



Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dan Sikap Kerjasama dengan Menggunakan Model *Problem Based and Learning* Berbantuan Media Visual pada Siswa Fase D Kelas VII di SMP Negeri 1 Mardinding

¹Sri Juliana Br Karo, ²Brigida Intan Printina, ³Vinsensius Kriswidiatma Tjahja Hernawa

¹SMP Negeri 1 Mardinding, Indonesia

^{2,3}Sekolah Tinggi Pastoral Kateketik Santo Fransiskus Assisi, Indonesia

Korespondensi penulis : srijulianasitepu@gmail.com

Abstract This research aims to improve learning outcomes and cooperative attitudes between students by using the Problem Based and Learning model assisted by visual media in students of SMP Negeri 1 Mardinding. This research is a classroom action research. This research was conducted at SMP Negeri 1 Mardinding involving 8 Catholic students in the 2024/2025 academic year. Actions are carried out in two learning cycles. Data were collected with observation guidelines, tests in each cycle, and analyzed in a qualitative descriptive manner. Based on the learning outcomes of grade VII students out of 8 students, only 3 people or 33.33% obtained a score above the KKM or completed it. Meanwhile, 5 other students or 66.66% have not finished. Thus, the application of methods that can improve student learning outcomes that can be done is the Problem Based Learning (PBL) method. PBL not only improves cognitive aspects, but also helps students in reflecting on their abilities and limitations.

Keywords: Learning Outcomes, Problem Based and Learning, Cooperation

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan sikap kerja sama antar siswa dengan menggunakan model Problem Based dan Learning yang dibantu media visual pada siswa SMP Negeri 1 Mardinding. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Mardinding yang melibatkan 8 mahasiswa beragama Katolik pada tahun akademik 2024/2025. Tindakan dilakukan dalam dua siklus pembelajaran. Data dikumpulkan dengan pedoman observasi, tes di setiap siklus, dan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil belajar siswa kelas VII dari 8 siswa, hanya 3 orang atau 33,33% yang memperoleh nilai di atas KKM atau yang menyelesaikannya. Sementara itu, 5 mahasiswa lainnya atau 66,66% belum selesai. Dengan demikian, penerapan metode yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat dilakukan adalah metode Problem Based Learning (PBL). PBL tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga membantu siswa dalam merefleksikan kemampuan dan keterbatasan mereka.

Kata-kata Kunci: Hasil Belajar, *Problem Based and Learning*, Kerja Sama

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah membawa perubahan besar bagi kehidupan manusia. Banyaknya tawaran dunia modern saat ini tanpa disadari menyulitkan siswa untuk memperdalam iman mereka juga dalam hal doa. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) yang pesat dan semakin canggih sering dipandang sebagai tantangan bagi keyakinan agama. Tantangan ini dapat dikhawatirkan menjadi tantangan utama kaum muda, yang umumnya dianggap lebih rentan terhadap pengaruh luar dan responsif terhadap perubahan dan ide-ide baru yang terus-menerus ditawarkan oleh sains dan teknologi. Selain itu, mereka biasanya cenderung menentang apa yang mereka lihat kuno, konservatif, dan tradisional seperti apa yang ditawarkan agama (Djiwandono, 1999:23). Jadi, belajar bukan

hanya untuk mengetahui, tetapi dengan belajar seseorang untuk tumbuh dan mengubah dan mengubah situasi.

Oleh karena itu, guru harus merancang tahapan pembelajaran agar siswa dapat berkembang dari proses menyerap pengetahuan dan mengembangkan keterampilan hingga mekar sikap dan nilai-nilai luhur kemanusiaan. Pembelajaran agama diharapkan tidak hanya dapat meningkatkan wawasan keagamaan, tetapi juga mengasah "keterampilan keagamaan" dan mewujudkan sikap religius siswa. Esensi etika adalah sikap atau perilaku seseorang dalam berinteraksi dengan Tuhan, dirinya sendiri, keluarga, masyarakat dan bangsa, serta alam sekitarnya. Terkait dengan proses pembelajaran, guru sebagai pendidik dituntut untuk kompeten dalam bidang studi yang dipegangnya.

Dalam hal ini, guru tidak lagi menjadi aktor utama dalam proses belajar mengajar, tetapi juga sebagai pemandu karena siswa dituntut untuk berperan lebih aktif di kelas. Namun pada kenyataannya, selama ini pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru. Pembelajaran yang berpusat pada guru mengakibatkan kurangnya pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa, serta kegiatan pembelajaran yang kurang merangsang karena siswa belum terlibat dalam proses pembelajaran secara maksimal. Agar dapat memposisikan siswa sebagai pembelajar dan tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, diperlukan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Model dalam proses belajar mengajar merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jika guru dalam memilih model pengajaran tidak akurat, maka akan menyebabkan ambiguitas dalam tujuan yang akan digunakan dalam pengajaran. Model memiliki posisi yang sangat penting dalam upaya mencapai tujuan, karena merupakan sarana penyampaian materi pelajaran yang disusun dalam kurikulum. Tanpa Model, status materi pelajaran tidak akan dapat diproses secara efisien dan efektif dalam kegiatan belajar mengajar menuju tujuan pendidikan (Arifin, 2006:25).

2. KAJIAN TEORI

Menurut Dimiyati & Mudjiono (2006:7) "belajar adalah tindakan dan perilaku siswa yang kompleks, kegiatan yang tidak terlepas dari kehidupan manusia dan dilakukan oleh semua orang. Sebagai sebuah tindakan, pembelajaran hanya dialami oleh siswa itu sendiri. Hasil pembelajaran adalah tujuan akhir dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui upaya sadar yang dilakukan secara sistematis yang

mengarah pada perubahan positif yang kemudian disebut proses pembelajaran. Akhir dari proses pembelajaran adalah perolehan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa di kelas dikumpulkan dalam set hasil belajar kelas.

