ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Vol.2, No.9, Agustus 2023

Peningkatan Hasil Belajar PPKn Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Politerasi pada Siswa Kelas III SDN Candi 03 Kota Semarang

Puput Fitria Dewi[1], Kurniana Bektiningsih[2], Yusni Marlina[3]
[1,2]Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Semarang
[3]SDN Candi 03 Kota Semarang
E-mail: pu2tfitriadewi@gmail.com

Article History:
Received: 10 Juli 2023
Revised: 15 Juli 2023
Accepted: 17 Juli 2023

Keywords: *Model Problem Based Learning, Media politerasi, Hasil Belajar*

Abstract: *Proses pembelajaran yang kurang mengaitkan materi dengan kehidupan nyata siswa dan belum adanya diskusi kelompok dalam proses belajar PPKn, membuat siswa merasa jenuh dan kurang bersemangat berakibat siswa memperoleh hasil belajar yang kurang maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar PPKn siswa kelas III SDN Candi 03 Kota Semarang melalui penerapan model Problem Based Learning berbantuan media Politerasi. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SDN Candi 03 Kota Semarang dengan subjek siswa kelas III selama 2 siklus yyang terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar PPKn pada aspek pengetahuan pada materi pengamalan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pada siklus I memperoleh hasil 71% dengan nilai rata-rata 70,71 dan pada siklus II memperoleh hasil 86% dengan nilai rata-rata 84,29. dapat disimpulkan bahwa penerapan model Problem Based Learning berbantuan media Politerasi dapat meningkatkan hasil belajar PPKn aspek pengetahuan siswa kelas III SDN Candi 03 Kota Semarang. Guru hendaknya dapat mengaplikasikan model Problem Based Learning dan media yang sesuai dengan materi sehingga siswa mampu memahami dan menyerap materi dengan baik.*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakekatnya tidak bisa dipisahkan dari sisi kehidupan manusia, karena dengan pendidikan manusia mampu berdaya guna dalam kehidupan di masyarakat. Pendidikan yang tinggi mampu menciptakan manusia yang cerdas, berakhlak, cakap, kreatif, berdaya saing tinggi, dan mampu bertanggungjawab serta mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Sejalan dengan hal tersebut, kurikulum pendidikan nasional terus menerus dikaji sesuai dengan waktu dan konteks pendidikan di Indonesia untuk mendapatkan hasil bagi siswa. Perbaikan kurikulum mengacu pada satu tujuan utama, yaitu untuk meningkatkan mutu ekosistem pendidikan Indonesia agar generasi muda sebagai penentu masa depan negara dapat menjadiinsan bangsa yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, mandiri, demokratis, bertanggung jawab; menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi; serta cakap dan kreatif dalam bekerja (Herianto, 2020: 10). Perubahan kurikulum menjadi kurikulum 2013, antara lain dimaksudkan untuk menyongsong generasi emas Indonesia. Jika perubahan kurikulum ini dilakukan, maka diharapkan generasi muda di masa depan akan dapat mewujudkan cita-cita pendidikan bangsa Indonesia. Salah satu mata pelajaran di Indonesia yang dapat mewujudkan cita-cita tersebut adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Menurut Rusnaeni (2018: 65) mengemukakan bahwa PPKn adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk siswa menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air dalam konteks nilai dan moral Pancasila, kesadaran berkonstitusi Undang-Undang dasar Negara Republik Indonesia 1945, nilai dan semangat Bhineka Tunggal Ika, serta komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Kesulitan yang dialami siswa ialah siswa kurang mampu mengaitkan materi PPKn yang telah diterima dengan kegiatan sehari-hari. Dikarenakan kebanyakan guru menyampaikan materi belum mengaitkan pada kenyataan maupun permasalahan yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari siswa. Rendahnya hasil belajar PPKn siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Sukaptiyah (2015: 115) menyebutkan bahwa banyak faktor yang menyebabkan hasil belajar PPKn siswa rendah yaitu faktor internal yang meliputi: motivasi belajar, intelegensi, kebiasaan serta rasa percaya diri dan faktor eksternal adalah faktor yang terdapat di luar, seperti: guru sebagai pembina kegiatan belajar, strategi pembelajaran, sarana dan prasarana, kurikulum dan lingkungan.

