

Meningkatkan Hasil Belajar dan Sikap Gotong Royong Menggunakan Model *PBL* Berbantuan Media *Game Puzzle* Pada Siswa Fase A Kelas II SDN 034 Tarakan

Erni Sulistiyawati

SDN 034 Tarakan-Kalimantan Utara

Korespondensi Penulis: Erni.gec@gmail.com

Abstract. *The final of this research is to improve the result of study and attitude of “gotong royong” (mutual collaboration) using the model of problem based learning with the use of model of media game puzzle for the students of second grade of 034 Elementary School in Tarakan. The method of this research is the research in the classroom action. The technic of data analysis is collecting the data, reducing the data, presenting the data and making the conclusion, through the using the method of problem based on learning with the game puzzle model. This research is a respond to the lack of the activeness of the student during the lesson in classroom which will be causing the low of the study result and the attitude of “gotong royong” / mutual collaboration which is becoming the one of the profile/ characteristic of “Pancasila” student. By using this method, the research shows the significant result of the study result of student. The increase was quite significant from the results of the first cycle post-test of 63.63 in cycle II to 86.36, namely 22.73% with the advanced category reaching 63.63% in accordance with the target, even exceeding the desired target (50% advanced). Beside of that, this method shows that there is a significant result of “gotong royong”/ “mutual collaboration” attitude among the student: 87,5%. The result of this reaserch is focusing on the effectivity in increasing the quality of classroom lesson. By involving the student actively and pushing the “gotong royong”/ mutual collaboration attitude , the collaboration and creativity during the lesson is not only becoming more interesting but also creating the important social values for the student.*

Keyword: *the result of study, “gotong royong”/ mutual collaboration, problem based on learning, media game puzzle.*

Abstrak. Tujuan penelitian ini untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Sikap Gotong Royong Menggunakan Model *Problem Based Learning* berbantuan Media *Game Puzzle* pada siswa Fase A Kelas II SDN 034 Tarakan”. Metode penelitian ini yaitu penelitian Tindakan kelas. Teknik analisis data yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *game puzzle*. Penelitian ini dilakukan sebagai respons terhadap kurangnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar dan rendahnya sikap gotong royong yang merupakan salah satu dimensi profil pelajar Pancasila. Dengan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *game puzzle*, penelitian ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Peningkatan terjadi cukup signifikan dari hasil post-test siklus I sebesar 63,63 pada siklus II menjadi 86,36 yaitu 22,73% dengan kategori mahir mencapai 63,63% sesuai dengan target, bahkan melampaui target yang diinginkan (mahir 50%). Selain itu, penerapan model ini juga berhasil meningkatkan sikap gotong royong peserta didik, yang tercermin dari rata-rata indikator pencapaian sikap gotong royong sebesar 87,50%. Hasil penelitian ini menyoroti efektivitas pendekatan inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Dengan melibatkan peserta didik secara aktif dan mendorong sikap gotong royong, kolaborasi serta kreativitas, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik tetapi juga memupuk nilai-nilai sosial yang penting.

Kata Kunci: Hasil belajar, sikap gotong royong, *Problem Based Learning*, media *game puzzle*.

LATAR BELAKANG

Salah satu tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia melalui upaya peningkatan kualitas pendidikan pada semua jenjang pendidikan. Pemerintah mengeluarkan kurikulum baru yang disebut dengan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka lebih mengutamakan sikap kreatif dan

menyenangkan dengan memupuk berdasarkan minat dan bakat yang dimiliki oleh peserta didik. Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti mendorong peserta didik menjadi pribadi beriman yang mampu menghayati dan mewujudkan imannya dalam kehidupan sehari-hari. Maka Mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti membekali peserta didik dengan pengetahuan, sikap dan ketrampilan yang bersumber dari Kitab Suci, Tradisi, Ajaran Gereja (Magisterium), dan pengalaman iman peserta didik.

Usaha dalam menumbuhkan minat belajar siswa di dalam kelas sangat penting untuk dilakukan oleh para guru. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Dan Budi Pekerti di kelas, diharapkan siswa dapat dengan cermat menyimak setiap kisah dalam Kitab Suci, sehingga dapat menumbuhkan pengetahuan yang dalam akan iman yang mereka anut dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas, mengingat nilai ketuntasan minimum untuk pelajaran agama di rentang 75.

Berdasarkan hasil refleksi peneliti di SDN 034 Tarakan khususnya kelas II tahun pelajaran 2023/2024, dalam pembelajaran Agama Katolik apabila guru menerapkan metode ceramah, peserta didik cenderung malas dan bosan. Kurangnya keaktifan siswa dalam pelajaran mengakibatkan rendahnya tingkat daya serap terhadap materi pelajaran yang dipelajari. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pelajaran Agama Katolik adalah 75. Namun dalam penilaian, masih banyak peserta didik yang tidak tuntas. Hal ini dipertegas dengan hasil *pre-test*. Dari 11 (sebelas) peserta didik kelas II hanya 3 orang yang mendapatkan nilai di atas KKM (Tuntas), sedangkan 8 orang tidak tuntas.