Semua hasil pembelajaran ini merupakan hasil interaksi tindakan belajar dan mengajar. Dari sisi guru, tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil pembelajaran, sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar adalah akhir semester dan puncak proses pembelajaran (Dimiyati dan Mudjiono, 2009: 3). Jika dipelajari lebih dalam, hasil pembelajaran dapat terkandung dalam taksonomi Bloom, yang dikelompokkan menjadi tiga domain (domain), yaitu domain kognitif atau kemampuan berpikir, domain afektif atau sikap, dan domain atau keterampilan psikomotorik.

Dalam hal ini, Gagne (dalam Sudjana, 2010: 22) mengembangkan kemampuan hasil belajar menjadi lima jenis, antara lain: (1) hasil belajar intelektual merupakan hasil belajar yang paling penting dari sistem lingsinoplastik; (2) strategi kognitif, yaitu mengatur cara belajar dan berpikir seseorang dalam arti luas kemampuan memecahkan masalah; (3) sikap dan nilai, terkait dengan arah intensitas emosional yang dimiliki oleh seseorang yang disimpulkan dari kecenderungan untuk berperilaku terhadap orang dan peristiwa; (4) informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta; dan (5) keterampilan motorik, yaitu keterampilan yang berfungsi untuk lingkungan dan mengekspresikan konsep dan simbol. Untuk mengetahui hasil belajar seseorang, dapat dilakukan dengan melakukan tes dan pengukuran. Pengujian dan pengukuran membutuhkan alat sebagai pengumpul data yang disebut instrumen penilaian hasil pembelajaran.

Problem Based Learning (PBL) adalah model pembelajaran yang mengutamakan pemecahan masalah umum yang lazim dalam kehidupan sehari-hari. Delisle in Abidin (2014, hlm. 159) bahwa Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang dikembangkan untuk membantu guru mengembangkan kemampuan berpikir dan kemampuan pemecahan masalah dalam Tim Kemendiknas dan Kebudayaan (2013) dalam Abidin (2014, hlm.159), memandang Problem Based Learning (PBL) sebagai model pembelajaran yang menantang siswa untuk "belajar bagaimana belajar", bekerja dalam kelompok untuk menemukan solusi atas masalah dunia nyata. Jadi PBL adalah model pembelajaran yang melibatkan efektivitas siswa untuk selalu berpikir kritis dan selalu terampil dalam memecahkan masalah.

Media: penggambaran suatu sistem atau proses dengan peragaan memakai model statistic atau pemeran. Udin Syaefudin Sa'ud (2005: 129) Media adalah sebuah replikasi atau

visualisasi dari perilaku sebuah sistem, misalnya sebuah perencanaan pendidikan, yang berjalan pada kurun waktu yang tertentu. Jadi dapat dikatakan bahwa Media itu adalah sebuah model yang berisi seperangkat variabel yang menampilkan ciri utama dari sistem kehidupan yang sebenarnya. Media memungkinkan keputusan-keputusan yang menentukan bagaimana ciri-ciri utama itu bisa dimodifikasi secara nyata. Pembelajaran menggunakan media audio visual merupakan cara menerima dan pemanfaatan materi yang dilakukan melalui penglihatan dan pendengaran yang mayoritas tidak menggantungkan pada simbol yang serupa atau pemahaman kata (Arsyad, 2013:32).

Penelitian terdahulu mengenai penerapan model Problem Based Learning (PBL) telah menunjukkan hasil yang positif yakni dapat menciptakan kondisi belajar yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Sehingga tujuan akhir yang ingin dicapai, baik oleh guru maupun siswa, bisa berhasil. Peningkatan hasil belajar siswa tidak terlepas dari peran guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh "Adilya Wahyu Ningtyas dan Ratnasari Diah Utami" di PTK-nya, terungkap bahwa berdasarkan rendahnya hasil belajar IPA di kelas IV SD disebabkan karena siswa belum berperan aktif dalam kegiatan belajar sehingga hasil belajar siswa rendah. Peningkatan kualitas pembelajaran dilakukan melalui model PBL yang dibantu oleh media audio visual yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran dan hasil pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan sikap kooperatif dan hasil belajar siswa dengan model PBL yang dibantu oleh media audio visual dalam konten IPAS. Penelitian ini merupakan penelitian aksi kelas dengan subjek penelitian Sisiwa kelas IV SD Muhammadiyah 16 Surakarta yang berjumlah 24 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan nilai observasi dan pengetahuan dengan instrumen penelitian sesuai dengan aspek yang dinilai. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model Problem Based Learning (PBL) yang dibantu oleh media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan sikap kooperatif dalam pembelajaran IPS IPS, karena 23 dengan model dan dibantu oleh media siswa menjadi lebih tertarik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Peningkatan hasil belajar ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata siswa pada siklus I sebesar 73,04, pada siklus II sebesar 80,29.

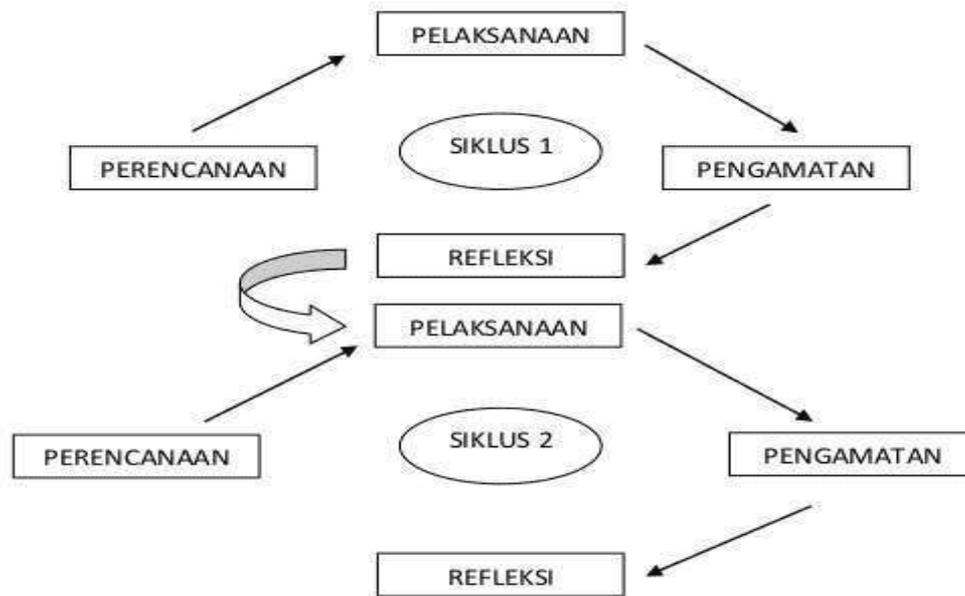
3. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (classroom action research). Penelitian tindakan dalam bidang pendidikan yang dilaksanakan dalam kawasan kelas dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan pembagian materi sebagai berikut ini.

