

## Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media 3D *Watercycle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDN Kasreman 1 Kasreman

Septa Devi Auliatul Alifah<sup>1</sup>, Swasti Maharani<sup>2</sup>, Fitriana<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas PGRI Madiun, Indonesia; septadeviauliatul@gmail.com

<sup>2</sup> Universitas PGRI Madiun, Indonesia; swasti.mathedu@unipma.ac.id

<sup>3</sup> SDN Kasreman 1 Kasreman, Indonesia; fitriana922@guru.sd.belajar.id

---

### ARTICLE INFO

#### *Keywords:*

Problem Based Learning Models;  
3D Watercycle Media;  
Learning outcomes

---

#### *Article history:*

Received 2023-04-20

Revised 2023-06-23

Accepted 2023-07-04

---

### ABSTRACT

Based on the results of observations carried out at SDN Kasreman 1 Kasreman Kab. Ngawi, learning activities are still running traditionally, namely the teacher provides material and students listen to the teacher's explanation. So that students feel bored and less focused on listening to the teacher's explanation. This type of research is Classroom Action Research (CAR) using qualitative and quantitative analysis. The data collection technique in this study was through observation sheets and posttest questions. This study uses the cycle model of Kurt Lewin which is carried out in two cycles, and each cycle consists of four stages, namely: planning, implementing, observing, and reflecting. This research is said to be complete or successful if the average score of students who reach KKM 70 on evaluation or posttest questions is 80%. In this study, the data analysis used is qualitative and quantitative data analysis. This study aims to describe the application of the Problem Based Learning (PBL) Model Assisted by 3D Watercycle Media to Improve Student Learning Outcomes in Class V at SDN Kasreman 1 Kasreman. From the research results that have been collected, it is obtained that the percentage of completeness scores in pre-cycle is only 26.47%. Then there was an increase in learning outcomes, namely in the first cycle with a completeness percentage of 52.94% and in the second cycle there was an increase again with a percentage of 82.35%.

*This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.*



### Corresponding Author:

Swasti Maharani

Universitas PGRI Madiun, Indonesia; swasti.mathedu@unipma.ac.id

---

## 1. PENDAHULUAN

Kaitannya dengan kegiatan pembelajaran tentunya ada suatu hasil belajar yang ingin didapatkan. Hasil belajar tersebut didapatkan siswa setelah mereka mengikuti kegiatan

pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran guru memiliki peran yang sangat penting, karena guru sebagai pengelola kelas. Oleh karena itu, seorang guru perlu memiliki hubungan yang baik dengan peserta didik yang diajarnya. (Hutapea, 2019) berpendapat bahwa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran maka interaksi antara guru dan peserta didik sangat penting untuk dijaga. Kualitas pembelajaran yang terjadi tentunya akan juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik (Mukhibat, 2012). Pendidikan pada intinya berfungsi untuk mendorong peserta didik agar dapat mengembangkan dirinya baik dalam potensi, kecakapan, dan karakteristik kepribadian menuju arah yang lebih baik dibandingkan sebelumnya (Afifah, Widiyono, & Attalina, 2022). Oleh karena itu, dalam pendidikan guru berperan sebagai ujung tombak pendidikan Indonesia.

Pentingnya peran guru dalam pendidikan tentunya akan menentukan bagaimana keberhasilan suatu pembelajaran. Hasil belajar sangat bergantung kepada bagaimana kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Oleh karena itu, perlu diingat bahwa untuk mendapatkan hasil belajar yang baik maka guru harus melaksanakan pembelajaran dengan baik. Hasil belajar yang baik penting untuk peserta didik ataupun guru. Mutu pendidikan berjalan searah dengan peningkatan kualitas individu untuk menjadi manusia yang seutuhnya, baik dalam kemampuan berpikir, sifat, dan tanggungjawab sebagai bagian dari masyarakat (Mau & Manek, 2023). Sehingga setelah mengikuti pembelajaran diharapkan peserta mengalami perubahan kearah yang lebih baik.