Berdasarkan masalah tentang kurangnya keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar yang berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti ini, maka peneliti melaksanakan PTK yang dikemas dengan judul: **“Meningkatkan Hasil Belajar dan Sikap Gotong Royong Menggunakan Model *PBL* berbantuan Media *Game Puzzle* pada siswa Fase A Kelas II SDN 034 Tarakan”**. dengan alasan dapat dilakukannya peningkatan dimensi gotong royong dan hasil belajar siswa di SDN 034 Tarakan.

KAJIAN TEORITIS

1. Pengertian Hasil Belajar

Secara umum pengertian hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor (bukan hanya salah satu aspek potensi

saja) yang disebabkan oleh pengalaman. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut.

2. Profil Pelajar Pancasila – Dimensi Gotong royong

Dalam kurikulum Merdeka terdapat fokus perhatiannya yaitu profil pelajar Pancasila. Profil Pelajar Pancasila sesuai Visi dan Misi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagaimana tertuang dalam dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024: Pelajar Pancasila adalah perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, dengan enam ciri utama: beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.

Pelajar Indonesia memiliki kemampuan bergotong-royong, yaitu kemampuan untuk melakukan kegiatan secara bersama-sama dengan suka rela agar kegiatan yang dikerjakan dapat berjalan lancar, mudah dan ringan. Elemen-elemen dari bergotong royong adalah kolaborasi, kepedulian, dan berbagi. Ketiga elemen ini saling berkaitan dan diharapkan setiap murid dapat menerapkannya dalam pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Karena itu setiap murid dapat mencoba untuk berkolaborasi dengan orang lain, menanamkan kepedulian pada hal-hal yang berkaitan dengan kepentingan bersama, serta terbuka untuk berbagi pengetahuan, pengalaman, atau sumber daya lain yang memungkinkan.

3. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

a. Pengertian Model Pembelajaran

Problem based learning adalah model pembelajaran yang mengutamakan seberapa aktif peserta didik dalam selalu berpikir kritis dan selalu terampil ketika dihadapkan pada penyelesaian suatu permasalahan. Proses dari alur bagaimana peserta didik belajar ini tergantung dari seberapa kompleks permasalahan yang dihadapinya.

b. Karakteristik *Problem Based Learning*

Menurut Aris Shoimin, model pembelajaran *problem based learning* memiliki beberapa karakteristik khas, yaitu: (1) Berpusat pada Peserta Didik pelaksanaan kegiatan pembelajaran, fokus utama adalah di peserta didik. Peserta didik diharapkan lebih aktif dalam belajar, bertanya, dan praktek langsung. (2) Fokus ke Masalah

Autentik, fokus ke masalah autentik atau masalah asli alias masalah nyata. Jadi, meskipun memberikan suatu masalah kepada peserta didik tentunya bukan masalah rekayasa melainkan masalah *real* di lapangan. (3) Peserta Didik Belajar Secara Mandiri, Problem based learning ketika diterapkan pada akhirnya peserta didik akan belajar secara mandiri, atau lebih banyak demikian. Kenapa? Sebab mereka fokus menyelesaikan masalah yang diberikan pendidik dan berpikir sendiri selama proses penyelesaian. (4) Pelaksanaan Berbasis Kelompok, PBL tidak bisa atau kurang tepat jika diterapkan dengan cara perorangan, idealnya dibentuk kelompok. Sehingga pendidik perlu membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok untuk kemudian menyelesaikan satu masalah bersama-sama. (5) Pendidik Berperan sebagai Fasilitator, pendidik hanya berperan sebagai fasilitator. Sehingga memberikan kisi-kisi dalam membantu peserta didik menyelesaikan masalah. Eksekusi seluruhnya dilakukan peserta didik itu sendiri.

Langkah-langkah Pelaksanaan Model *Problem Based Learning (PBL)*

c. Langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning*

Langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Orientasi siswa terhadap masalah autentik adalah langkah awal di mana guru memperkenalkan siswa dengan tujuan pembelajaran, memastikan mereka memahami konteks masalah, serta memotivasi mereka untuk terlibat dalam proses pemecahan masalah.
2. Mengorganisasikan peserta didik melibatkan pembagian siswa ke dalam kelompok-kelompok, dan membantu mereka untuk mendefinisikan tugas belajar yang terkait dengan masalah yang diberikan.
3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok melibatkan dorongan dari guru kepada peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang relevan, melakukan eksperimen, dan melakukan penyelidikan yang diperlukan untuk mengembangkan pemahaman dan solusi terhadap masalah yang dihadapi.
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya melibatkan bantuan dari guru kepada peserta didik dalam perencanaan dan penyusunan karya yang sesuai dengan pemecahan masalah yang telah mereka lakukan.
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah melibatkan bimbingan dari guru kepada peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap

proses penyelidikan yang telah mereka lakukan, serta solusi yang mereka ajukan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang masalah dan meningkatkan keterampilan pemecahan masalah