Tabel 1

Siklus	Materi	Jam Pelajaran	Hari/Tanggal
Siklus 1	Kemampuanku terbatas	3 JP	Rabu, 18 September 2024
Siklus 2	Kemampuanku terbatas	3 JP	Rabu, 25 September 2024

Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri atas dua siklus, setiap siklusnya terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi. Kedua siklus ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode PBL dibantu media Audio visual dalam bentuk video pada siklus 1 dengan materi Kemampuanku Terbatas dan pada siklus 2 dilanjutkan dengan materi Kemampuanku Terbatas. Siklus 1 terdiri dari 1 pertemuan 3 JP x 40 menit dan siklus 2 terdiri dari 1 pertemuan 3 JP x 40 menit. Prosedur dan langkah-langkah penelitian ini mengikuti prinsip yang berlaku dalam PTK dengan alur sebagai berikut:



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukan Penelitian Tindakan Kelas pembelajaran pendidikan agama Katolik lebih dominan dengan Model ceramah, sehingga siswa pasif, kurang kreatif, bahkan cenderung bosan. Hal ini terus terjadi secara rutin dan kontiniu.

Akibat pembelajaran yang demikian, suasana pembelajaran tampak kaku dan cenderung membuat siswa jenuh. Proses pembelajaran seperti ini berdampak negatif pada kemampuan siswa dalam memahami materi, hal ini seperti yang terlihat pada tabel hasil belajar berikut.

Tabel 2 Hasil Pembelajaran Pra-Siklus

TIDAK	KODE NAMA	Jenis kelamin	Nilai	Kriteria
1	Arya	L	80,00	Tuntas
2	Kesya	P	75,00	Tuntas
3	Jepan	L	60,00	Tidak Tuntas
4	Gina	P	50,00	Tidak Tuntas
5	Revaldo	L	50,00	Tidak Tuntas
6	Raja	L	55,00	Tidak Tuntas
7	Coki	L	70,00	Tuntas
8	Grace	P	50,00	Tidak Tuntas
JUMLAH			694,70	
TENGAH			57,89	

Berdasarkan data yang digambarkan pada tabel 2 di atas, diketahui bahwa jumlah mahasiswa yang menyelesaikan sebanyak 3 orang dengan persentase 37,50%

Dari hasil tes seperti tersebut di atas, sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan belajar, hanya sebagian kecil yang telah mencapai ketuntasan belajar, yaitu 3 siswa. Data kelengkapan pembelajaran dalam kondisi awal dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3 Persentase Ketuntasan Belajar Pra-Siklus

No	Ketuntasan Belajar	Jumlah Siswa	
		Pra Siklus	
		Jumlah	Persen
1.	Tuntas	3	37,50 %
2.	Belum Tuntas	5	62,50 %
Jumlah		8	100%

Berdasarkan data pada tabel 3 di atas, diketahui bahwa siswa Kelas VII yang memiliki nilai kurang dari KKM 70, sebanyak 5 siswa dari 8 siswa secara keseluruhan. Dengan demikian, jumlah siswa yang belum mencapai tuntas minimal pembelajaran untuk Materi Kemampuan Terbatas adalah 3 siswa (37,50%). Sementara itu, 5 siswa (62,50%) telah mencapai ketuntasan.

Deskripsi dan Pembahasan Hasil Penelitian

1. Siklus I

Model pembelajaran *problem based learning* di siklus I dilaksanakan pada tanggal Rabu, 18 September 2024 pada jam pelajaran ke-1 sampai ke-3 dengan materi Kemampuan Terbatas. Berikut ini disajikan perolehan hasil dan data pada siklus I:

1) Data Observasi Proses Pembelajaran

Pada tahapan pengamatan observasi, aktivitas pembelajaran Kemampuan Terbatas dengan metode *problem based learning* berbantuan audio visual sebagai media interaktif pada tahap siklus 1 pertemuan 1 terlaksana 120 menit dengan rincian: 15 menit kegiatan pendahuluan, 90 menit kegiatan inti dan 15 menit kegiatan penutup.

2) Data Observasi Karakter Profil Mahasiswa Pancasila (P3) Gotong Royong

Data observasi yang diperoleh pada saat proses pembelajaran model *problem based learning* berbantuan audio visual sebagai media interaktif tentang karakter Profil

Pelajar Pacasila (P3) Dimensi; Gotong Royong; Elemen : Kolaborasi; Sub Elemen: Kerjasama, dengan indikator menerima dan melaksanakan tugas serta peran yang diberikan kelompok dalam sebuah kegiatan bersama yaitu sebagai berikut :

