



Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Board Game Kelas V

¹Faradila Indah Megawati, ²Nurjat Malikah

^{1,2}SDN Kalikayen, Kecamatan Ungaran Timur, Indonesia

Email Korespondensi : faradila.indah109@guru.sd.belajar.id

Abstract Students who tend to be passive because learning tends to be teacher centered, so it is necessary to apply learning models that can improve critical thinking skills and media as a learning resource. This research aims to increase the student's activity in fifth grade at Kalikayen. The data were taken from 19 students of fifth grade at SDN Kalikayen. This researcher used classroom action research for analysis. The researcher collected the data through sampling i.e observation, interviews, documentation, and questionnaires. The data were analyzed using the Miles analysis technique which consists of four stages including planning, action, observation, and reflection. The research were already implemented in 2 cycles and each cycle consisted of two lessons. Based on the final result, it showed that the average learning students activity in cycle I was 73% in a good category and increase in cycle II was 65% in very good category. The overall average percentage of learning activity has reached more than 79%, so the reseachers determine that this research has achieved success. Therefore, it can be concluded that the use of the Problem Based Learning model assisted bu Board Game media can increase students learning activity.

Keywords: Learning, Activity, model, media

Abstrak Peserta didik yang cenderung pasif karena pembelajaran cenderung berpusat pada guru, sehingga diperlukan penerapan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan media sebagai sumber belajar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik kelas V B SDN Kalikayen. Populasi dan sampel pada penelitian adalah peserta didik kelas V B SDN Kalikayen Kabupaten Semarang dengan jumlah sebanyak 19 peserta didik. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik non tes antara lain observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis Miles yang terdiri atas empat tahapan yang harus dilakukan di antaranya perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus dan setiap siklus terdiri atas dua kali pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata keaktifan belajar peserta didik pada siklus I yaitu 65% dengan kategori baik dan mengalami peningkatan pada siklus II yaitu 79% dengan kategori sangat baik. Rata-rata keseluruhan persentase dalam keaktifan belajar sudah mencapai 75% lebih, sehingga penelitian ini sudah mencapai keberhasilan. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* berbantu media *Board Game* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Kata kunci: Keaktifan, Belajar, Model, Media.

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia karena dapat menghasilkan generasi yang berintelektual, berbudaya, serta memiliki akhlak yang mulia. Semua warga negara berhak mendapatkan pendidikan yang layak (UUD 1945 Pasal 31 ayat 1). Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan

bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Permendikbud nomor 22 tahun 2016). Pendidikan pada hakikatnya merupakan upaya untuk membantu manusia agar mampu mewujudkan diri sesuai dengan kodrat dan martabat kemanusiannya atau mampu melaksanakan berbagai tugas dan perannya sesuai dengan nilai dan norma yang diakui. Dalam definisi di atas tersirat bahwa pendidikan merupakan usaha untuk memanusiaikan manusia dan bersifat normatif sehingga harus dapat dipertanggung jawabkan. Agar pendidikan berjalan sesuai fungsi dan sifatnya, maka harus dilaksanakan secara sadar sehingga dapat diketahui landasan dan tujuan pendidikan.

Keberhasilan dalam dunia pendidikan tidaklah lepas dari proses belajar mengajar. Dalam kegiatan belajar mengajar terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dengan murid. Tetapi kenyataannya sering dijumpai beberapa masalah dalam proses pembelajaran. Permasalahan yang terjadi seperti kurangnya minat belajar peserta didik, gangguan disiplin peserta didik, serta ketidakcocokan metode pembelajaran. Selain itu ditemui peserta didik yang cenderung pasif menerima materi pelajaran dari guru. Guru cenderung menjadi pusat belajar dimana guru yang aktif menyampaikan materi sedangkan peserta didik hanya mendengarkan.

Keaktifan belajar peserta didik penting untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Kurangnya keaktifan belajar peserta didik dapat menjadi permasalahan yang serius dalam proses pembelajaran. Pada kenyataannya masih sering dijumpai keaktifan belajar peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini didukung oleh beberapa penelitian seperti pada penelitian oleh Apri Dwi Prasetyo dan Muhammad Abduh (2021) di SDN 3 Pandean dimana peneliti meneliti kurang aktifnya peserta didik dalam kegiatan pembelajaran disebabkan guru yang masih dominan dalam menggunakan metode ceramah dan kurang dalam memanfaatkan media pembelajaran.

