

PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DAN SIKAP KERJASAMA SISWA MELALUI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *PUZZLE FUN* KELAS IV SDN REJOSARI 03 SEMARANG

¹Hanif Akmal Mulyadarma*, ²Juprianto, ³Yunita Sari

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung

*Corresponding Author:
Hanifakmal05@std.unissula.ac.id

Abstrak

Kemampuan siswa dalam pemecahan masalah dan sikap Kerjasama siswa kelas IV SDN Rejosari 03 masih kurang. Bertujuan untuk mengukur peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan sikan Kerjasama siswa. Menggunakan metode Problem Based Learning benbantu media puzzle fun. Hasil dari penelitian ini adalah adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah serta sikap kerjasama siswa.

Kata Kunci: *Kemampuan pemecahan masalah, sikap kerjasama, problem based learning.*

Abstract

The ability of students in problem solving and cooperation attitude of fourth grade students of SDN Rejosari 03 is still lacking. Aiming to measure the improvement of students' problem solving ability and cooperation attitude. Using the Problem Based Learning method with the help of fun puzzle media. The result of this study is an increase in problem solving ability and cooperation attitude of students.

Keywords: *Problem-solving skills, co-operative attitude, problem-based learning.*

1. PENDAHULUAN

Kemampuan siswa dalam belajar materi wujud zat dan perubahannya di kelas IV SD Negeri Rejosari 03 masih belum maksimal. Hasil ulangan IPAS materi wujud dan zat perubahannya diperoleh rata-rata nilai 58,72.

Hal itu dikarenakan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV masih kurang. Melalui observasi awal di SD Negeri Rejosari 03 pada tanggal 1 Agustus 2024 dengan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV didapatkan informasi bahwa para siswa masih kesulitan dalam memecahkan masalah dan melakukan sikap kerjasama. Narasumber menjelaskan bahwa kemampuan memecahkan masalah yang dimiliki pada beberapa siswa masih kurang terlihat. Pada saat siswa dihadapkan pada soal bermodelkan suatu cerita siswa cenderung kebingungan dan malas untuk mengerjakan. Pada saat siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok belajar saat diberikan tugas sikap kerjasama siswa juga belum terjalin. Siswa yang aktif berperan pada kelompoknya hanya beberapa saja dan yang lainnya hanya pasif bergantung pada temanya yang aktif.

Hal tersebut diperkuat dengan data observasi awal kemampuan pemecahan masalah dan sikap kerjasama yang dilakukan pada fase pra-siklus yang berlangsung pada tanggal 6 Agustus 2024. Hasil observasi tersebut diperoleh data yang menunjukkan bahwa para siswa kemampuan memecahkan masalah dan melakukan sikap kerjasama siswa masih rendah. Hal itu disebabkan dalam pembelajaran model pembelajaran yang dilakukan guru kurang sesuai dengan materi yang diajarkan.

Belum tercapainya ketuntasan minimal dalam belajar disebabkan oleh pembelajaran yang digunakan guru masih menggunakan metode ceramah dan belum menggunakan metode atau model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

Salah satu metode atau model pembelajaran yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah terhadap kesulitan siswa dalam mengerjakan soal pada materi wujud zat dan perubahannya yaitu model pembelajaran Problem Based Learning. Problem Based Learning (PBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi kuliah atau materi pelajaran menurut David et al. (2012: 167).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam model pembelajaran Problem Based Learning adalah media Puzzle Fun. Puzzle merupakan suatu kegiatan yang berhubungan dengan aktivitas menyambungkan, mengumpulkan, mengelompokkan, menggabungkan, dan menyelaraskan suatu bagian yang berserak-serakan atau rumpang. Puzzle merupakan bentuk permainan yang mampu menantang daya kreatifitas dan ingatan peserta didik (Prihantoro, 2022:247).