Tabel 4. Data Observasi P3 pada Siklus I

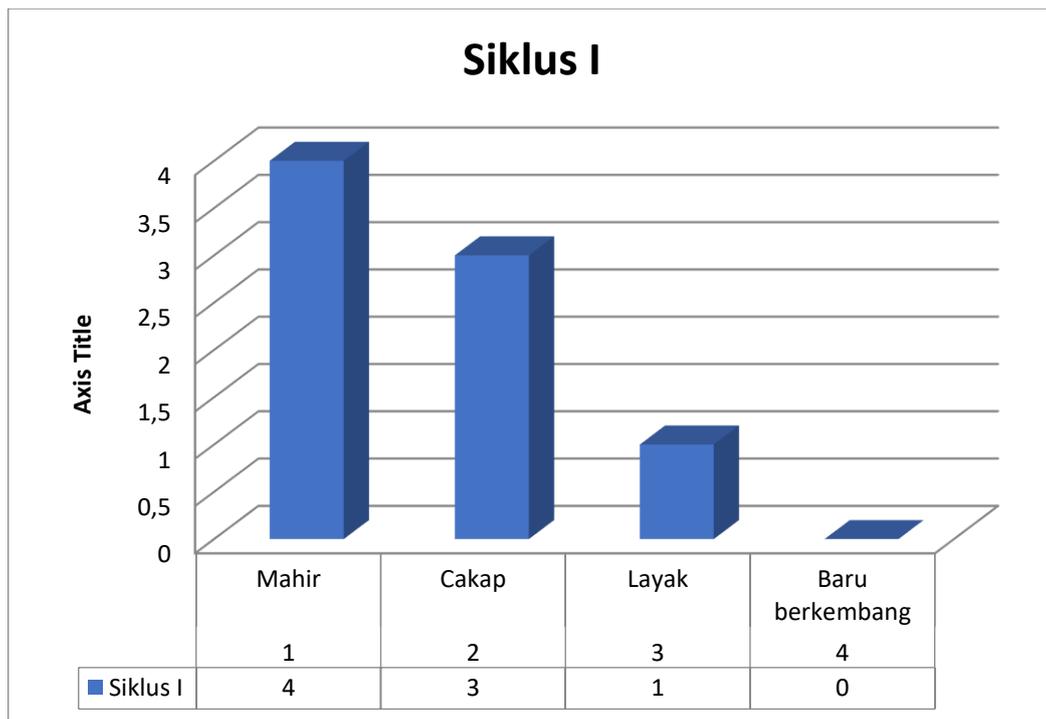
No	NAMA	ASPEK KERJASAMA			
		4 Mahir	3 Cakap	2 Layak	1 Baru Berkembang
1	Arya	√			
2	Kesya	√			
3	Jepan	√			
4	Gina		√		
5	Revaldo		√		
6	Raja			√	
7	Coki		√		
8	Grace	√			

Tabel 5. Data Observasi Penilaian Kualitatif P3 Siklus I

Predikat	Nilai Kualitatif	Siklus I Pertemuan 1
1	Mahir	4
2	Cakap	3
3	Layak	1
4	Baru Berkembang	0

Tabel 6 Rubrik Penilaian Kerja Sama

Predikat	Deskripsi
1	Ketidakkampuan untuk berkomunikasi, berpartisipasi aktif dan berkontribusi pada kelompok
2	Mampu berkomunikasi tetapi berpartisipasi aktif dan tidak berkontribusi pada kelompok
3	Mampu berkomunikasi, berpartisipasi aktif tetapi berkontribusi pada kelompok
4	Mampu berkomunikasi, berpartisipasi aktif dan berkontribusi pada kelompok



Gambar 2 Diagram Data Observasi Nilai Kualitatif P3 pada Siklus I

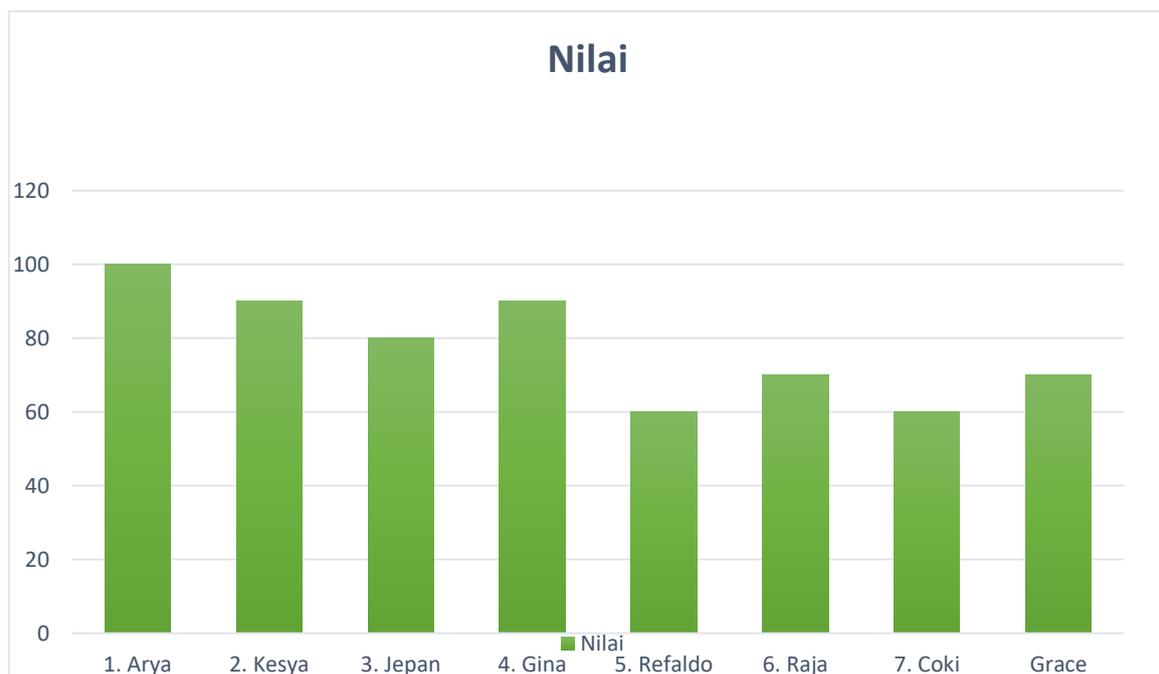
Dari data diatas diketahui bahwa pada siklus I tidak ada peserta didik dalam kategori Baru berkembang, satu peserta didik dalam katagori layak, dua peserta didik dalam katagori cakap dan empat peserta didik dalam kategori mahir dalam menerapkan karakter profil pelajar pancasila dimensi Gotong Royong, Elemen Kolaborasi pada sikap kerjasama Dari data ini selanjutnya akan digunakan sebagai salah satu bahan refleksi.