Bentuk-bentuk keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran dapat dilihat dari keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran seperti turut serta dalam mengerjakan tugas, terlibat dalam diskusi proses pemecahan masalah, bertanya kepada teman atau guru bila tidak memahami materi, dan mampu mempresentasikan hasil laporan.

Berdasarkan hasil observasi kelas V B SDN Kalikayen diperoleh suatu fakta bahwa keaktifan belajar peserta didik memang masih kurang pada mata pelajaran IPAS. Banyak peserta didik yang kurang memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan guru. Ketika guru mengajukan pertanyaan, hanya 3 dari 19 peserta didik yang menjawab dan selalu orang yang sama. Jika guru menunjuk salah seorang peserta didik untuk menjawab pertanyaan,

peserta didik tersebut diam dan tidak menjawab. Jika diminta untuk bertanya tentang kesulitan materi, peserta didik tidak ada yang mengacungkan jari. Hal tersebut menyebabkan keaktifan peserta didik pada pembelajaran rendah sehingga berpengaruh terhadap pencapaian kemampuan pemecahan masalah IPAS.

Berdasar permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantu Media *Board Game* Kelas V”.

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui model *Problem Based Learning* berbentuk media *Board Game* di kelas V B SDN Kalikayen, Kecamatan Ungaran Timur, Kabupaten Semarang.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Keaktifan Belajar

Menurut Prasetyo dan Abduh (2021) menjelaskan bahwa keaktifan belajar adalah upaya yang dilakukan peserta didik dalam mengembangkan potensi diri melalui serangkaian proses kegiatan belajar, baik dalam pembelajaran secara tatap muka atau secara daring untuk mencapai tujuan belajar yang akan dicapai. Kegiatan pembelajaran memerlukan keaktifan belajar melalui partisipasi kolaboratif antara guru dan peserta didik. Menurut Sardiman (2018:98) aktivitas belajar peserta didik merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Aktivitas adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Belajar yang berhasil harus berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik (jasmani) maupun psikis (rohani) sehingga terjadi perubahan tingkah laku pada seseorang.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar adalah upaya yang dilakukan peserta didik dalam mengembangkan potensi diri melalui serangkaian proses kegiatan belajar.

Model *Problem Based Learning*

Problem Based Learning (PBL) atau Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk peserta didik belajar berpikir kritis dan ketrampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan (Duch dalam Shoimin, 2014). Finkle dan Top dalam Shoimin (2014) menyatakan

bahwa PBM merupakan pengembangan kurikulum dan sistem pengajaran yang mengembangkan secara simultan strategi pemecahan masalah dan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan dengan menempatkan peserta didik dalam peran aktif sebagai pemecah permasalahan sehari-hari yang tidak terstruktur dengan baik.

Menurut Glazer (2001) menyatakan bahwa PBL menekankan belajar sebagai proses yang melibatkan pemecahan masalah dan berpikir kritis dalam konteks yang sebenarnya. Glazer selanjutnya mengemukakan bahwa PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari hal lebih luas yang berfokus pada mempersiapkan siswa untuk menjadi warga negara yang aktif dan bertanggung jawab. Melalui PBL siswa memperoleh pengalaman dalam menangani masalah-masalah yang realistis, dan menekankan pada penggunaan komunikasi, kerjasama, dan sumber-sumber yang ada untuk merumuskan ide dan mengembangkan keterampilan penalaran.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* sebagai suatu model pembelajaran yang dalam pelaksanaannya memberikan suatu permasalahan kepada peserta didik yang harus dipecahkan dengan caranya sendiri dan mengarahkan untuk mampu mengembangkan sikap kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif.

Media Board Game

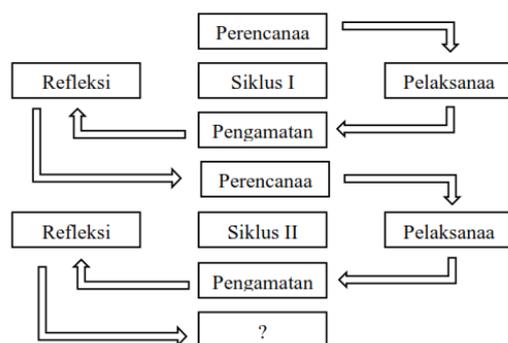
Board game adalah jenis permainan dimana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan yang telah ditetapkan, *board game* dapat dimainkan dengan dua atau lebih peserta didik (Wijaya, 2010). *Board game* adalah media atau alat yang digunakan ketika proses pembelajaran berlangsung yang berguna untuk membuat peserta didik fokus dalam mengikuti proses pembelajaran, *board game* dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam memperoleh pengalaman baru ketika pembelajaran berlangsung. *Board game* mengharuskan peserta didik dapat berinteraksi secara langsung dengan peserta didik lainnya (Ratih, dkk., 2017).