4. *Media Game Puzzle*

Media, termasuk games, merupakan bagian integral dari proses pembelajaran yang berarti dan komprehensif. Penggunaan media, seperti games, membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Penyampaian pesan melalui games menjadi efektif karena sifatnya yang menarik dan dapat memfasilitasi pemahaman. games, termasuk *puzzle*, dapat menjadi media pendidikan yang mendidik dan mendorong eksplorasi pikiran siswa. Dengan demikian, penggunaan *games puzzle* dianggap sebagai metode yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran yang komprehensif dan menyenangkan bagi siswa.

Games Puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa di ulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba hingga berhasil. Bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk berfikir dan bertindak imajinatif serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreatifitas anak.

Tarigan (1986:234) menyatakan bahwa ‘pada umumnya para siswa menyukai permainan dan mereka dapat memahami dan melatih cara penggunaan kata-kata, *puzzle*, *crosswords puzzle*, *anagram* dan *palindron*’.

Beberapa manfaat bermain *Puzzle* bagi anak-anak antara lain:

1. Meningkatkan Keterampilan Kognitif

Dengan bermain *Puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Pada tahap awal mengenal *Puzzle*, mereka mungkin mencoba untuk menyusun gambar *Puzzle* dengan cara mencoba memasang-masangkan bagian-bagian *Puzzle* tanpa petunjuk. Dengan sedikit arahan dan contoh, maka anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna, atau logika.

2. Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus

Keterampilan motorik halus (*fine motor skill*) berkaitan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya tangan dan jari-jari tangan. Dengan

bermain *Puzzle* tanpa disadari anak akan belajar secara aktif menggunakan jari-jari tangannya.

3. Meningkatkan Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. *Puzzle* dapat dimainkan secara perorangan. Namun *Puzzle* dapat pula dimainkan secara kelompok. Permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara kelompok akan meningkatkan interaksi sosial anak. Dalam kelompok anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain.

4. Melatih koordinasi mata dan tangan.

Anak belajar mencocokkan keping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar. Ini langkah penting menuju pengembangan ketrampilan membaca.

5. Melatih logika

Membantu melatih logika anak. Misalnya *Puzzle* bergambar manusia. Anak dilatih menyimpulkan di mana letak kepala, tangan, dan kaki sesuai logika.

6. Melatih kesabaran.

Bermain *Puzzle* membutuhkan ketekunan, kesabaran dan memerlukan waktu untuk berfikir dalam menyelesaikan tantangan.

METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan dua siklus secara tatap muka. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 034 Tarakan melalui pembelajaran tatap muka. Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas II semester 1 tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 11 peserta didik. 4 peserta didik berjenis kelamin laki-laki dan 7 peserta didik berjenis kelamin perempuan. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan pembagian materi sebagai berikut:

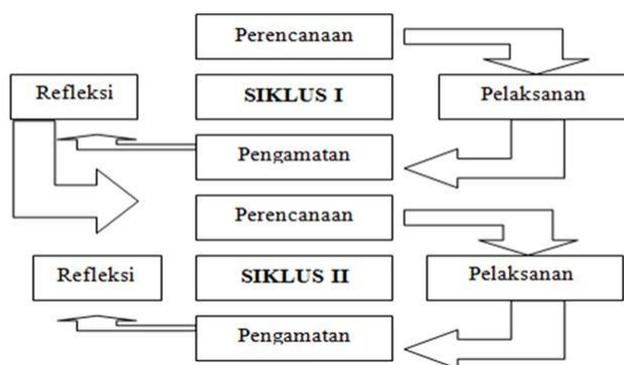
Siklus	Materi	Jam Pelajaran	Hari/Tanggal
Siklus 1	Nabi Nuh	3 JP	Kamis, 26 Oktober 2023
Siklus 2	Abraham	3 JP	Rabu, 01 November 2023

B. Desain Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan menggunakan 2 siklus dimana setiap siklus memiliki 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Masing

masing siklusnya terdiri dari 1 pertemuan. Pada siklus satu dilaksanakan dengan 1 pertemuan pada materi “Nabi Nuh”, sedangkan siklus kedua juga dilaksanakan dengan 1 pertemuan pada materi “Abraham”. Siklus-siklus tersebut bertujuan untuk mengambil data yang akan dianalisis pada langkah selanjutnya dalam penelitian ini. Data tersebut berguna untuk mengetahui apakah adanya peningkatan hasil belajar dan sikap gotong royong peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Game Puzzle*. Prosedur penelitian ini menggunakan ketentuan yang berlaku dalam Penelitian Tindakan Kelas dengan alur sebagai berikut:

Gambar 3.1 Skema Tahapan Siklus



1. Tahapan Siklus 1

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini tindakan siklus I ini yang dilakukan ialah : (1) Pengamatan awal: mengidentifikasi masalah yang dihadapi peserta didik yaitu hasil dari asesmen awal peserta didik. Identifikasi masalah yang dihadapi guru yaitu mengenai metode pembelajaran yang biasa dilakukan, kondisi, motivasi dan minat peserta didik; Selain itu, guru juga memeriksa sikap gotong royong dan pencapaian hasil belajar peserta didik. (2) Membuat Skenario Pembelajaran: Guru merencanakan pembelajaran dengan mengajak peserta didik untuk menganalisis masalah. Selanjutnya, guru menimbulkan diskusi dengan pertanyaan yang mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. (3) Penyusunan perangkat pembelajaran: Proses ini mencakup penyusunan modul ajar dan Lembar Kerja Peserta Didik yang akan digunakan selama proses pembelajaran. (4) Persiapan alat evaluasi: Guru menyiapkan soal tes tertulis sebagai alat evaluasi untuk mengukur pencapaian peserta didik dalam aspek kognitif dari pembelajaran. (5) Penyusunan format lembar pengamatan: Guru juga menyusun format lembar pengamatan baik untuk guru maupun peserta didik untuk mengumpulkan data terkait aspek afektif dan

psikomotorik peserta didik serta kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan

Antara lain; (1) Pendahuluan, guru memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran kepada peserta didik dan juga memberikan pertanyaan pemantik terkait materi Nabi Nuh, lalu guru mengajak peserta didik berkonsentrasi dengan mengerjakan *Maze puzzle*; (2) Kegiatan Inti; (a) Peserta didik diberi permasalahan oleh guru yang berkaitan dengan materi yaitu video banjir, lalu kemudian guru memberikan pertanyaan lisan seputar isi video, lalu guru mengajak siswa kembali menonton video animasi kitab suci tentang kisah Nabi Nuh; (b) Guru memberikan penjelasan tentang isi kisah dan makna tentang video animasi kitab suci tersebut, (c) Guru membagi siswa dalam kelompok 3-4 orang 1 kelompok; (d) Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada kelompok berupa Teka teki silang (TTS) dan mengurutkan potongan gambar sesuai kisah Nabi Nuh; (e) Peserta didik bekerjasama dalam kelompok menumbuhkan semangat gotong royong untuk menemukan jawaban TTS dan mengurutkan gambar; (f) Setiap kelompok memperlihatkan hasil pekerjaan berupa isi TTS dan hasil pengurutan gambar di depan kelas; (g) guru memberikan penjelasan dan penguatan terkait materi, kemudian peserta didik mengisi lembar post test (3) Kegiatan Penutup; (a) Guru memberikan kesimpulan tentang materi pembelajaran (b) Peserta didik diajak berefleksi mengenai yang didapat selama pembelajaran ini serta memberi motivasi agar lebih bersemangat belajar.

c. Tahap Pengamatan

Peneliti melakukan pengamatan terhadap variabel hasil belajar dan sikap gotong royong peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran dan tingkah laku peserta didik selama mengikuti kegiatan belajar dengan menggunakan lembar pengamatan berdasarkan indikator-indikator. Pada akhir pertemuan dilakukan tes untuk mengukur target hasil belajar pada siklus I.

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil observasi, guru menganalisis hasil pengamatan dan hasil tes siklus I. Guru dapat merefleksikan diri dengan melihat data observasi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar dan sikap gotong royong peserta didik. Baik dalam hal kelemahan maupun kekuatan yang terjadi pada siklus I menjadi suatu acuan untuk merancang siklus 2.

2. Tahapan Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Pengamatan awal mengidentifikasi masalah yang dihadapi peserta didik yaitu hasil belajar pada siklus I. Identifikasi masalah yang dilakukan oleh guru yaitu mengenai model *problem based learning* berbantuan media *game puzzle* yang sesuai untuk dilakukan dengan berdasarkan kebutuhan peserta didik.