Alasan peneliti dalam penelitian ini memadukan metode berbantu media tersebut karena banyak kelebihan. Selain siswa dapat berperan melalui model pembelajaran Problem Based Learning, peserta didik juga dapat menggali pengetahuan baru mengenai materi yang dipelajari dengan media Puzzle Fun. Sehingga, siswa menjadi lebih aktif dalam menerima dan menggali pembelajaran untuk mengungkapkan ide-ide serta keterampilan dan tentunya siswa menjadi tidak mudah bosan dan jenuh dalam belajar.

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Afandi (2011:11) Penelitian Tindakan Kelas dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kajian atau kegiatan ilmiah dan bermetode yang dilakukan oleh guru atau peneliti di dalam kelas dengan menggunakan tindakan-tindakan untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.

Penelitian akan dilaksanakan dalam dua siklus, jika belum berhasil maka akan dilanjutkan ke siklus selanjutnya guna mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Subjek dari Penelitian Tindakan Kelas ini adalah kemampuan pemecahan masalah dan sikap kerjasama siswa kelas IV SDN Rejosari 03 Semarang yang berjumlah 25 siswa terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan.

Dalam penelitian Tindakan kelas ini terdapat Teknik pengumpulan data berupa Teknik tes dan teknik nontes. Teknik nontes berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi setiap pelaksanaan proses penelitian.

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data-data pada penelitian ini diantaranya, lembar soal evaluasi kemampuan pemecahan masalah siswa, lembar observasi sikap kerjasama siswa, dan lembar wawancara guru.

bentuk-bentuk analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji validitas, uji reabilitas, uji daya pembeda, uji tingkat kesukaran, menghitung rata-rata dan menghitung ketuntasan belajar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan pelaksanaan siklus I terdapat tahapan pra-siklus yang dilaksanakan pada tanggal 1 Agustus 2024 hingga 9 Agustus 2024. tahapan ini berguna untuk mengumpulkan data empirik yang ada di lapangan sebelum melaksanakan penelitian. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi mengenai proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial dengan pokok bahasan materi wujud zat dan perubahannya pada kelas IV SDN Rejosari 03 Semarang. Dari hasil observasi tersebut melalui proses wawancara, guru kelas IV sebagai narasumber menjelaskan bahwa kemampuan memecahkan masalah yang dimiliki pada beberapa siswa masih kurang terlihat. Hal itu terasa saat siswa mengerjakan soal cerita. Pada saat siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok belajar saat diberikan tugas sikap kerjasama siswa juga belum terjalin. Siswa terlihat kurang antusias dan pasif dalam pembelajaran karena guru masih melakukan metode pembelajaran ceramah yang lebih berpusat kepada guru.

Hal tersebut ditandai pada saat observasi awal, hasil nilai terhadap kemampuan pemecahan masalah dan sikap kerjasama siswa masih rendah dan belum mencapai nilai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran yang ditetapkan rata-rata 75 dan masih ada siswa yang memiliki nilai dibawah 70. Berikut ini merupakan hasil nilai kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial materi wujud zat dan perubahannya siswa kelas IV SDN Rejosari 03 Semarang sebelum menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media Puzzle Fun.

No	Indikator Kegiatan	Rata-rata
1	Nilai awal kemampuan pemecahan masalah siswa	64,4
2	Nilai awal kemampuan sikap kerjasama	69,2

Tindakan pada siklus I dilaksanakan pada hari Senin dan Selasa tanggal 26 dan 27 Agustus 2024 dalam 30 menit pada dua kali pertemuan. Pada hari senin pembelajaran berlangsung di jam 10.00 - 10.30 WIB. Pelaksanaan pada siklus I lebih fokus mengenai materi wujud dari benda serta sifat dan karakteristik benda tersebut. Adapun pelaksanaan siklus I mengacu pada modul ajar yang telah dibuat.