Board game memiliki beberapa karakteristik diantaranya yaitu berhubungan dengan berbagai macam peraturan, maksudnya adalah dalam permainan selalu memiliki beberapa peraturan yang harus ditaati agar dapat menyelesaikan permainan tersebut, pengambilan keputusan maksudnya ialah strategi peserta didik dalam mengambil keputusan yang tepat agar dapat menyelesaikan permainan, berusaha untuk memenangkan permainan, serta berkomunikasi maupun berinteraksi dengan pemain lainnya atau peserta didik lainnya (Putri dan Sinaga, 2017).

Board game dapat menjadi suatu media yang memiliki banyak keuntungan bagi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. *Board game* merupakan suatu media yang penting untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan peserta didik diberbagai mata pelajaran di sekolah, *board game* menarik untuk dilakukan di dalam proses pembelajaran di kelas, *board game* juga mampu membuat suasana di dalam kelas menjadi menyenangkan tetapi kompetitif pula untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan motivasi belajar peserta didik di kelas (Cahyaningtyastuti dkk, 2020).

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pelaksanaan PTK adalah upaya untuk memperbaiki kualitas pembelajaran sebagai respon atas permasalahan pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini, subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V B SDN Kalikayen. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus dengan masing-masing empat tahapan, yakni perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, observasi, dan refleksi. Berikut merupakan tahapan atau alur pelaksanaan PTK menurut Arikunto (2017).



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 1 merupakan alur pelaksanaan PTK yang berlangsung. Adapun jumlah siklus yang dilakukan adalah tergantung situasi kondisi sesuai dengan kebutuhan, jika dirasa belum optimal maka bisa dilakukan sampai tiga siklus. Tetapi jika hasilnya sudah memuaskan maka dua siklus sudah cukup.

Populasi dan sampel pada penelitian adalah peserta didik kelas V B SDN Kalikayen, Ungaran Timur, Kabupaten Semarang dengan jumlah sebanyak 19 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik non tes antara lain observasi, dokumentasi, dan angket. Lembar observasi digunakan peneliti untuk mengetahui permasalahan awal pada kelas

peneliti. Dokumentasi digunakan untuk mendokumentasikan bukti berupa foto dan video ketika pembelajaran serta foto-foto suasana kelas. Sedangkan angket digunakan untuk mengukur berapa persen keaktifan belajar peserta didik.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis Miles (Sugiyono, 2018) yang terdiri atas empat tahapan yang harus dilakukan di antaranya perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Dalam penelitian ini analisis data yang digunakan adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan deskriptif komparatif yaitu membandingkan hasil hitung dan statistik deskriptif, misalnya hasil persentase pada satu siklus dengan siklus berikutnya. Sedangkan data kualitatif dianalisis dengan analisis kritis, yaitu mengidentifikasi kelemahan dan kelebihan keaktifan kinerja peserta didik selama proses penerapan tindakan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya tulis ini dihasilkan dari tindakan perlakuan yang berbeda dengan perlakuan sehari-hari bertujuan untuk mengupayakan menyelesaikan permasalahan kelas. Penelitian ini dilakukan oleh penulis sebanyak dua siklus dengan setiap siklus dua kali pembelajaran dengan empat tahapan.

Data variabel keaktifan belajar peserta didik kelas V B SDN Kalikayen diperoleh menggunakan angket yang bersifat tertutup dengan dua pilihan jawaban yaitu ya dan tidak. Angket kemandirian belajar yang dibagikan secara langsung dan diisi sebanyak 19 anak kelas V B SDN Kalikayen sebagai sampel penelitian dengan jumlah 20 pertanyaan. Penyebaran angket dilakukan dalam dua waktu, pada siklus I dan siklus II.