3) Data Prestasi Belajar

Data tes hasil belajar aspek kognitif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti model *problem based learning* dengan menggunakan media audio visual sebagai media interaktif pada materi Kemampuanku terbatas diperoleh nilai dari *suamtif* yang dilakukan setelah proses pembelajaran. Berikut data hasil belajar keluargaku.

Tabel 7 Data Hasil Belajar Materi Kemampuanku Terbatas Siklus I

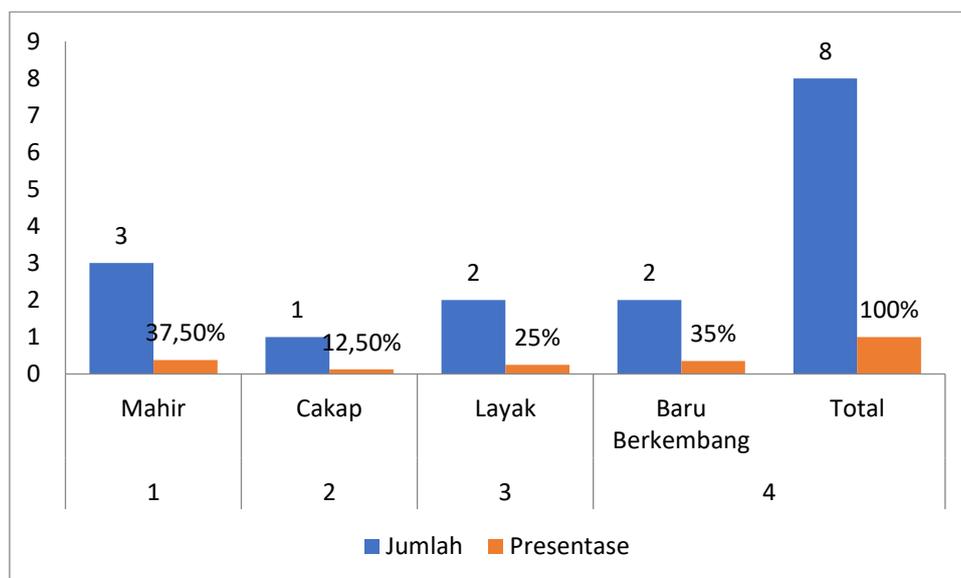
TIDAK	NAMA SISWA	NILAI	KUALITATIF
1	Arya	100	Mahir
2	Kesya	90	Mahir
3	Jepan	80	Cakap
4	Gina	90	Mahir
5	Revaldo	60	Baru Berkembang
6	Raja	70	Layak
7	Coki	60	Baru Berkembang
8	Grace	70	Layak
	Rata-rata	77,50%	Cakap



Gambar 3 Diagram Data Hasil Belajar dari Kemampuanku Terbatas di Siklus I

Tabel 8 Data Kualitatif Hasil Belajar Kemampuanku Terbatas di Siklus I

Tidak	Aspek	Jumlah	Disajikan
1	Mahir	3	37,50 %
2	Cakap	1	12,50 %
3	Layak	2	25%
4	Baru Berkembang	2	35%
	Total	8	100%



Gambar 4 Diagram Hasil Pembelajaran

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata *nilai sumatif* siswa sudah memiliki kategori yang mampu. Namun, masih ada 2 orang yang masuk kategori layak dan dua orang dalam kategori baru yang telah berkembang sehingga masih perlu perbaikan indikator yang belum mencapai kriteria kelengkapan tujuan pembelajaran (KKTP).

Hasil Refleksi Siswa tentang Pembelajaran

Peneliti mengajak siswa untuk melakukan refleksi terhadap pembelajaran (lembar refleksi terlampir). Dibawah ini adalah hasil refleksi siswa.

Tabel 9

NO	NAMA	REFLEKSI					
		Kesulitan Memahami		Senang mengikuti pelajaran		Senang Berdiskusi dengan Teman	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Arya		√	√		√	
2	Kesya		√	√		√	
3	Jepan		√	√		√	
4	Gina		√	√		√	
5	Revaldo	√		√			√
6	Raja		√	√		√	
7	Coki		√	√		√	
8	Grace		√	√		√	
Seluruh		1	7	8	0	7	1

REFLEKSI



Gambar Diagram 5

5. Refleksi Hasil Penelitian Siklus 1

Sesuai dengan hasil observasi, refleksi penerapan metode pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan audio visual sebagai media interaktif pada mata kuliah Pendidikan dan Etika Keagamaan Katolik telah meningkat dalam proses pembentukan karakter Profil Mahasiswa Pacasila (P3) Dimensi; Gotong Royong, Unsur Kolaborasi

dalam sikap kerjasama. Dari data tersebut, kemudian akan digunakan sebagai salah satu bahan refleksi.

Deskripsi dan Pembahasan Hasil Penelitian

1. Siklus II

Model pembelajaran *berbasis masalah* pada siklus II akan dilaksanakan pada tanggal Rabu, 25 September 2024 selama 3 x 40 menit dengan materi Kemampuan Terbatas. Berikut ini disajikan hasil dan data yang diperoleh pada siklus II:

2. Data Observasi Proses Pembelajaran

Pada tahapan pengamatan observasi, aktivitas pembelajaran Kemampuan Terbatas dengan metode *problem based learning* berbantuan audio visual sebagai media interaktif pada tahap siklus 2 terlaksana 120 menit dengan rincian: 15 menit kegiatan pendahuluan, 90 menit kegiatan inti dan 15 menit kegiatan penutup.