Permasalahan hasil belajar PPKn juga ditemui di SDN Candi 03 Kota Semarang. Diperoleh data dari hasil ulangan harian siswa kelas hanya terdapat 5 siswa yang memperoleh hasil yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan sekolah, yaitu 65 dengan rata-rata kelas sebesar 64,29 dengan nilai terendah 30. Dari hasil observasi pembelajaran yang dilakukan di kelas III SDN Candi 03 Kota Semarang ditemukan siswa yang kesulitan dalam mencerna materi yang diajarkan oleh guru. Hal tersebut ditunjukkan dari pelaksanaan pembelajaran yang kurang mengaitkan materi dengan kehidupan nyata siswa, kurang menggali pengetahuan siswa dengan mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan materi pelajaran yang akan di ajarkan, dan belum adanya diskusi kelompok dalam proses belajar PPKn. Selain itu juga belum mengoptimalkan penggunaan media saat pembelajaran PPKn. Hal tersebut membuat siswa merasa jenuh dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, sehingga berakibatkan siswa kurang aktif dan tidak tertarik mengikuti pembelajaran. Menyikapi hal tersebut, peneliti memiliki solusi alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn di kelas. Salah satu solusi alternatif tersebut yaitu pengaplikasian model pembelajaran yang bervariasi dan inovatif untuk menumbuhkan kecintaan siswa terhadap mata pelajaran PPKn maka dibutuhkan kreativitas dan inovasi guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

Model pembelajarn yang digunakan merupakan model pembelajaran kooperatif tipe *Problem Based Learning*. Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang mampu melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah autentik dari kehidupan aktual siswa, untuk menstimulus kemampuan berpikir tingkat tinggi (Shoimin 2017: 129). Tujuan model *Problem Based Learning* yaitu

mendorong siswa untuk belajar melalui berbagai permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari yang dikaitkan dengan pengetahuan yang telah atau akan dipelajarinya (Putri, 2022: 1602). Tidak hanya mengaplikasikan model pembelajaran, namun perlu adanya pendukung lain seperti media pembelajaran sebagai penunjang keberhasilan hasil belajar PPKn siswa. Media pembelajaran termasuk sarana dalam menunjang proses pembelajaran yang baik (Gumilang, 2019: 26). Media pembelajaran yang digunakan adalah Politerasi. Politerasi adalah singkatan dari Monopoli Literasi. Sihotang (2022: 61) mengatakan bahwa permainan monopoli ialah media pembelajaran inovatif yang dimodifikasi, dimainkan lebih dari dua orang dengan penekanan pada penguasaan materi. Politerasi ini dimodifikasi sedemikian rupa sehingga dapat menunjang pemahaman siswa dalam pembelajaran PPKn materi pengamalan sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Media ini digunakan ketika siswa berkelompok untuk memperkuat pemahaman siswa.

Berpijak dari uraian latar belakang di atas, peneliti mengkaji dan melakukan perbaikan kualitas pembelajaran PPKn khususnya pada siswa kelas III SDN Candi 03 Kota Semarang melalui penelitian tindakan kelas dengan judul ”Peningkatan Hasil Belajar PPKn melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Politerasi pada Siswa Kelas III SDN Candi 03 Kota Semarang” dengan materi pengamalan sila pancasila.

LANDASAN TEORI

Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Meilasari (2020: 205) mengemukakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu model yang dapat meningkatkan minat belajar, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, berfikir kritis, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran *Poblem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang berorentiasi agar siswa dapat belajar secara mandiri dalam memecahkan masalah yang sedang dihadapi sehingga dapat menghasilkan suatu proyek atau karya nyata (Niswara, 2019: 86). Penerapan *model Problem Based Learning* menjadi salah satu alternatif yang tepat dalam melibatkan seluruh siswa berperan aktif dalam pembelajaran dan mengembangkan kemampuan berpikir, karena semua pembelajaran di dalamnya dikaitkan dengan permasalahan sehari-hari.

