manurung, H., & Siregar, T. M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Pbl Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Pokok Bahasa Program Linier. 2008.
- Rerung, N., Sinon, I. L. S., & Widyaningsih, S. W. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sma Pada Materi Usaha Dan Energi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(1), 47–55.

- Mamanda Silitonga, Marah Doly Nasution, Rismadani Purba| Penerapan Model Pbl Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ayo Gotong Royong Melalui Media Sipatdipat Di Kelas I SD Negeri 060912 Medan Denai
- Saragih, D. K., Suwandi, S., & Winarni, R. (2023). Learning Needs Analysis Of Pbl Based On Local Wisdom In Writing People's Stories. *Ichss 2022: Proceedings Of The 2nd International Conference Of Humanities And Social Science, Ichss 2022, 17 December 2022, Surakarta, Central Java, Indonesia*, 280.
- Sari, Y., Sutrisno, S., & Sugiyanti, S. (2020). Experimentation Of Problem Based Learning (Pbl) Model On Student Learning Motivation And Achievement On Circle Material. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa*, 9(4).
- Simangunsong, A. D. (2023). Implementation Of The Problem Based Learning (Pbl) Learning Model To Improve Skills Creative Thinking Of Students On The Material Coligative Properties Of Solutions. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 483–494. <https://doi.org/10.51276/Edu.V4i2.396>
- Simanjuntak, L. Y. A., Perangin-Angin, R. B., & Saragi, D. (2019). Development Of Scientific Based Learning Video Media Using Problem Based Learning (Pbl) Model To Improve Student Learning Outcomes In 4th Grade Students Of Elementary School Parmaksian, Kab. Toba Samosir. *Budapest International Research And Critics In Linguistics And Education (Birle) Journal*, 2(4), 297–304.
- Simbolon, R., & Koeswanti, H. D. (2020). Comparison Of Pbl (Project Based Learning) Models With Pbl (Problem Based Learning) Models To Determine Student Learning Outcomes And Motivation. *International Journal Of Elementary Education*, 4(4), 519–529. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/Ijee.V4i4.30087>
- Siregar, M. N. N., & Aghni, R. I. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Higher Order Thinking Skill (Hots). *Jurnal Pendidikan Akuntansi (Jpak)*, 9(2), 292–301. <https://doi.org/10.26740/Jpak.V9n2.P292-301>
- Tumanggor, F. L. L. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (Hots) Siswa Pada Materi Persamaan Kuadrat Kelas Ix Smp Gajah Mada T.A. 2022/2023. In *Universitas Hkbp Nommensen (Vol 2007, Number 2015)*.
- Wardani, W. F. (2018). *Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Mi Islamiyah Sumberrejo Batanghari Tahun Pelajaran 2017/2018*. Skripsi. Iain Metro.
- Yuliana, Y., Kresnadi, H., & Uliyanti, E. (2020). Pengaruh Model Pbl Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas V Sekolah DASAR. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(6). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v8i6.33439>