Kegiatan pembelajaran dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa dengan kehadiran nihil yaitu sebanyak 25 siswa yang hadir. Sebelum memulai pembelajaran, siswa diarahkan untuk berdoa dan dipimpin oleh ketua kelas. Selanjutnya siswa diajak untuk menyanyikan lagu nasional “Dari Sabang Sampai Merauke” dilanjutkan dengan kegiatan ice breaking “tepuk kombinasi”. Pada awal pembelajaran guru menanyakan kepada siswa hal terkait apa saja wujud benda?, apa sifat dan karakteristik setiap wujud benda? dan jawaban dari siswa dicatat pada papan tulis di depan.

Guru membagi kelas menjadi 5 kelompok dan memberikan penjelasan mengenai tugas terkait wujud benda dengan menggunakan media pembelajaran Puzzle Fun. Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait tugas kerja kelompok yang akan dilakukan. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya dan guru memberikan respon dengan menjawab pertanyaan siswa. Guru mengarahkan salah satu pemimpin kelompok untuk maju kedepan mengambil media pembelajaran Puzzle fun yang digunakan. Selanjutnya Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik pada setiap kelompok. Setiap siswa dalam kelompok mulai menyusun Puzzle Fun dilanjutkan mengerjakan tugas yang ada pada Lembar Kerja Peserta Didik. Selama pembelajaran observer melakukan penilaian observasi sikap kerjasama siswa Guru memfasilitasi dan memotivasi peserta didik untuk mempresentasikan hasil pekerjaan LKPD bersama kelompok. Apresiasi diberikan kepada kelompok yang berani maju kedepan. Guru memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk bertanya jawab. Dan selanjutnya Guru mengarahkan peserta didik untuk melakukan evaluasi berupa pengerjaan tes evaluasi hasil belajar mengenai materi yang telah dipelajari peserta didik secara mandiri.

Kegiatan Penutup

Sebelum pelajaran ditutup guru meminta peserta didik melakukan refleksi kesimpulan kegiatan hari ini. Peserta didik Bersama dengan guru menyimpulkan hasil pembelajaran dan diberikan penguatan oleh guru selanjutnya guru menanyakan kepada Peserta didik bagaimana perasaan mereka setelah mengikuti pembelajaran hari ini. Pembelajaran ditutup dengan bacaan doa yang dipimpin oleh salah satu Peserta didik dan Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.

Berkaca pada keadaan dalam pelaksanaan pembelajaran siklus I yang masih terdapat beberapa kendala, maka saat akan melakukan pembelajaran siklus II perlu adanya

perbaikan agar kendala pada siklus I dapat teratasi. Pada tahapan perencanaan, terdapat beberapa hal yang dilakukan diantaranya sebagai berikut:

Menyusun modul ajar sesuai dengan indikator kemampuan pemecahan masalah dan sikap kerjasama siswa yang telah ditetapkan serta memuat serangkaian kegiatan pembelajaran menggunakan model Problem Based Learning dengan menggunakan media Puzzle Fun.

Menyiapkan sumber dan media pembelajaran berupa Puzzle fun mengenai pembelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya.

Menyiapkan beberapa instrumen berupa lembar kerja peserta didik dan lembar penilaian observasi kemampuan pemecahan masalah dan sikap kerjasama siswa.

Mengkoordinasikan dengan guru kelas IV sebagai observer tentang sistematika pembelajaran menggunakan Problem Based Learning dengan media Puzzle Fun dan mengenai aspek-aspek penilaian kemampuan pemecahan masalah dan sikap kerjasama siswa yang ada pada lembar observasi.

Menyiapkan peralatan untuk mendokumentasikan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Tindakan pada siklus II dilaksanakan dalam 30 menit pada dua kali pertemuan. Pertemuan pertama berlangsung pada hari Rabu 28 Agustus 2024 dan pertemuan kedua berlangsung pada hari Kamis 29 Agustus 2024. Pelaksanaan pada siklus II lebih fokus mengenai materi perubahan wujud benda padat, cair, dan gas. Adapun pelaksanaan siklus II mengacu pada modul ajar yang telah dibuat.