b. Tahap Pelaksanaan

Antara lain; (1) Pendahuluan, guru menjelaskan tujuan pembelajaran, mengajukan pertanyaan pemantik, lalu mengajak peserta didik berkonsentrasi dengan mengerjakan *Maze puzzle*, lalu mengajak peserta didik gerak dan lagu (2) Kegiatan Inti; (a) mengarahkan peserta didik menonton video animasi tentang menghormati orangtua, lalu setelah menonton, guru memberikan pertanyaan terkait kisah dari video; (c) peserta didik kemudian diajak menonton 2 video animasi kitab suci tentang kisah Abraham, setelah menonton video guru memberikan penjelasan tentang isi dan makna dari kisah Abraham ; (d) peserta didik lalu mengerjakan LKPD 1 secara individual berupa soal menjodohkan ; (e) setelah mengerjakan soal, guru membagi peserta didik dalam 3 kelompok yang terdiri dari 3-4 orang; (f) guru memberikan kepada tiap kelompok 2 macam potongan *puzzle* dan peserta didik menyusun potongan *puzzle* bersama kelompoknya (g) setelah selesai menyusun *puzzle*, setiap kelompok maju kedepan untuk memperlihatkan hasil susunan *puzzle*; (h) setelah setiap kelompok maju, kemudian guru meminta seluruh peserta didik secara bersama-sama menyusun gambar *puzzle* menjadi 1 cerita utuh tentang kisah Abraham; (i) setelah selesai menyusun *puzzle* menjadi satu rangkaian kisah utuh, guru kemudian mengajak siswa bermain “Garcepin yuk” guru memberikan potongan kata yang harus diteladani dari Abraham, peserta didik memilih potongan kata tersebut dan menempelkannya di sebuah kertas; (j) setelah itu guru memberikan penjelasan serta penegasan materi secara keseluruhan, lalu peserta didik diminta mengisi *post test* (3) Kegiatan Penutup; (a) Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan pembelajaran dengan dibantu beberapa pertanyaan lisan tentang pembelajaran yang telah dilaksanakan di kelas; (b) Peserta didik diajak berefleksi mengenai yang didapat selama pembelajaran ini serta memberi motivasi agar lebih bersemangat belajar.

c. Tahap Pengamatan

Peneliti melakukan pengamatan terhadap variabel hasil belajar dan sikap gotong royong peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran dan tingkah laku

peserta didik selama mengikuti kegiatan belajar dengan menggunakan lembar pengamatan berdasarkan indikator-indikator.

Pada pertemuan ke dua diakhiri dengan pemberian post test untuk mengukur target hasil belajar pada siklus II.

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil observasi, guru menganalisis hasil pengamatan dan hasil tes siklus II. Guru dapat merefleksikan diri dengan melihat data observasi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar dan sikap gotong royong peserta didik. Baik dalam hal kekurangan maupun kelemahan yang terjadi pada siklus I dan II menjadi suatu acuan untuk merancang pembelajaran atau penelitian selanjutnya.

C. Populasi dan sampel

Populasi yang digunakan adalah seluruh peserta didik kelas II di SDN 034 Tarakan yang berjumlah 11 peserta didik, 4 peserta didik berjenis kelamin laki-laki dan 7 peserta didik berjenis kelamin perempuan.

Suharsimi Arikunto (2006:130) menyatakan populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Jika seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi atau studi populasi atau sensus. Subyek penelitian adalah tempat variabel melekat.

D. Teknik Pengambilan Data

1. Tes

Tes adalah sekelompok pertanyaan tertulis yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat individu atau kelompok (Suharsimi Arikunto, 2002). Dalam penelitian ini, tes digunakan untuk mengumpulkan data mengenai prestasi atau hasil belajar mata pelajaran agama Katolik peserta didik kelas II Fase A SDN. 034 Tarakan, yang beragama Katolik.

2. Observasi atau pengamatan

Observasi dilakukan oleh peneliti dan guru kolaborator dengan memanfaatkan pedoman observasi, lembar pengamatan, dokumentasi foto, dan catatan mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas. Semua informasi yang terkait dengan pengamatan tersebut akan tercatat dalam lembar catatan lapangan. Observasi mencakup pemantauan selama seluruh proses pembelajaran agama katolik berlangsung dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan perubahan yang terjadi selama tindakan berlangsung. Pengamatan ini juga melibatkan guru bidang studi yang

memiliki tanggung jawab dalam mencatat, menganalisis, mengevaluasi, dan menginterpretasikan perilaku peneliti selama proses pembelajaran

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode yang dilakukan dengan mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda, dan sumber informasi lainnya (Suharsimi Arikunto, 2002). Dalam penelitian tindakan kelas ini, dokumentasi mencakup daftar nama dan daftar kehadiran peserta didik fase A kelas II di SDN 034 Tarakan yang beragama Katolik termasuk foto-foto, dan data pendukung lainnya.