3. Data Observasi Karakter Profil Mahasiswa Pancasila (P3) Gotong Royong

Data observasi yang diperoleh selama proses pembelajaran model *pembelajaran berbasis masalah dibantu* audio visual sebagai media interaktif tentang karakter Profil Mahasiswa Pancasila (P3) dalam dimensi; Gotong Royong; Elemen: Kolaborasi; Sub Elemen: Kerjasama, dengan indikator penerimaan dan pelaksanaan tugas dan peran yang diberikan oleh kelompok dalam kegiatan bersama, yaitu sebagai berikut:

Tabel 10. Data Observasi P3 pada Siklus 2

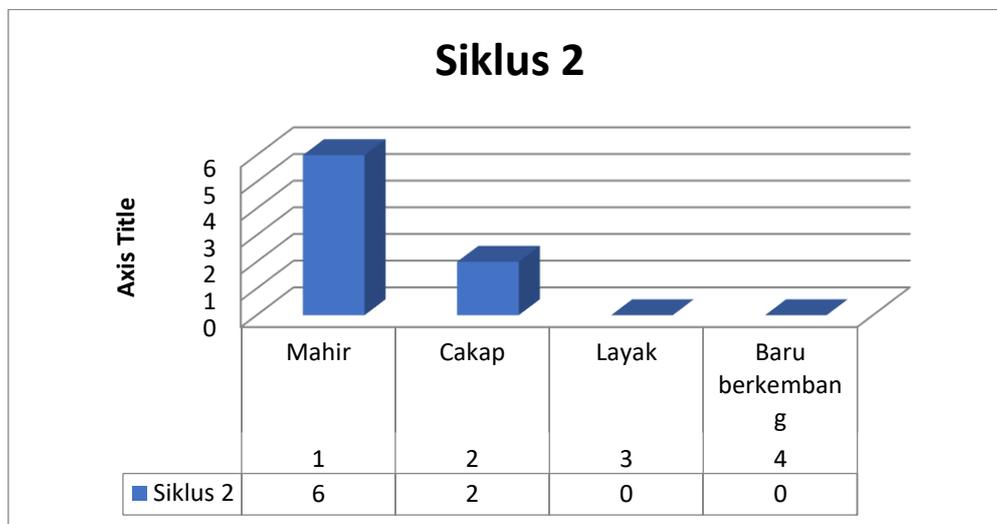
NO	NAMA	ASPEK KERJASAMA			
		4 Mahir	3 Pintar	2 Layak	1 Muncul
1	Arya	√			
2	Kesya	√			
3	Jepan	√			
4	Gina	√			
5	Revaldo		√		
6	Raja		√		
7	Coki	√			
8	Grace	√			

Tabel 11. Data Observasi Penilaian Kualitatif P3 Siklus 2

Predikat	Nilai Kualitatif	Siklus 2
1	Mahir	6
2	Cakap	2
3	Layak	0
4	Baru Berkembang	0

Tabel 12 Rubrik Penilaian Kerja Sama

Predikat	Deskripsi
1	Ketidakmampuan untuk berkomunikasi, berpartisipasi aktif dan berkontribusi pada kelompok
2	Mampu berkomunikasi tetapi berpartisipasi aktif dan tidak berkontribusi pada kelompok
3	Mampu berkomunikasi, berpartisipasi aktif tetapi berkontribusi pada kelompok
4	Mampu berkomunikasi, berpartisipasi aktif dan berkontribusi pada kelompok



Gambar 6 Diagram Data Observasi Nilai Kualitatif P3 pada Siklus 2

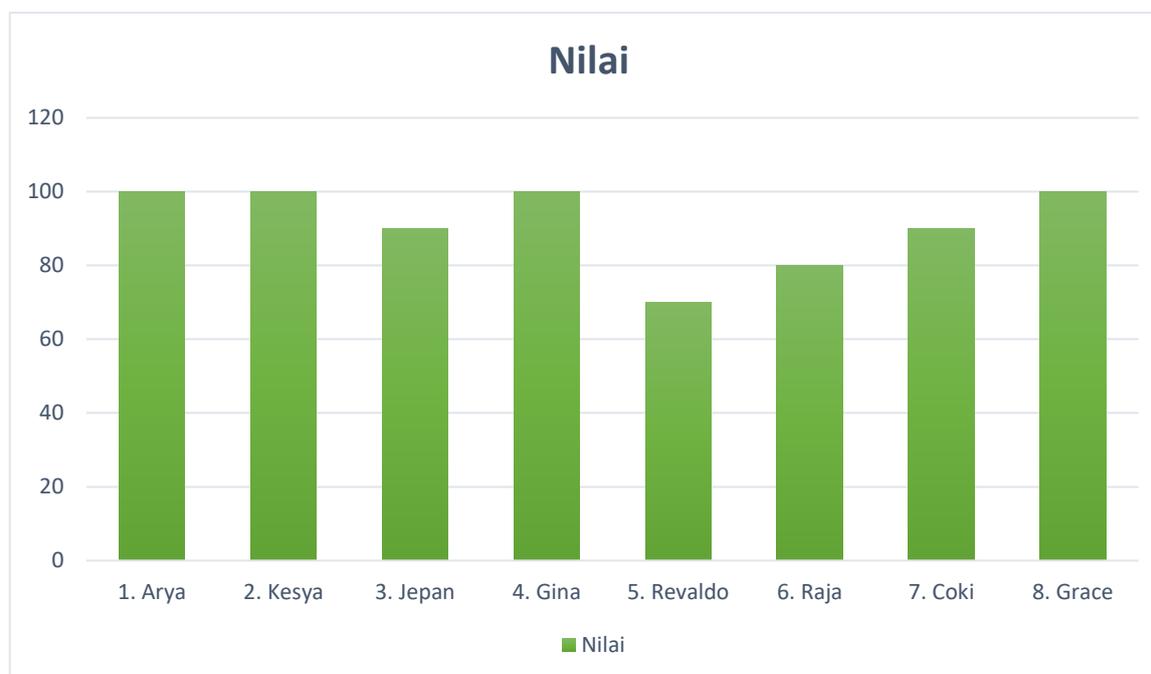
Dari data diatas diketahui bahwa pada siklus 2 tidak ada peserta didik pada kategori baru berkembang dan layak dua peserta didik dalam katagori cakap dan enam peserta didik dalam kategori mahir dalam menerapkan karakter profil pelajar pancasila dimensi Gotong Royong, Elemen Kolaborasi pada sikap kerjasama.