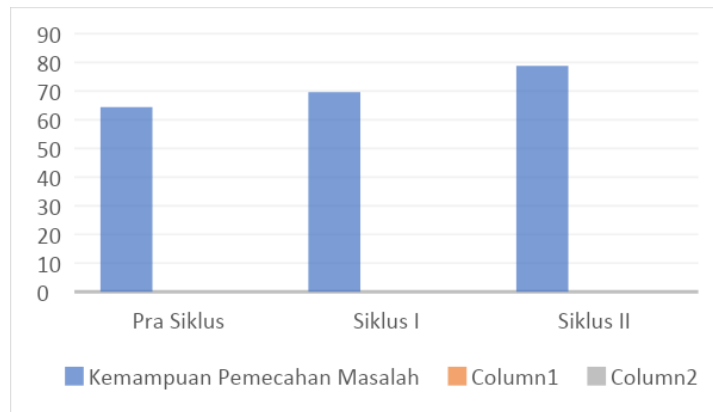
Kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial materi wujud zat dan perubahannya pada siklus II tentang nilai seluruh siswa telah mencapai tuntas sehingga nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa diperoleh hasil sebesar 78,8 dan nilai rata-rata kemampuan sikap kerjasama siswa diperoleh hasil sebesar 79,6. Pada siklus yang II ini nilai kemampuan pemecahan masalah dan sikap Kerjasama yang diperoleh siswa sudah memenuhi ketuntasan minimal dan rata-rata siswa juga sudah memenuhi ketuntasan minimal. Dengan demikian penelitian ini dicukupi sampai pada siklus II.

Berdasarkan Hasil dari penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan memecahkan masalah dan sikap kerjasama siswa yang cukup signifikan. Hal tersebut ditandai dengan peningkatan yang terjadi pada setiap siklusnya.

4.2.1 Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa

Peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SDN Rejosari 03 Semarang pada pembelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya per siklus dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut ini:

Gambar 4.1 Rata-Rata Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa

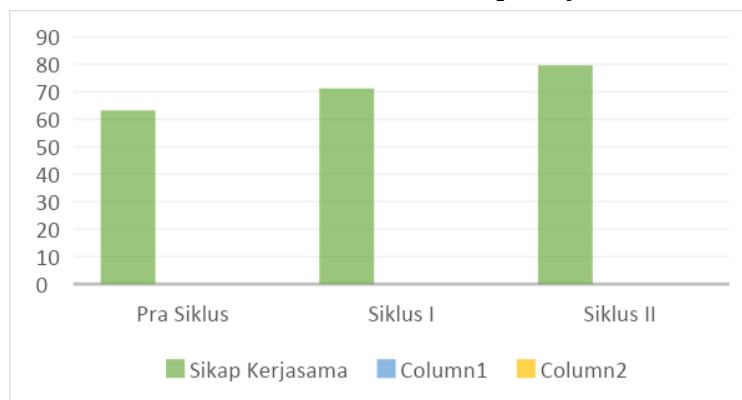


Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata ketuntasan siswa dicapai pada siklus II. Pada pra siklus nilai rata-rata siswa masih 64,4 dengan jumlah siswa tuntas hanya 12 orang atau 48 % dari seluruh siswa. Pada siklus I nilai rata-rata siswa adalah 69,6 mengalami peningkatan sebesar 5,2 dan jumlah siswa yang tuntas bertambah menjadi 20 orang atau 80 %. Pada siklus II nilai rata-rata siswa mencapai angka 78,8 mengalami peningkatan sebesar 9,2 dan semua siswa telah mencapai ketuntasan tujuan pembelajaran.