Pembelajaran Siklus I

Pada tahap perencanaan siklus I, materi yang disampaikan tentang ekosistem. Pada tahap perencanaan, peneliti telah merumuskan perangkat pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantu media *Board Game*. Skenario pembelajaran pada tahap ini meliputi pembagian kelompok belajar, presentasi kelompok, dan kesimpulan. Persiapan media *Board Game* dengan menyiapkan beberapa soal dengan tingkat kesulitan yang berbeda untuk dipilih oleh peserta didik.

Pada tahap kedua, yaitu tahapan pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan terdiri atas (1) memberi salam dan mengecek kehadiran peserta didik; (2) menanyakan kabar peserta didik; (3) menyampaikan tujuan pembelajaran; (4) tanya jawab

tentang materi sebelumnya; (5) menyampaikan materi; (6) memberi permasalahan pada peserta didik; (7) mengelompokkan peserta didik; (8) membimbing diskusi kelompok; (9) presentasi kelompok; (10) menyimpulkan hasil presentasi; (11) refleksi materi; (12) memberikan soal evaluasi; (13) menutup pembelajaran.

Dari pelaksanaan pembelajaran tersebut, kemudian peneliti membagikan angket keaktifan peserta didik untuk diisi sesuai yang mereka rasakan.

Tahapan ketiga yaitu observasi. Kegiatan ini berisi pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran dan mengukur indikator keaktifan peserta didik pada siklus I dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media *Board Game*.

Berdasarkan pengolahan data angket keaktifan belajar peserta didik pada siklus I diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Angket Keaktifan Belajar Peserta Didik Siklus I

No	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase	Rata-rata
1.	76-100	Sangat Baik	3	17%	65
2.	51-75	Baik	11	57%	
3.	26-50	Cukup	4	21%	
4.	0-25	Kurang	1	5%	
Jumlah			19	100%	Baik

Sumber : Hasil Analisis, 2024

Berdasarkan tabel 1 tersebut menunjukkan bahwa terdapat 3 anak (17%) mendapatkan kategori sangat baik, 11 anak (57%) mendapatkan kategori baik, 4 anak (21%) mendapatkan kategori cukup, dan 1 anak (5%) mendapatkan kategori kurang. Rata-rata skor dari angket keaktifan belajar peserta didik sebesar 65, maka disimpulkan bahwa keaktifan belajar peserta didik kelas V B termasuk dalam kategori baik.

Tahapan terakhir yang keempat adalah refleksi. Kegiatan refleksi berisi pemetaan terhadap kendala-kendala yang dihadapi dalam menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media *Board Game*, baik kendala yang dihadapi oleh guru, maupun kendala yang dirasakan oleh peserta didik. Kemudian peneliti mencari solusi agar pelaksanaan pembelajaran pada siklus II menjadi lebih baik.

Berdasarkan hasil refleksi, ditemukan beberapa kendala sebagai berikut (1) banyak peserta didik yang belum mau mengajukan pertanyaan kepada guru karena belum paham tentang materi yang dipelajari; (2) peserta didik masih kurang percaya diri dalam

menyampaikan pendapat; (3) terdapat beberapa peserta didik yang tidak bekerjasama dalam kelompoknya; (4) peserta didik masih kesulitan atau bingung dalam melaksanakan langkah-langkah pembelajaran dengan model *Problem Based Learning*; (5) beberapa kelompok masih kesulitan dengan media *Board Game*; dan (6) peserta didik masih kurang aktif selama mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan analisis di atas, refleksi yang dapat diambil sebagai berikut (1) Guru memberikan video tentang gambaran langsung yang terjadi terkait materi; (2) Guru memberikan motivasi agar peserta didik merasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat dengan memberikan *reward* kepada peserta didik yang aktif; (3) Guru membimbing diskusi tiap kelompok dan memastikan setiap anggota berpartisipasi dalam berdiskusi; (4) Guru lebih membimbing peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran; (5) Guru menjelaskan lebih rinci tentang cara pengerjaan dan penilaian penggunaan media *Board Game*; (6) Mengenal peserta didik lebih baik, agar peserta didik lebih percaya diri selama mengikuti proses pembelajaran.

Pembelajaran Siklus II

Pembelajaran pada siklus II yang dilaksanakan oleh peneliti ini digunakan untuk memperbaiki hal-hal yang kurang atau kelemahan dalam proses pembelajaran dalam siklus I, sehingga penelitian dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Tahapan perencanaan pelaksanaan pada siklus II hampir sama dengan tahapan perencanaan pembelajaran siklus I dengan sedikit perbaikan. Tahapan yang dilakukan pada siklus II yang pertama yaitu tahap perencanaan. Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbentuk media *Board Game* dengan materi pembelajaran ketidakseimbangan ekosistem, media pembelajaran *Board Game* beserta soal dengan tingkat kesulitan yang berbeda, serta lembar angket keaktifan belajar peserta didik.