Hasil belajar peserta didik meliputi 3 ranah yaitu ranah pengetahuan (kognitif), ranah sikap (afektif), dan ranah keterampilan (psikomotor). (Dakhi, 2020) hasil belajar peserta didik ini akan berfungsi untuk membantu peserta didik lebih siap untuk menjadi bagian dari masyarakat. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran di sekolah diharapkan dapat menjadi jalan bagi peserta didik untuk dapat berkembang sesuai dengan tuntutan di masyarakat. Oleh karena itu, sebagai seorang guru perlu melakukan perubahan dalam kegiatan pembelajaran baik dari metode, model, strategi, ataupun media pembelajaran. Mau & Manek (Mau & Manek, 2023) seorang guru harus menguasai mengenai teknik dan juga metode pengajaran serta media pembelajaran agar pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan secara efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SDN Kasreman 1 Kasreman Kab. Ngawi, kegiatan pembelajaran dilaksanakan masih berjalan secara tradisional yakni guru memberikan materi dan peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru. Namun hal tersebut membuat peserta didik tidak jarang merasa bosan, sehingga mereka tidak memperhatikan penjelasan dari guru. Akibatnya nilai atau hasil belajar yang mereka dapatkan hasilnya rendah. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan data yang diambil saat pelaksanaan kegiatan prasiklus. Dari 34 peserta didik kelas V di SDN Kasreman 1 Kasreman hanya 9 siswa atau 26,47 % dari semua peserta didik yang dapat mencapai nilai 70. Selain itu, berdasarkan angket yang disebar kepada peserta didik mengenai kegiatan pembelajaran diinginkan dan pembelajaran yang memerlukan penjelasan lebih adalah kegiatan pembelajaran secara berkelompok menyelesaikan suatu permasalahan serta pembelajaran abstrak (seperti IPA) perlu penjelasan yang lebih. Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya perubahan atau perbaikan dalam kegiatan pembelajaran agar hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantuan Media nyata atau konkret berupa 3d *Watercycle*. Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantuan Media 3d *Watercycle* adalah suatu model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik dapat berpikir kritis sehingga mampu untuk lebih memahami materi dengan bantuan media nyata atau konkret yaitu 3D *Watercycle*.

Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) akan membuat peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan dilakukan secara berkelompok. (Tarigan dkk, 2021) *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran berbasis masalah, di mana peserta didik menyelesaikan suatu masalah yang diberikan oleh guru secara berkelompok sehingga peserta didik dapat lebih mengetahui dan memahami mengenai materi atau pelajaran yang sedang dipelajari. Oleh karena itu, peserta didik akan menguasai materi yang diajarkan. Menurut (Kristiana & Radia, 2021) tahapan dalam *Problem Based Learning* (PBL) adalah dengan pemberian masalah kepada peserta didik, kemudian mengidentifikasi masalah, peserta didik melaksanakan diskusi untuk menyamakan

pendapat tentang masalah, selanjutnya merancang solusi dan target yang ingin dicapai dari solusi yang ditemukan.

Selain menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran, juga menggunakan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu guru untuk menjelaskan materi yang akan dipelajari. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk membantu dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat berjalan efektif dan baik karena menggunakan suatu media pembelajaran (Dewi dkk, 2019). Hal tersebut didukung oleh (Ferry dkk, 2019) media pembelajaran memiliki fungsi yaitu untuk memberikan motivasi kepada peserta didik agar dapat meningkatkan hasil peserya didik. Media pembelajaran yang dapat digunakan adalah Media 3d *Watercycle*. Di mana media 3D *Watercycle* merupakan salah satu media visual konkret yang dapat dilihat dan disentuh oleh peserta didik. Media 3d *Watercycle* terbuat dari gabus/Styrofoam, gambar dan tulisan, cat akrilik, tusuk gigi, lem, kertas manila, dan kardus. Di mana yang harus dipersiapkan adalah gabus untuk alasnya dan diberikan warna dengan cat akrilik . Kemudian membuat lingkaran dari kerdus kemudian dipotong dan ditutupi dengan kertas manila. Lalu membuat gambar, tulisan, dan miniatur (gunung, pohon) yang kemudian ditempelkan pada gabus yang sudah dicat. Setelah itu, tempel gambar dan tulisan yang telah dibuat pada tempatnya masing-masing. Media 3d *Watercycle* sudah dapat digunakan.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian dari Dewi dkk. (Dewi et al., 2019) yaitu penelitian mengenai “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Dan Keaktifan Pembelajaran Tema 8 Subtema 1 Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Diperbantukan Media 3d *Watercycle* Pada Siswa Kelas V SD N Tumbrep 01”. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang di mana dilakukan dalam 2 siklus pembelajaran. Hasil dari penelitian yang dilaksanakan adalah terjadi kenaikan presentase ketuntasan belajar dari pra siklus 56, 25%, siklus I naik menjadi 78, 13% dan siklus II naik menjadi 93, 75%. Dari penelitian tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Diperbantukan Media 3d *Watercycle* dapat meningkatkan Hasil belajar peserta didik kelas V di SD N Tumbrep 01.

Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantuan Media 3d *Watercycle* akan menarik perhatian dari peserta didik. Karena hal tersebut merupakan suatu pembelajaran yang jarang bahkan baru bagi mereka. Model *Problem Based Learning* (PBL) dapat membantu peserta didik untuk mengintegrasikan pemahaman yang telah dimiliki sebelumnya ke pengalaman yang baru (Kristiana & Radia, 2021). Hal tersebut didukung dengan pendapat dari Afifah (Afifah et al., 2022) penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membantu peserta didik untuk lebih mudah dalam menguasai dan memahami materi pembelajaran yang akan dilaksanakan. Oleh karena itu, dengan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Media 3d *Watercycle* diharapkan akan membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik agar mereka lebih menguasai materi yang diberikan oleh guru. Sehingga hasil belajar yang didapatkan dapat mengalami peningkatan dibandingkan hasil belajar sebelumnya. Karena hal tersebut maka menjadi alasan dipilihnya model dan media pembelajaran dalam penelitian ini.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Pembelajaran Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media 3D *Watercycle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDN Kasreman 1 Kasreman”. Penelitian diperlukan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar yang dilakukan oleh peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan Model *Pembelajaran Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Media 3D *Watercycle*.

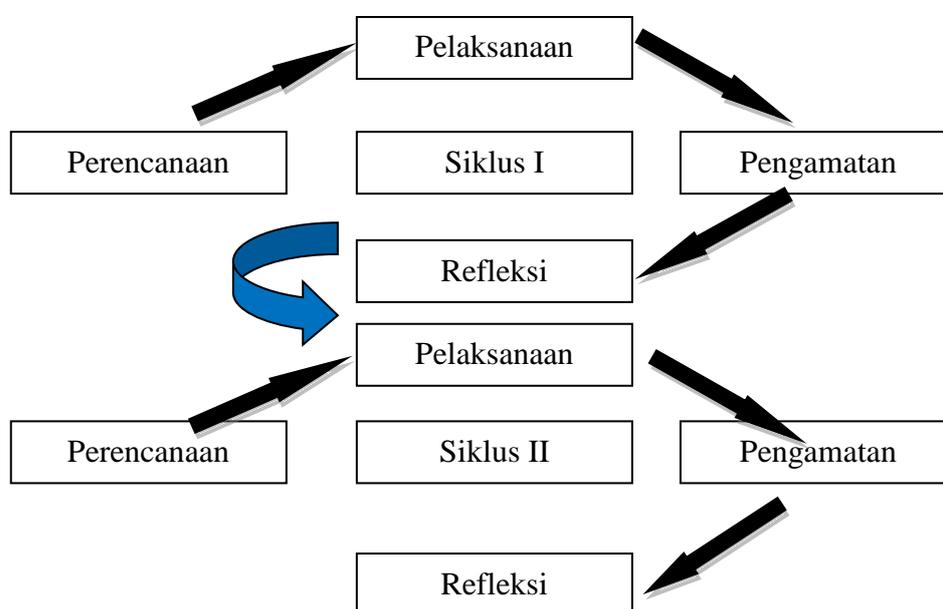
## 2. METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kasreman 1 Kasreman, Kabupaten Ngawi pada kelas V. Di SD tersebut menggunakan dua kurikulum yaitu kelas I dan kelas IV menggunakan Kurikulum Merdeka dan kelas lainnya menggunakan Kurikulum 2013. Lingkungan sekolah sangat baik dengan dilengkapi sarana dan prasana yang cukup memadai untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Siswa SDN Kasreman 1 Kasreman juga berasal dari masyarakat sekitar sekolah yang di mana

pekerjaannya adalah pedagang atau pemilik toko dan petani. Penelitian ini dilaksanakan mulai dari bulan April-Juni 2023 yakni sejak pelaksanaan observasi pencarian kasus sampai dengan penyelesaian laporan penelitian.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Suatu penelitian yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas sebagai perannya sebagai tenaga pendidik yang di mana penelitian ini memiliki tujuan untuk memperbaiki suatu pembelajaran dengan menggunakan tindakan-tindakan tertentu merupakan pengertian dari Penelitian Tindakan Kelas (Machali, 2022). Di mana penelitian ini berkolaborasi dengan guru kelas yang mengampu kelas tersebut sebagai kolaborator dengan berperan sebagai observer penelitian. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Kasreman 1 Kasreman, Kecamatan Kasreman, Kabupaten Ngawi yang berjumlah 34 siswa yang terdiri dari 17 perempuan dan 17 laki-laki. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah melalui lembar observasi dan soal tes posttest.