Penerapan model PBL memilki langkah-langkah menurut Rusman (dalam Hariani, 2019: 19) yang menjelaskan bahwa sintaks atau langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* antara lain: (1) Orientasi siswa pada masalah, (2) Mengorganisasi siswa untuk belajar, (3) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Kelebihan dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut Niswara (2019: 157) diantaranya yaitu: (1) Meningkatkan motivasi siswa dalam menyusun proyek, (2) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, (3) Meningkatkan kolaborasi dan kekompakan, dan (4) Meningkatkan keterampilan mengelola sumber. Setiap model pembelajaran memiliki karakteristiknya masing-masing sehingga model *Problem Based Learning* juga memiliki kekurangan, adapun kekurangan model *Problem Based Learning* yaitu: (1) Membutuhkan guru yang terampil dan mau belajar, (2) Membutuhkan waktu dan biaya yang banyak, (3) Membutuhkan fasilitas, peralatan dan bahan yang memadai, (4) Tidak sesuai untuk siswa yang mudah menyerah, (5) Tidak memiliki pengetahuan serta keterampilan, (6) Kesulitan melibatkan semua siswa dalam kerja kelompok.

Media Politerasi

Media Politerasi merupakan singkatan dari Monopoli Literasi. Media ini di desain sedemikian rupa disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa saat pembelajaran di kelas. Materi pembelajaran yang dikemas dalam media monopoli dapat membuat siswa lebih aktif saat pembelajaran yang memungkinkan semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama, karena media monopoli bukan hanya sekedar mengajarkan siswa tentang materi pembelajaran, tetapi juga melatih kerjasama (Desyawati, 2021: 171). Dengan adanya media pembelajaran monopoli ini dapat menyajikan materi pembelajaran dengan lebih menarik. Fadilah (2022) mengatakan bahwa siswa merasa lebih senang belajar sambil bermain dibandingkan belajar tanpa menggunakan media pembelajaran. Dengan media pembelajaran monopoli siswa dapat lebih aktif belajar dan akan mengalami proses belajar yang bermakna karena memiliki cara berpikir yang konkret, benda konkret yang dimaksudkan dalam pembelajaran yakni berupa media pembelajaran konkret yang bisa diraba oleh siswa (Sukma, 2019).

Bentuk dan aturan dalam permainan Politerasi dapat dimodifikasi agar sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Setiap pemain yang dapat melaksanakan tugas dan tantangan akan mendapat 1 bintang. Dalam permainan ini terdapat petak yang berisikan gambar, dana umum, kesempatan, dan penjara. Dalam media Politerasi ini terdapat petak kosong yang nantinya akan ditempeli dengan gambar sesuai dengan materi yang akan di pelajari. Pada petak gambar ini, apabila pemain berhenti pada petak gambar maka harus mendeskripsikan gambar tersebut. Gambar telah dideskripsikan akan diganti gambar baru yang telah disiapkan oleh guru. Pada petak dana umum terdapat soal yang nantinya akan dibaca nyaring kemudian dijawab oleh pemain. Pada petak kesempatan terdapat tantangan (misalnya membaca teks bacaan, kalimat atau paragraf, menuliskan contoh, kembali ke start, mundur 10 langkah, bebas penjara dan lainnya). Pada petak penjara pemain hanya bisa keluar dan bermain lagi apabila sebelumnya telah memiliki kartu bebas penjara atau membayar kartu bebas penjara dari anggota pemain lain dengan memberikan 1 bintang ke pemain lain. Permainan ini dilakukan secara bergiliran dari setiap anggota kelompok. Permainan akan berakhir apabila terdapat pemain yang telah mendapatkan 10 bintang atau berhenti ketika telah sampai pada waktu yang ditentukan. Kelompok yang mendapatkan bintang terbanyaklah yang menjadi pemenang dalam permainan. Berikut adalah gambar media Politerasi.