Tahap selanjutnya yaitu tahapan pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan terdiri atas (1) memberi salam dan mengecek kehadiran peserta didik; (2) menanyakan kabar peserta didik; (3) menyampaikan tujuan pembelajaran; (4) tanya jawab tentang materi sebelumnya; (5) menyampaikan materi; (6) memberi permasalahan pada peserta didik; (7) mengelompokkan peserta didik; (8) membimbing diskusi kelompok; (9) presentasi kelompok; (10) menyimpulkan hasil presentasi; (11) refleksi materi; (12) memberikan soal evaluasi; (13) menutup pembelajaran.

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus II ini terdapat banyak perbaikan dibandingkan dengan siklus I. Peserta didik tampak lebih familiar dengan penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media *Board Game*. Antusiasme peserta didik juga semakin membaik. Peserta didik lebih dominan dalam pembelajaran.

Tahap ketiga yaitu observasi ditandai dengan kegiatan mengukur indikator keaktifan peserta didik kelas V B SDN Kalikayen dengan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media *Board Game*.

Berdasarkan pengolahan data angket keaktifan belajar peserta didik pada siklus II diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Angket Keaktifan Belajar Peserta Didik Siklus II

No	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase	Rata-rata
1.	76-100	Sangat Baik	12	63%	79
2.	51-75	Baik	4	21%	
3.	26-50	Cukup	3	16%	
4.	0-25	Kurang	0	0%	
Jumlah			19	100%	Sangat Baik

Sumber : Hasil Analisis, 2024

Berdasarkan tabel 2 di atas menunjukkan bahwa terdapat 12 anak (63%) mendapatkan kategori sangat baik, 4 anak (21%) mendapatkan kategori baik, dan 3 anak (16%) mendapatkan kategori cukup. Rata-rata skor dari angket keaktifan belajar peserta didik sebesar 79, maka disimpulkan bahwa keaktifan belajar peserta didik kelas V B termasuk dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan refleksi yang dilakukan pada siklus II ini diketahui bahwa masih ada peserta didik yang kurang aktif, akan tetapi untuk rata-rata keseluruhan persentase dalam keaktifan belajar sudah mencapai 75% lebih, sehingga peneliti menetapkan bahwa penelitian ini sudah mencapai keberhasilan. Oleh karena itu peneliti tidak melakukan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Tahap refleksi pada siklus II tidak lagi ditemukan kendala yang berarti. Hal ini terjadi karena peserta didik mulai terbiasa dengan model pembelajaran tersebut. Dengan begitu terjadi proses pembiasaan antara guru dan peserta didik sehingga terbentuk perilaku aktif di setiap mata pelajaran.

Keaktifan Belajar Siklus I dan Siklus II

Berikut hasil rekapitulasi angket keaktifan belajar peserta didik melalui metode *Problem Based Learning* berbantu media *Board Game* pada siklus I dan siklus II yang dapat dilihat pada tabel 3.

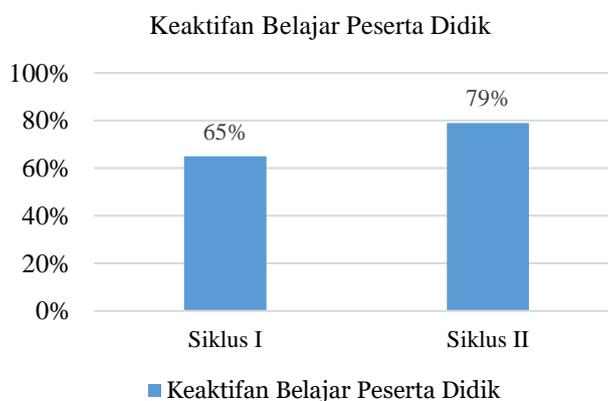
Tabel 3. Rekapitulasi Angket Keaktifan Belajar Peserta Didik Siklus I dan II

Keterangan	Siklus I	Siklus II
Jumlah Skor	1230	1510
Rata-Rata	64,7	79,4
Persentase	65%	79%
Kategori	Baik	Sangat Baik

Sumber : Hasil Analisis, 2024

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa hasil angket keaktifan belajar peserta didik mengalami peningkatan. Pada siklus I menunjukkan persentase keaktifan belajar peserta didik sebesar 65%. Sedangkan pada siklus II menunjukkan 79%. Terjadi peningkatan sebesar 14%. Hal tersebut dapat meningkat karena adanya refleksi yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas mengajar ataupun dengan memperbaiki kesalahan-kesalahan yang telah dilakukan pada pertemuan sebelumnya sehingga dapat dijadikan sebagai acuan sarana perbaikan guna meningkatkan kualitas dan proses dalam pembelajaran.