E. Metode Analisis Data

Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif. Data yang dianalisis ini adalah nilai tes hasil belajar pada materi Nabi Nuh dan Abraham, di kelas II SDN 034 Tarakan tahun pelajaran 2023/2024. Data pengamatan guru terhadap aktivitas siswa dalam pengelolaan pembelajaran *Problem Based Learning*, analisis data yang dipergunakan adalah sebagai berikut:

1) Analisis deskriptif data hasil belajar kognitif peserta didik

Hasil tes tertulis peserta didik yang dilakukan pada akhir siklus dihitung nilai rata-ratanya. Hasil tes pada akhir siklus I dibandingkan dengan siklus II. Nilai tes aspek kognitif dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai tes kognitif} = \frac{\sum \text{ skor perolehan}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100$$

2) Perhitungan Ketuntasan Belajar

Perhitungan ketuntasan tes ini mengacu pada target capaian peserta didik yaitu Mahir 50%, Cakap 40%, Layak 10% dan Baru berkembang 0%. Perhitungan persentase ketuntasan belajar klasikal menggunakan rumus sebagai berikut ini:

$$\% \text{ Ketuntasan belajar klasikal} = \frac{\sum \text{ siswa yang tuntas}}{\sum \text{ seluruh siswa}} \times 100\%$$

3) Analisis deskriptif data dimensi gotong royong

Analisis deskriptif bertujuan untuk mengetahui nilai sikap gotong royong dalam berkelompok pada siklus I dan siklus II. Rumus yang dipakai pada perhitungan ini yaitu:

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah Nilai}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Skor	Kategori
85% - 100%	Sangat berkembang
75% - 84%	Berkembang sesuai harapan
60% - 74%	Sedang berkembang
<59%	Mulai berkembang

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Siklus I

a. Data Observasi Karakter Profil Pelajar Pancasila (P3) dimensi gotong royong

Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 26 Oktober 2023 pada jam pelajaran ke-1 sampai ke-3 pembelajaran Pendidikan Agama Katolik & Budi Pekerti di SDN 034 Tarakan Kelas II. Siklus I tersebut dilaksanakan dalam 1 pertemuan. Setelah melaksanakan siklus 1 maka dapat diperoleh data sebagai berikut:

Tabel Presentase Indikator P3 di Siklus I

No.	Indikator P3	Skor
1	Menumbuhkan rasa dan sikap saling tolong menolong, sukarela, saling membantu, dan mempunyai sifat kekeluargaan	70,45
2	Membina hubungan sosial yang baik terhadap masyarakat disekitar	68,18
3	Menciptakan rasa kebersamaan dan menumbuhkan rasa kasih sayang	63,64
4	Mempererat tali silaturahmi atau persaudaraan	72,73
	Rata-rata	68,75

b. Data hasil belajar

Data hasil belajar peserta didik diambil dari hasil post test. Skor yang diperoleh peserta didik dapat dilihat pada grafik dan tabel sebagai berikut:

Tabel Data Hasil Belajar Materi "Nabi Nuh" Siklus I

No.	Nama	Skor
1	BP	50
2	MM	60
3	TB	70
4	NA	70
5	YH	40
6	YL	80
7	AF	70
8	MP	90
9	SG	60

10	YF	60
11	AS	50
	Jumlah	700
	Rata-rata	63,63

Tabel Data Observasi Asesmen Kualitatif Post Test Siklus I

No.	Nilai Kualitatif	Jml Peserta didik
1	Mahir (85-100)	1
2	Cakap (75-84)	1
3	Layak (60-74)	6
4	Baru berkembang (<59)	3

2. Siklus II

a) Data Observasi Karakter Profil Pelajar Pancasila (P3) dimensi gotong royong

Siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 01 November 2023 pada jam pelajaran ke-1 sampai ke-3 pembelajaran Pendidikan Agama Katolik & Budi Pekerti di SDN 034 Tarakan Kelas II. Siklus 2 tersebut dilaksanakan dalam 1 pertemuan. Setelah melaksanakan siklus 2 maka dapat diperoleh data sebagai berikut:

Tabel Presentase Indikator P3 di Siklus II

No.	Indikator P3	Skor
1	Menumbuhkan rasa dan sikap saling tolong menolong, sukarela, saling membantu, dan mempunyai sifat kekeluargaan	88,64
2	Membina hubungan sosial yang baik terhadap masyarakat disekitar	86,36
3	Menciptakan rasa kebersamaan dan menumbuhkan rasa kasih sayang	84,09
4	Mempererat tali silaturahmi atau persaudaraan	90,91
	Rata-rata	87,50

b. Data hasil belajar

Data hasil belajar peserta didik diambil dari hasil sumatif. Skor yang diperoleh peserta didik dapat dilihat pada grafik dan tabel sebagai berikut:

Tabel Data Hasil Belajar Materi "Abraham" Siklus II

No.	Nama	Skor
1	BP	80
2	MM	90
3	TB	90
4	NA	90
5	YH	70
6	YL	100

7	AF	90
8	MP	90
9	SG	80
10	YF	90
11	AS	80
	Jumlah	950
	Rata-rata	86,36

Tabel Data Observasi Asesmen Kualitatif Post Test Siklus II

No.	Nilai Kualitatif	Jml Peserta didik
1	Mahir (85-100)	7
2	Cakap (75-84)	3
3	Layak (60-74)	1
4	Baru berkembang (<59)	0

B. PEMBAHASAN

1. Siklus I

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, pembelajaran dengan model *problem based learning* berbantuan media *game puzzle* berjalan dengan baik, meskipun hasilnya belum mencapai tingkat maksimal. Hasil observasi menunjukkan bahwa sikap gotong royong, khususnya dalam subelemen kerja sama, masih pada tahap sedang berkembang, dengan 5 peserta didik mencapai tahap tersebut dan rata-rata indikator ketercapaian sebesar 68,75. Pada post test, 6 peserta didik berada pada tahap layak dengan rata-rata indikator ketercapaian sebesar 63,63.