Gambar 1. Media Politerasi

Mata Pelajaran PPKn

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada memiliki peran penting dalam membangun moral dan karakter siswa. PPKn mengingatkan akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajinan suatu warga negara dalam setiap hal yang di kerjakan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa dan tidak melenceng dari apa yang di harapkan. Sukaptiyah (2015: 114) mengatakan bahwa mata pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara yang baik, yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan wahana yang tepat untuk sampai kepada cita-cita dan harapan pendidikan tersebut. Berkaitan dengan Permendiknas No. 22 Tahun 2006, tujuan Pendidikan Kewarganegaraan memberikan kompetensi. Kompetensi tersebut meliputi: (1) berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dalam bertindak, cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta anti korupsi; (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri brdasarkan karakter-karakter masyarakat indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya; (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Hasil Belajar

Aspek pengetahuan merupakan kemampuan seseorang dalam menyerap intisari dari bahan atau materi yang dipelajari yang disampaikan oleh guru. Menurut Bloom (dalam Herianto, 2020: 39) menyebutkan terdapat ranah kompetensi kognitif dalam pembelajaran kurikulum 2013, diantaranya adalah mengingat (C1), memahami (C2),menerapkan atau mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6).

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa menurut Susanto (2015: 12), terdiri dari dua faktor yaitu faktor dari diri siswa (internal) yang meliputi kecerdasan, kemauan, minat dan bakat, motivasi belajar, dan kondisi fisik siswa dan faktor dari luar diri siswa (eksternal) yang meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat

METODE PENELITIAN

Jenis penelitiaan yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan bentuk penelitian yang dilaksanakan oleh seorang guru yang diberikan kepada siswa dengan arahan guru yang berupa tindakan-tindakan dalam proses pembelajaran yang dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga memperoleh hasil belajar yang maksimal. Penelitian ini dilaksanakan dilaksanakan di kelas III SDN Candi 03 Kota Semarang. Waktu pelaksanaan dalam Penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2022/2023. Kegiatan tersebut meliputi beberapa tahap yang diawali dengan observasi prasiklus, menyusun proposal, membuat instrumen penelitian, pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II, dan menyusun laporan PTK. Subjek dalam penelitian iniadalah siswa kelas III SDN Candi 03 Kota semarang dengan jumlah siswa, terdiri dari 7 sisa laki-laki dan 7 siswa perempuan.

Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart dengan langkah-langkah disetiap siklusnya yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, 2014: 16). penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, tindakan atau pelaksanaan, pengamatan, dan

refleksi. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi dan tes hasil belajar siswa. Peneliti menggunakan jenis teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Menurut Aqib (2014: 41), untuk menghitung ketuntasan hasil belajar klasikal, dapat digunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum siswa\ yang\ tuntas\ belajar}{\sum siswa} \times\ 100$$

Keterangan:
P = persentase ketuntasan klasikal
$\sum siswa\ yang\ tuntas\ belajar$ = jumlah siswa yang tuntas belajar
$\sum siswa$ = jumlah seluruh siswa

Hasil perhitungan persentase ketuntasan klasikal tersebut kemudian dikonfirmasikan dalam kriteria skor hasil belajar PPKn sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa dalam %

Tingkat Keberhasilan (%)	Kualifikasi
80% < skor ≤ 100%	Sangat Baik
60% < skor ≤ 79%	Baik
40% < skor ≤ 59%	Cukup
20% < skor ≤ 39%	Kurang
0% < skor ≤ 20%	Perlu Bimbngan

Sumber: Disadur dan disesuaikan dari Aqib, 2014: 41.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan oleh peneliti melalui empat tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas III SDN Candi 03 Kota Semarang tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa keseluruhan 14 siswa dengan 7 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada 2 siklus dengan menerapkan model *Problem Based Learning* benbantuan media Politerasi dalam meningkatkan hasil belajar PPKn siswa pada materi pengamalan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Prasiklus