Sikap Kerjasama Siswa

Peningkatan kemampuan sikap kerjasama siswa kelas IV SDN Rejosari 03 Semarang pada pembelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya pada per siklus dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut ini:

Gambar 4.2 Nilai Rata-Rata Sikap Kerjasama Siswa



Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa nilai rata rata ketuntasan siswa dicapai pada siklus II. Pada pra siklus nilai rata-rata siswa masih 63,2 dengan jumlah siswa tuntas hanya 11 orang atau 44 % dari seluruh siswa. Pada siklus I nilai rata-rata siswa adalah 71,2 mengalami peningkatan sebesar 8 dan jumlah siswa yang tuntas bertambah menjadi 24 orang atau 96 %. pada siklus II nilai rata-rata siswa mencapai angka 79,6 dan semua siswa telah mencapai ketuntasan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas dapat membuktikan bahwa penggunaan model Problem Based Learning berbantu Puzzle Fun dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan sikap kerjasama siswa kelas IV SDN Rejosari 03 Semarang. Peningkatan nilai rata-rata siswa yang terjadi pada siklus II telah mencapai kriteria minimal ketuntasan tujuan pembelajaran sebesar 70 dengan rata-rata nilai siswa mencapai skor 75.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian kemampuan pemecahan masalah dan sikap kerjasama siswa dapat disimpulkan bahwa:

Melalui model Problem Based Learning berbantu media Puzzle Fun Kemampuan pemecahan masalah siswa kelas 4 SDN Rejosari 03 mengalami peningkatan dari 69,6 pada siklus I menjadi 78,8 pada siklus II dengan peningkatan sebesar 9,2.

Melalui model Problem Based Learning berbantu media Puzzle Fun Kemampuan sikap Kerjasama siswa kelas 4 SDN Rejosari 03 mengalami peningkatan dari 71,2 pada siklus I menjadi 79,6 pada siklus II dengan peningkatan sebesar 8,4.

Berdasarkan Kesimpulan di atas terdapat beberapa saran yang diberikan peneliti yaitu sebagai berikut:

- 1) Penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning sangat tepat dalam upaya peningkatan penyelesaian masalah siswa. Guru harus terus menggali permasalahan yang dimiliki oleh siswa agar kemampuan pemecahan masalah siswa dapat berjalan secara maksimal.
- 2) Dalam pelaksanaan pembelajaran model Problem Based Learning guru sebaiknya membentuk kelompok belajar agar kemampuan sikap kerjasama siswa dapat terjalin.
- 3) Dengan menggunakan media Puzzle Fun pada model pembelajaran Problem Based Learning, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif agar pelaksanaan pembelajaran tidak monoton.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. (2013). Teori & Praktik Penelitian Tindakan Kelas. Semarang: UNISSULA Press.
- Afandi, Muhamad. (2013). Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar. In UNISSULA Press.
- Arikunto, S. (2013). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2017). Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program. Pustaka Pelajar.
- Astutiani R. (2019). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berdasarkan Langkah Polya. *Mathematics Education Journal*, 1(1), 54.
- Fuadi, H., Melita, A. S., & Syukur, A. (2021). Inovasi LKPD dengan Desains Digital Sebagai Media Pembelajaran IPA di SMPN 7 Mataram Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(2), 167-174.
- Nurhayati, Riah. (2022). Peningkatan keaktifan dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Camva Tema 1 Kelas II SD Sarirejo Semarang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. Vol 4.(05).
- Rahmawati, Ida Sari, dkk. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Fabel Dengan Macromedia Flash Bagi Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Teori Penelitian dan Pengembangan*. Vol. 1, No. 7. Hlm. 1323-1329. EIssn:2502- 471x.
- Sucipto, Maya Gustina, dkk. 2014. Bahasa Indonesia. Klaten. Intan Pariwara.
- Roebiyanto, Goenawan dan Sri Harmini. (2017). Pemecahan Masalah Matematika untuk PGSD. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. (2017). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT RemajaRosdakarya.