4. Data Prestasi Belajar

Data tes hasil belajar aspek kognitif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti model *problem based learning* dengan menggunakan media audio visual sebagai media interaktif pada materi Kemampuanku Terbatas diperoleh nilai dari *suamtif* yang dilakukan setelah proses pembelajaran. Berikut data hasil belajar pada siklus 2 dengan materi Kemampuanku Terbatas.

Tabel 13 Data Hasil Pembelajaran Materi yang Bekerja Sama dengan Sahabat pada Siklus 2

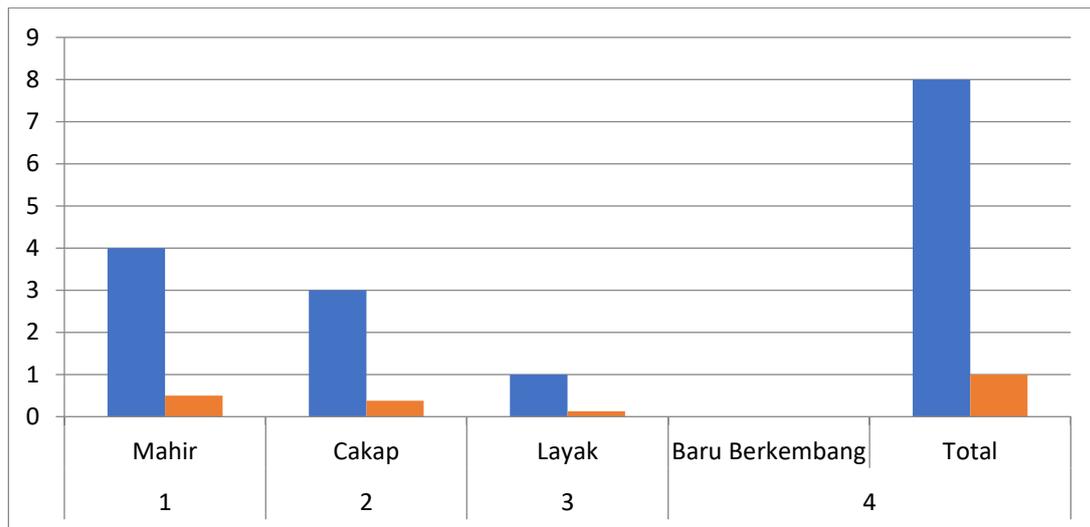
TIDAK	NAMA SISWA	NILAI	KUALITATIF
1	Arya	100	Mahir
2	Kesya	100	Mahir
3	Jepan	90	Cakap
4	Gina	100	Mahir
5	Revaldo	70	Layak
6	Raja	80	Cakap
7	Coki	90	Cakap
8	Grace	100	Mahir
	Rata-rata	91,25 %	Mahir



Gambar 7 Data Hasil Belajar Kemampuanku Terbatas di Siklus 2

Tabel 14. Data Kualitatif Hasil Belajar Kemampuanku Terbatas pada Siklus 2

Tidak	Aspek	Jumlah	Persentase
1	Mahir	4	50 %
2	Cakap	3	37,50 %
3	Layak	1	12,50 %
4	Baru Berkembang	0	0 %
	Total	8	100%



Gambar 8 Diagram Hasil Belajar

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata *nilai sumatif* siswa sudah memiliki kategori Mahir dan telah mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP).

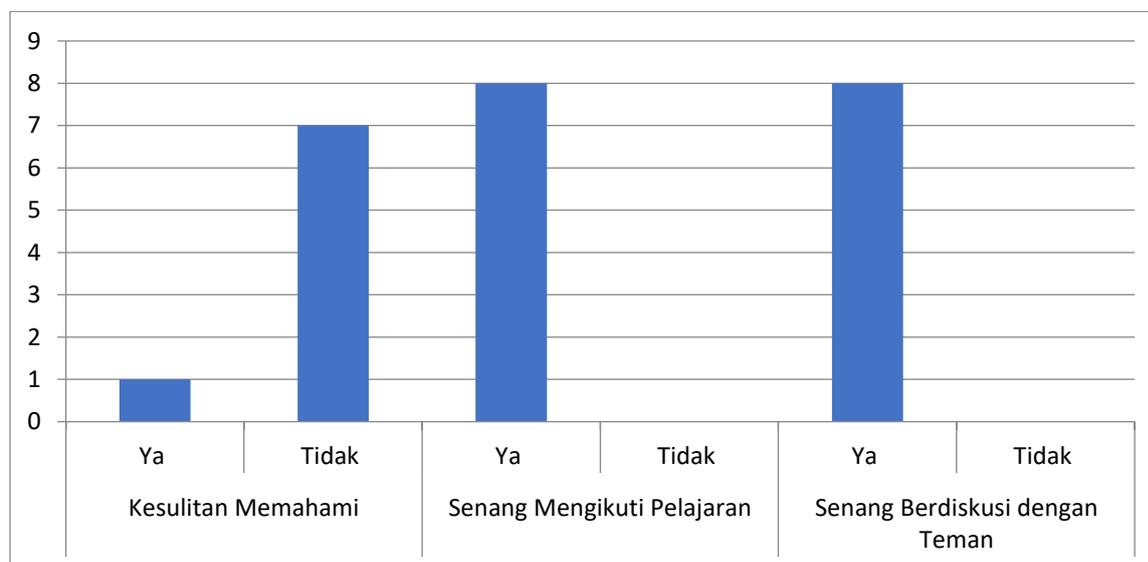
b. Hasil Refleksi Siswa tentang Pembelajaran

Peneliti mengajak siswa untuk merefleksikan pembelajaran (lembar refleksi terlampir). Di bawah ini adalah Tabel 15 hasil refleksi siswa.