Penelitian ini didasarkan hasil observasi di kelas III SDN Candi 03 Kota Semarang, diketahui bahwa dari segi pelaksanaan yaitu kurang mengaitkan materi dengan kehidupan nyata siswa, kurang menggali pengetahuan siswa dengan mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan materi pelajaran yang akan di ajarkan, belum adanya diskusi kelompok dalam proses belajar PPKn, dan belum memaksimalkan penggunaan media. Hal tersebut membuat siswa merasa jenuh dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, sehingga berakibatkan siswa kurang aktif dan tidak tertarik mengikuti pembelajaran. Berikut data hasil belajar prasiklus dari nilai ulangan harian siswa kelas III SDN Candi 03 Kota Semarang.

Tabel 2. Hasil Belajar PPKn Prasiklus

Keterangan	Nilai
Jumlah Nilai	900

Rata-Rata Nilai Kelas	64,29
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	30
Jumlah Siswa yang Tuntas	5
Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas	9
Persentase Ketuntasan Klasikal	36%

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa jumlah siswa yang belum mencapai tuntas lebih banyak daripada siswa yang telah mencapai tuntas. Dari 14 siswa hanya 5 siswa yang mencapai tuntas, 5 siswa telah mencapai ketuntasan dan 9 siswa belum mencapai ketuntasan dengan rata-rata kelas hanya mencapai 64,29 dan persentase ketuntasan klasikal 36% untuk aspek pengetahuan. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar PPKn siswa masih belum maksimal. Maka dari itu, perlu adanya tindakan kelas sebagai upaya untuk menyelesaikan permasalahan sehingga dapat memperoleh ketuntasan klasikal minimal sebesar 75%. Berdasarkan data hasil observasi maka peneliti menerapkan pembelajaran melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Politerasi sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa Kelas III SDN Candi 03 Kota Semarang tahun ajaran 2022/2023.

Siklus I

Pada tahap perencanaan ini terdapat beberapa kegiatan yang dilaksanakan diantaranya, merancang rancangan pembelajaran PPKn pada materi pengamalan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media Politerasi. Peneliti menyiapkan instrumen apa saja yang perlu dipersiapkan dalam penelitian, antara lain menganalisis KI dan KD, menentukan tujuan pembelajaran dan menyusun langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan model pembelajaran, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran siklus I, menyusun LKPD, mempersiapkan media Politerasi, menyusun nama kelompok dan mempersiapkan perlengkapan yang diperlukan dalam proses pembelajaran serta membuat lembar soal tes evaluasi siklus I beserta kunci jawaban dan pedoman peskorannya.

Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I dilaksanakan dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media Politerasi yang dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah disusun sebelumnya oleh peneliti. Pelaksanaan pembelajaran ini mencakup tiga tahapan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan awal pada siklus I mengajarkan materi pengamalan sila Pancasila sila pertama dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan awal dimulai dengan mengkondisikan fisik dan psikis siswa dilanjutkan dengan mengucapkan salam dan berdoa. Setelah selesai berdoa, guru mengecek kehadiran siswa yang dilanjutkan dengan memberikan pertanyaan apersepsi dengan tanya jawab kepada siswa mengenai apa saja rangkaian kegiatan upacara hari senin untuk membangkitkan semangat siswa dan memotivasi siswa diawal pembelajaran. Selanjutnya guru menjelaskan cakupan materi, tujuan pembelajaran, dan kompetensi yang hendak dicapai.