Dari hasil pengamatan dan analisis, peneliti menyimpulkan bahwa keberhasilan guru dalam menguasai model *problem based learning* berbantuan media *game puzzle* mempengaruhi hasil belajar. Proses penerimaan peserta didik juga memiliki dampak pada hasil belajar mereka. Oleh karena itu, peneliti menyarankan adanya perbaikan pada proses pembelajaran di siklus 2 dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam mengembangkan sikap gotong royong sebagai indikator keberhasilan profil pelajar Pancasila.

2. Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model *problem based learning* berbantuan media *game puzzle* telah mengalami peningkatan yang signifikan. Observasi terhadap hasil belajar peserta didik menunjukkan kemajuan yang mencolok dalam berbagai aspek. Dalam dimensi gotong royong, subelemen kerja sama, terdapat peningkatan yang cukup besar, dengan 8 peserta didik mencapai kategori sangat berkembang dan 3 peserta didik berkembang

sesuai harapan. Rata-rata indikator ketercapaian mencapai 87,50. Pada hasil post test, 7 peserta didik berada pada kategori mahir, 3 peserta didik cakap, dan 1 peserta didik layak, dengan rata-rata nilai kelas sebesar 86,36. Kesimpulannya, proses pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II dapat dianggap sangat baik, dengan model *problem based learning* berbantuan media *game puzzle* membawa dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik, terutama dalam pengembangan sikap gotong royong dan kerja sama. Peningkatan signifikan ini memberikan gambaran bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan telah berhasil meningkatkan pemahaman dan partisipasi peserta didik, mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

3. Perbandingan Siklus I dan Siklus II

a. Perbandingan Tingkat gotong royong Peserta Didik pada Siklus I dan Siklus II.

Dari hasil analisa data yang tampak pada hasil siklus I dan siklus II, bahwa melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *game puzzle* dalam upaya meningkatkan sikap gotong royong peserta didik, mengalami peningkatan dalam tingkat ketuntasan. Dimana tingkat ketuntasan dimensi gotong royong pada siklus I hanya mencapai 68,75% dengan kategori sedang berkembang, sedangkan tingkat ketuntasan dimensi gotong royong pada siklus II mengalami peningkatan yaitu mencapai 87,50% dengan kategori sangat berkembang.

Tabel Perbandingan Hasil Observasi Karakter P3 Siklus I dan II

No.	Indikator P3	Siklus 1	Siklus 2
1	Menumbuhkan rasa dan sikap saling tolong menolong, sukarela, saling membantu, dan mempunyai sifat kekeluargaan	70,45	88,64
2	Membina hubungan sosial yang baik terhadap masyarakat disekitar	68,18	86,36
3	Menciptakan rasa kebersamaan dan menumbuhkan rasa kasih sayang	63,64	84,09
4	Mempererat tali silaturahmi atau persaudaraan	72,73	90,91
	Rata-rata	68,75	87,50

b. Perbandingan data hasil belajar peserta didik siklus I ke siklus II

Dari data yang diperoleh, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *post test* pada tahap siklus I yaitu 63,63 kemudian terjadi peningkatan pada siklus II menjadi 86,36. Peningkatan terlihat signifikan untuk peserta didik yang membutuhkan perhatian dan bimbingan dari guru dan teman kelas. Hal ini terlihat dari peserta didik yang terlihat meningkat cukup tinggi sebesar 30% yaitu sejumlah 5 orang peserta didik.

Peningkatan hasil belajar peserta didik ini disebabkan sering terjadi interaksi antara guru dan peserta didik serta antara peserta didik dan peserta didik lainnya dalam proses pembelajaran yang berlangsung sehingga meningkatkan hasil belajar dan pemahaman terhadap materi yang diberikan menjadi lebih baik. Hal ini sesuai dengan tujuan dilakukannya penelitian yaitu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada fase A kelas II mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti di SDN 034 Tarakan. Dari data yang diperoleh juga terlihat secara individu, hasil belajar peserta didik telah mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Jadi dapat disimpulkan bahwa secara individu dan keseluruhan terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti peserta didik dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *game puzzle*.