Tabel 15

TIDAK	NAMA	REFLEKSI					
		Kesulitan Memahami		Senang mengikuti pelajaran		Senang Berdiskusi dengan Teman	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Arya		√	√		√	
2	Kesya		√	√		√	
3	Jepan		√	√		√	
4	Gina		√	√		√	
5	Revaldo	√		√		√	
6	Raja		√	√		√	
7	Coki		√	√		√	
8	Grace		√	√		√	
Seluruh		1	7	8	0	8	0

REFLEKSI



Gambar Grafik 9

5. Refleksi Hasil Penelitian Siklus 2

Sesuai dengan dengan hasil pengamatan, refleksi untuk penerapan metode problem based learning dengan menggunakan audio visual sebagai media interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi pekerti sangat baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan dalam proses

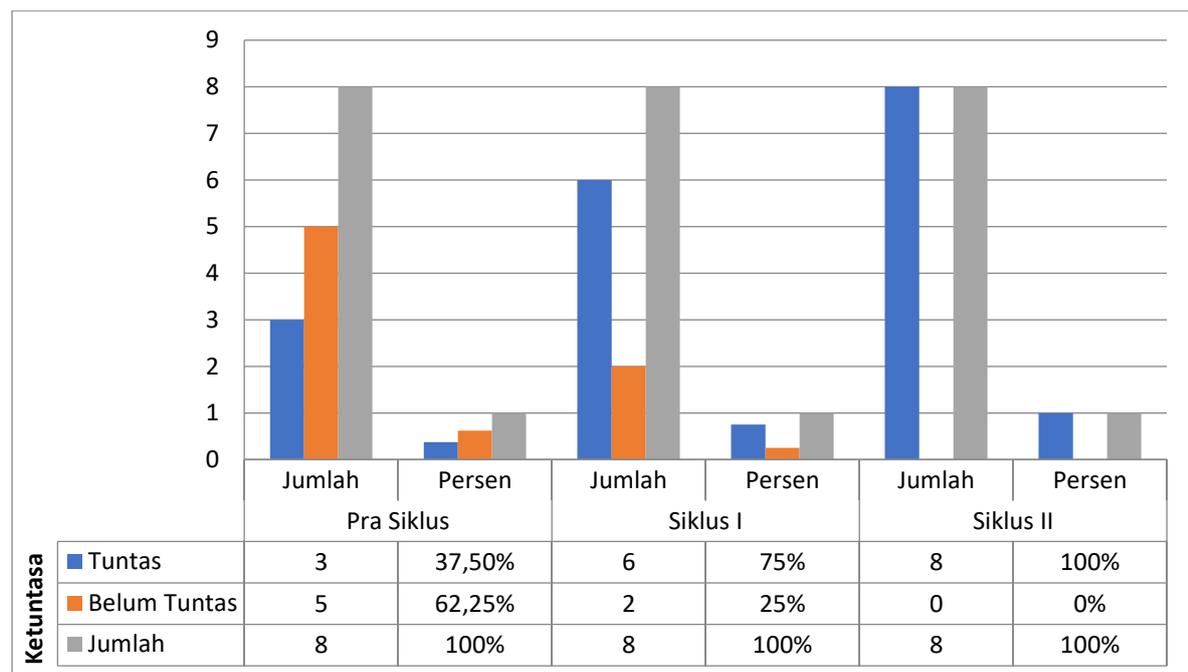
pembentukan karakter Profil Pelajar Pacasila (P3) Dimensi; Gotong Royong, Elemen Kolaborasi pada sikap kerjasama. Dari data ini selanjutnya akan digunakan sebagai salah satu bahan refleksi.

Deskripsi Perbandingan Hasil Tes Siswa Pra-Siklus, Siklus I dan Siklus II

Tabel 16. Perbandingan Hasil Tes Siswa Pra-Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Ketuntasan	Jumlah Siswa					
		Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah	Persen	Jumlah	Persen	Jumlah	Persen
1.	Tuntas	3	37,50%	6	75 %	8	100%
2.	Belum Tuntas	5	62,25%	2	25 %	0	0 %
Jumlah		8	100%	8	100%	8	100%

Dari Tabel 16 Perbandingan Hasil Tes Siswa Pra-Siklus, Siklus I dan Siklus II dapat digambarkan pada diagram berikut:



Gambar Grafik10

5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan selama dua siklus dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based and Learning berbantuan Audio Visual memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu pra siklus (57,89%), siklus I (77,50%), siklus II

(91,25%).

Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh dan dari uraian sebelumnya, disampaikan saran sebagai berikut:

1. Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan berbagai model atau pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pelajaran, sehingga diperoleh hasil yang maksimal.
2. Dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa, guru harus berusaha melakukan penelitian tindakan kelas, sehingga semua permasalahan di kelas dapat diatasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Safitri, A. O., et al. (2022). Upaya peningkatan pendidikan berkualitas di Indonesia: Analisis pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs). *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7096–7106. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Depdiknas. (n.d.). Pedoman pendidikan akhlak mulia siswa sekolah dasar (SD). Jakarta: Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Lembaga Pendidikan. (2022). Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA), 1, 181–192. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(2), 174-182. <https://doi.org/10.31539/joeai.v5i2.4826>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran.
- Adila, N. W., et al. (2024). Peningkatan sikap kerjasama dan hasil belajar menggunakan model problem-based learning berbantuan media audio visual. *Cendikiawan*, 6(1).
- Djiwandono, S. J. (1999). *Gereja dan Politik*. Yogyakarta: Kanisius.
- Waruwu, E., et al. (2023). Peningkatan hasil belajar dan sikap kolaborasi menggunakan model PBL berbantuan media audio visual pada siswa di SDK St. Maria 3 Malang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Agama SEMNASPA*, 4(2).