Guru memulai kegiatan pembelajaran inti dengan menampilkan Power Point tentang penerapan sikap yang sesuai sila pertama Pancasila. Kemudian siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai materi. Siswa terbagi menjadi 4 kelompok heterogen, kemudian mencermati film pendek tentang pengamalan sila pertama Pancasila. Guru membagikan LKPD. Siswa menyimak mengenai aturan dan cara permainan Politerasi pada LKPD. Selanjutnya siswa memainkan permainan Politerasi sesuai dengan aturan dan langkah-langkah yang tertulis pada LKPD. Permainan berakhir sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Siswa kemudian

menuliskan 5 contoh perilaku yang terkait dengan sila pertama Pancasila pada LKPD yang mereka temukan pada saat permainan Politerasi. Setelah semua kelompok menyelesaikan LKPD, kelompok mempresentasikan proyek hasil penyelesaian LKPD secara bergantian sedangkan kelompok lain memberikan tanggapan terhadap presentasi tersebut. Kemudian, guru memberikan evaluasi dan refleksi terhadap kegiatan tersebut.

Pada kegiatan penutup guru dan siswa membuat kesimpulan tentang pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kemudian guru memberikan evaluasi dan refleksi terhadap kegiatan tersebut. Siswa diberikan motivasi agar siswa lebih antusias pada pertemuan selanjutnya. Kemudian guru mengajak siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing. Berikut merupakan tabel dari hasil belajar aspek pengetahuan pada siklus I.

Tabel 3. Hasil Belajar PPKn Siswa Siklus I.

Keterangan	Nilai
Jumlah Nilai	990
Rata-Rata Nilai Kelas	70,71
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	40
Jumlah Siswa yang Tuntas	9
Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas	5
Persentase Ketuntasan Klasikal	71%

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas yang diperoleh dari siklus I adalah sebesar 70,71 dari 14 siswa terdapat 9 siswa yang sudah tuntas mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 65. Sisanya, 5 siswa belum tuntas mencapai KKM yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar PPKn pada aspek pengetahuan. Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa tingkat ketuntasan belajar klasikal siswa pada siklus I belum mencapai persentase minimal yang ditetapkan yaitu sebesar 75%. Sehingga perlu diadakannya perbaikan pada siklus II yang bertujuan diharapkan ketuntasan belajar klasikal siswa mampu mencapai 75%.

Siklus II

Pembelajaran pada siklus II sama seperti pembelajaran pada siklus I, yaitu menerapkan model *Problem Based Learning* dengan berbantuan media Politerasi. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II disusun berdasarkan refleksi pada pembelajaran siklus I. Perbedaan pembelajaran pada siklus I dan siklus II terletak pada materi yang diajarkan. Pada pembelajaran siklus II materi yang diajarakan adalah pengamalan sila ketiga Pancasila dalam kehidupan sehari-hari pada Tema 8 Subtema 2 pembelajaran 5. Siklus II dilakukan melalui tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II diawali dengan kegiatan pendahuluan dimulai dengan mengkondisikan fisik dan psikis siswa dilanjutkan dengan mengucapkan salam dan berdoa. Setelah selesai berdoa, guru mengecek kehadiran siswa yang dilanjutkan dengan memberikan pertanyaan apersepsi dengan tanya jawab kepada siswa mengenai apa saja rangkaian kegiatan upacara hari senin untuk membangkitkan semangat siswa dan memotivasi siswa diawal pembelajaran. Selanjutnya guru menjelaskan cakupan materi, tujuan pembelajaran, dan kompetensi yang hendak dicapai. Pada kegiatan inti guru menampilkan Power Point tentang penerapan sikap yang sesuai sila ketiga Pancasila. Kemudian siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai materi. Siswa terbagi menjadi 4 kelompok heterogen. Guru membagikan LKPD

kepada setiap kelompok untuk didiskusikan. Siswa menyimak mengenai aturan dan cara permainan Politerasi pada LKPD. Selanjutnya siswa memainkan permainan Politerasi sesuai dengan aturan dan langkah-langkah yang tertulis pada LKPD. Permainan berakhir sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Siswa kemudian memilih gambar yang menunjukkan kegiatan yang sesuai dengan sila ketiga Pancasila dengan memberi tanda centang pada lembar LKPD. Setelah semua kelompok menyelesaikan LKPD, kelompok mempresentasikan proyek hasil penyelesaian LKPD secara bergantian sedangkan kelompok lain memberikan tanggapan terhadap presentasi tersebut.