Tabel Data Statistik Deskriptif Belajar PAK dan Perubahan skor dari Siklus I ke Siklus II

No.	Nama	Skor Siklus I	Skor Siklus II	Perubahan
1	BP	50	80	30%
2	MM	60	90	30%
3	TB	70	90	20%
4	NA	70	90	20%
5	YH	40	70	30%
6	YL	80	100	20%
7	AF	70	90	20%
8	MP	90	90	0
9	SG	60	80	20%
10	YF	60	90	30%
11	AS	50	80	30%
	Jumlah	700	950	
	Rata-rata	63,63	86,36	22,72%

Tabel Data presentase perbandingan Observasi Asesmen Kualitatif Post Test Siklus I dan siklus II

No.	Nilai Kualitatif	Siklus I	Siklus II
1	Mahir 85-100	9,09%	63,63%
2	Cakap 75-84	9,09%	27,27%
3	Layak 60-74	54,54%	9,09%
4	Baru berkembang < 59	27,27%	0

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning dengan menggunakan media game puzzle pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar dan sikap gotong royong peserta didik. Peningkatan terjadi cukup signifikan dari hasil post-test siklus I sebesar 63,63 menjadi 86,36 yaitu 22,73% dengan kategori mahir mencapai 63,63% sesuai dengan target, bahkan melampaui target yang diinginkan (mahir 50%), menunjukkan efektivitas pendekatan ini dalam memfasilitasi pemahaman materi pelajaran.

Dengan melibatkan peserta didik secara aktif dan memanfaatkan media game puzzle, pembelajaran menjadi lebih menarik, mendorong pemikiran kritis, serta memupuk semangat gotong royong, kolaborasi, dan kreativitas di antara peserta didik. Peningkatan sikap gotong royong dengan rata-rata indikator sebesar 87,50% menunjukkan bahwa model pembelajaran ini juga berperan dalam membentuk nilai-nilai sosial yang penting, yang merupakan dimensi krusial dalam pengembangan profil pelajar pancasila.

B. Saran

Dari penelitian yang telah dilaksanakan, Adapun saran yang dapat diajukan antara lain, Peserta didik diharapkan aktif terlibat dalam pembelajaran, berkolaborasi, dan berkontribusi dalam diskusi kelas serta membangun sikap gotong royong melalui kerja sama dalam kelompok. Bagi Guru dan rekan sejawat disarankan untuk terus mengembangkan model pembelajaran inovatif seperti *Problem Based Learning* dan media *game puzzle*, serta berbagi ide untuk memperkaya strategi pembelajaran. Penguatan nilai-nilai sosial juga perlu diterapkan melalui kegiatan kelas. Bagi Sekolah diharapkan melakukan pengembangan kurikulum yang fokus pada karakter holistik peserta didik, termasuk aspek moral, spiritual, dan sosial. Pemanfaatan teknologi juga disarankan untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik.

DAFTAR REFERENSI

Zakky, (2018) "Pengertian hasil belajar siswa dan definisi menurut para ahli".

www.unpas.ac.id

Ahmad Syafi'i. (2018). Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2, No. 2, hlm. 118-120.

- Al-Tabany, Trianto. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana.
- Ambrose, S. A., Bridges, M. W., DiPietro, M., Lovett, M. C., & Norman, M. K. (2010). *How Learning Works: Seven Research-Based Principles for Smart Teaching*. Jossey-Bass.
- Sri, Theresia. 2019. *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle Siswa Kelas IV SD Ferna Setiana*. Jurnal Karya Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga. Vol 6. No 1 2019 E ISSN : 2549 – 8401 P ISSN : 2339-2444 [PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA PUZZLE SISWA KELAS IV SD | Setiana | Jurnal Karya Pendidikan Matematika \(unimus.ac.id\)](#)
- Sari, Lathifah Aulia. 2023. *Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle di Kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023*. Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan vo 11, no 2 2023. [Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle di Kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023 | Sari | Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan \(uns.ac.id\)](#)
- Suryani, Dwi. 2023. Pengaruh Model Pbl Menggunakan Lkpd Berbantuan Media Puzzle Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iia. Didaktik: jurnal ilmiah PGSD STKIP subang. Volume 09 No. 03**
<http://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/index>
- Via, Noviani. 2023. *Pengaruh Model Problem Based Learning Menggunakan Media Puzzle Terhadap Minat Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Di Sma Negeri 1 Sengah Temila*. Diploma thesis, IKIP PGRI PONTIANAK. [PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING MENGGUNAKAN MEDIA PUZZLE TERHADAP MINAT DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN DI SMA NEGERI 1 SENGAH TEMILA - Digilib IKIP PGRI PONTIANAK \(ikipgripta.ac.id\)](#)
- Woolfolk, A. (2021). *Educational Psychology (Edisi ke-15)*. Pearson.
- Kemdikbud. (2021). *Modul Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan: Panduan Pendidik Profil Pelajar Pancasila*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Hariyanto, A. W. (2019). *Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembelajaran*. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 4(1), 43-54.
- Suryadi, D., & Parmin. (2020). *Kurikulum Merdeka Belajar: Perspektif dan Implementasi*. Cakrawala Pendidikan, 39(2), 425-436.