Apabila persentase keaktifan belajar peserta didik ditampilkan dengan menggunakan grafik maka akan nampak peningkatan yang terjadi antara siklus I dan siklus II sebagai berikut.



Sumber : Hasil Analisis, 2024

Gambar 2. Grafik Keaktifan Belajar Peserta Didik Siklus I dan II

Pada gambar 2 dapat diketahui bahwa hasil angket keaktifan belajar peserta didik kelas V melalui model *Problem Based Learning* berbantu media *Board Game* pada siklus I dan II menunjukkan adanya peningkatan dalam keaktifan belajar peserta didik. Terjadi peningkatan sebesar 14%. Sejalan dengan meningkatnya keaktifan belajar peserta didik yang dilakukan pada penelitian ini dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dilakukan oleh Nurrohim (2022) menyimpulkan bahwa penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

5. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan keaktifan belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 14%. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* berbantu media *Board Game* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas V B SDN Kalikayen, Ungaran Timur, Kabupaten Semarang.

Saran

Model pembelajaran *Problem Based Learning* dan media *Board Game* perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dengan sampel yang berbeda dan lebih besar untuk mengetahui keefektifan model serta media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2017. Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dewantara Jagad Aditya dan Nurgiansah T Heru. 2021. Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Penerapan Model Picture And Picture dalam Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. Jurnal Publikasi Pendidikan, 11 (3), 234-241.
- Falaakh, Iqliima Filasthiin, dkk. 2019. Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VII A SMP Negeri 16 Surakarta. Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematikan (JPMM) Solusi, 3 (1), 80-90.
- Farida, Hidayatul., dkk. 2021. Penerapan Model Snowball Throwing Tema Lingkungan Sahabat Kita sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar. Jurnal Pendidikan Dasar, 2 (1), 118-125.

- Nafiah, Yunin Nurun. 2014. Penerapan Model Problem Based Learning untuk meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4 (1), 125-143.
- Normala Rahmadano & Indri Anugraheni. 2017. Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika melalui Pendekatan Problem Based Learning bagi Siswa Kelas 4 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7 (3), 241-250.
- Nurrohim, dkk. 2022. Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Model Problem Based Learning pada Mata Pelajaran PKN Kelas IV Sekolah Dasar Negeri. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 3 (1), 60-75.
- Nurrohim, Suyoto, dan Anjarini Titi. 2022. Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Model Problem Based Learning pada Mata Pelajaran PKN Kelas IV Sekolah Dasar Negeri. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 3 (1), 60-75.
- Prasetyo Apri Dwi dan Abduh Muhammad. 2021. Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5 (4), 1717-1724.
- Puspitasari Jennes Choirunnissa dkk. 2022. Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Model PBL Materi Nilai-Nilai Budaya Masyarakat Praaksara di Kelas VII SMPN 1 Jebus Kab. Bangka Barat, Kepulauan Bangka Belitung. *Jurnal Pemikiran Kesejahteraan dan Pendidikan Sejarah*, 20 (1), 98-111.
- Shoimin, Aris. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Suarni. 2017. Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Organisasi Pelajaran PKN Melalui Pendekatan Pembelajaran PAKEM untuk Kelas IV SD Negeri 064988 Medan Johor T.A. 2014/2015. *Journal of Physics and Science Learning (PASCAL)*, 1 (2), 129-140.
- Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdikarya.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susantyo, Salmaa Ainun dkk. 2023. Peningkatan Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar PPKn Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Kelas 3 SD Negeri Gedongtengen. *Dikdaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9 (4), 405-414.
- Wati, K, Armida, dkk. (2019). Meningkatkan Keaktifan Belajar Melalui Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran Tematik pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ittihad Kota Jambi. <http://repository.uinjambi.ac.id/2568/>
- Wibowo Nugroho. 2016. Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Jurnal Electornics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)*, 1(2), 128-139.