Pada kegiatan penutup guru dan siswa membuat kesimpulan tentang pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kemudian guru memberikan evaluasi dan refleksi terhadap kegiatan tersebut. Siswa diberikan motivasi agar siswa lebih antusias pada pertemuan selanjutnya. Kemudian guru mengajak siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing. Berikut merupakan tabel dari hasil belajar aspek pengetahuan pada siklus II

Tabel 4. Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas III Siklus II

Keterangan	Nilai
Jumlah Nilai	1180
Rata-Rata Nilai Kelas	84,29
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	30
Jumlah Siswa yang Tuntas	12
Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas	2
Persentase Ketuntasan Klasikal	86%

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus II adalah sebesar 84,29 dengan persentase ketuntasan hasil belajar klasikal sebesar 86% dengan kualifikasi sangat baik. Dari 14 siswa terdapat 12 siswa yang sudah mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 65, dan 2 siswa belum mencapai KKM. Pada siklus II diperoleh nilai tertinggi adalah mencapai 100. Dari data tersebut menunjukkan bahwa terjadi adanya peningkatan hasil belajar aspek pengetahuan pada siswa kelas III SDN Candi 03 Kota Semarang. Hal ini menunjukkan bahwa sudah mencapai indikator yang diteliti sebesar ≥ 75%. Dengan demikian, menunjukkan bahwa tidak perlu adanya tindak lanjut pada siklus selanjutnya.

Hasil belajar siklus I mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil belajar pada pra siklus. Proses pembelajaran pada siklus I berjalan dengan baik. Akan tetapi, bukan berarti tidak adanya permasalahan dalam proses pembelajaran. Perbaikan dilakukan dengan memberikan arahan dan motivasi bagi siswa yang belum mencapai ketuntasan yang dilaksanakan setelah proses pembelajaran siklus I berlangsung. Sesuai dengan pendapat Nugroho dan Shodikin (2018: 23) menuturkan bahwa pemberian motivasi belajar kepada siswa berpengaruh pada perolehan hasil belajar siswa.

Diperoleh nilai rata-rata pada siklus II sebesar 83,57 dari 14 siswa diketahui 12 siswa telah mencapai KKM dan 2 siswa belum tuntas atau belum mencapai KKM. Sehingga diperoleh persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 86% dengan kualifikasi sangat baik. 12 siswa yang telah mencapai KKM meliputi AQU, DEM, FAB, FAH, MNH, MIR, MRS, ZID, MUT, RES, WAN, dan WIS. Sedangkan siswa yang belum tuntas atau belum mencapai KKM adalah HAS dan VAN. Permasalahan siswa yang tidak tuntas yang ditemui pada siklus II adalah pada siswa HAS dan VAN disebabkan oleh belum lancarnya membaca, sehingga kemampuan dalam menguasai materi rendah. Selain itu siswa HAS dan VAN disebabkan tidak adanya minat belajar

PPKn, sejalan dengan dengan pendapat Susanto (2015: 14) yang menyatakan bahwa minat merupakan sesuatu yang lebih menonjol, yang memusatkan perhatian siswa sehingga diperoleh hasil belajar yang baik.

Nilai persentase ketuntasan belajar klasikal PPKn siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan yang signifikan tiap siklus. Dari 71% pada ketuntasan klasikal PPKn siklus I meningkat menjadi 86% pada ketuntasan klasikal PPKn siklus II. Hal ini dapat simpulkan bahwa penelitian cukup pada siklus II karena indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75% telah dicapai. Peningkatan hasil belajar siswa dapat terjadi dikarenakan model *Problem Based Learning* berbantuan media Politerasi siswa lebih aktif dan terlibat langsung dalam pembelajaran. Selain itu, model yang berorientasi pada permainan mencairkan suasana kelas dan dalam pembentukan kelompok dibagi secara heterogen sehingga siswa saling berbagi dan bekerjasama antar anggota kelompoknya. Perubahan kenaikan hasil belajar siswa direkap dalam diagram 1 sebagai berikut.

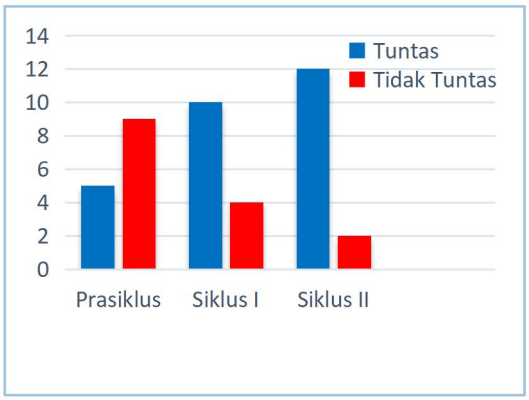


Diagram 1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

KESIMPULAN

Penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media Politerasi dapat meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas III SDN Candi 03 Kota Semarang. Pada prasiklus memperoleh nilai rata-rata sebesar 64,29 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 36% dengan kualifikasi kurang, meningkat menjadi 70,71 dengan persentase belajar klasikal sebesar 71% pada kualifikasi baik pada siklus I. Sedangkan pada siklus II, meningkat menjadi 84,29 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal 86% dengan memperoleh kualifikasi sangat baik. Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Politerasi cocok diterapkan pada pembelajaran di sekolah dasar melalui pertimbangan, perencanaan yang matang dan kolaboratif, dan menjadikan pelaksanaan pembelajaran berpusat pada siswa.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Ucapan terimakasih ditujukan kepada dosen pembimbing lapangan, guru kelas III, dan pihak-pihak SDN Candi 03 Kota Semarang yang telah memberikan izin dan membantu dalam melakukan penelitian ini.

DAFTAR REFERENSI

Arikunto, Suharsimi dkk. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Desyawati, K., Kristiantari, M., & Negara, I Gusti. 2021. Media Permainan Monopoli Berbasis *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5 (2), 168-174.

Fadilah, E., Irianto, A., & Rusminati, S. 2022. Penggunaan Media Monopoly Education pada

Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan,* 4 (4), 5827-5833.

Gumilang, J., R. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Sd Negeri 1 Gondang. *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 1 (2), 25-34.

Herianto, E. 2020. *Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran PPKn*. Mataram: Yayasan Nusatenggara Centre Mataram.

Meilasari, S., Damris, & Yelianti, Upik. (2020). Kajian Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam Pembelajaran di Sekolah. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains,* 3(2), 195-207.

Niswara, Rika., Muhajir, & Untari, Mei Fita Asri. (2019). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap High Order Thinking Skill. *Mimbar PGSD Undiksha,* 7(2), 85-90.

Nugroho, Setiaji dan Ali Shodikin. 2018. "Keefektifan Pembelajaran *Student Teams Achievenebt Division* (STAD) Berbantuan Komik Pada Siswa SD". Jurnal *Matematika dan Pendidikan Matematika*. Maret 2018. Vol. 3, No. 1: 22-32.

Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang: Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.

Putri, A. V., Naufal, A. P., Hajron, K. H., & Suryawan, A. 2022. Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Model *Problem Based Learning* (PBL) Pada Siswa SD Negeri 2 Gandulan. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, Vol. 3, 1600-1609.

Rusnaeni, E., Umar, F. & Agus, A. 2018. Pelaksanaan Kurikulum 2013 (K13) Mata Pelajaran PPKn Di Sman 4 Makassar. *Tomalebbi: Jurnal Pemikiran, Penelitian Hukum, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5 (2). 62-70.

Shoimin, A. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Sukaptiyah, S. 2015. Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Model *Problem Based Learning* pada Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Mongkrong, Wonosegoro.

Sukma, Elfia. 2019. Penggunaan Media Literasi Kelas Awal di Sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 103-111.

Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Sihotang, N. 2022. Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Prosiding SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin*, 2 (1), 60-67.