Penelitian ini menggunakan model siklus dari Kurt Lewin yang di mana dilaksanakan dalam dua siklus, dan masing-masing siklusnya terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.



**Gambar 1.** Prosedur Penelitian

Penelitian ini dikatakan tuntas atau berhasil apabila rata-rata nilai peserta didik yang mencapai KKM 70 pada soal evaluasi atau posttest sebanyak 80%. Jika nilai-nilai peserta didik yang mencapai KKM 70 belum sampai 80% maka penelitian dikatakan belum tuntas. Selain itu, hasil dari lembar observasi juga menunjukkan bagaimana kualitas proses pembelajaran yang telah berlangsung. Dengan rentang skala sebagai berikut ini:

**Tabel 1.** Skala Kualitas Proses Pembelajaran

Skor 1-25	Sangat Kurang (D)
Skor 26-50	Cukup (C)
Skor 51-75	Baik (B)
Skor 76-100	Sangat Baik (A)

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif yang digunakan adalah model Miles dan Hubberman yang meliputi: *data collection*, *data reduction*, *data display*, dan *data conclusion drawing/verification*. Sedangkan analisis kuantitatif meliputi: *Pertama*, mengukur nilai akhir individu dari soal posttest adalah dengan rumus :

Nilai = Jumlah jawaban benar X 5 = .....

Kedua, untuk mengukur presentase ketuntasan belajar siswa dapat menggunakan rumus :

$$\text{Presentase ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah semua siswa}} \times 100$$

Ketiga, untuk mengukur nilai dari observasi yang diberikan kepada guru kelas atau observer adalah dengan menggunakan rumus :

$$= \frac{\text{Skala Total}}{8} \times 10$$

#### Keterangan

Nilai 86-100 : Baik Sekali (A)

Nilai 72-85 : Baik (B)

Nilai 60-7 : Cukup (C)

Nilai 45-59 : Kurang (D)

Nilai 0-44 : Gagal (E)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan ini berasal dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan kemudirefleksikan setelah siklus dilaksanakan. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SDN Kasreman 1 Kasreman, pelaksanaan siklus sudah berjalan dengan baik dalam setiap tahapannya. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus pembelajaran, yang di mana sebelum pelaksanaan siklus diambil nilai prasiklus. Dari hasil siklus yang dilaksanakan dapat diketahui terjadi peningkatan hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik. Berikut ini adalah penjelasannya :

#### Prasiklus

Kegiatan prasiklus dilaksanakan sebelum siklus dalam penelitian dilaksanakan. Hal tersebut diperlukan untuk mengetahui bagaimana pemahaman peserta didik tentang materi yang telah dipelajarinya, sehingga bisa diberikan tindak lanjut agar dapat diperbaiki kedepannya. Berikut ini adalah hasil nilai prasiklus yang didapatkan oleh peserta didik dengan KKM 75 dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Persentase Hasil Belajar Prasiklus

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	9	26,47 %
Belum Tuntas	25	73,53 %

Berdasarkan hasil data yang didapatkan dapat diketahui bahwa peserta didik yang dapat mencapai KKM 75 hanya sebanyak 9 siswa dari 34 peserta didik di kelas V atau dengan presentase 26,47%. Sedangkan peserta didik sebanyak 25 siswa atau dengan presentase 73,53% belum dapat mencapai KKM yang telah ditentukan. Selain itu, erdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan, dalam kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan media buku paket dalam menjelaskan materi sehingga terkadang membuat peserta didik merasa bosan. Akibatnya dalam pembelajaran peserta didik kurang memperhatikan penjelasan dari guru sehingga hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik juga rendah. Oleh karena itu, guru perlu melakukan suatu inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Agar hasil belajar yang didapatkan juga mengalami peningkatan. Inovasi yang dilakukan oleh guru adalah dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media 3D *watercycle*. Dengan harapan penggunaan media tersebut dapat memberikan peningkatan pada hasil belajar peserta didik.

## Siklus I

Berdasarkan nilai hasil prasiklus maka peneliti melakukan tindakan untuk menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media 3D *Watercycle* dalam kegiatan siklus yang dilaksanakan. Berdasarkan hasil siklus yang telah dilaksanakan maka didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 3. Persentase Hasil Belajar Siklus I

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	18	52,94 %
Belum Tuntas	16	40,05 %

Berdasarkan tabel tersebut di dapatkan data bahwa jumlah peserta didik yang tuntas mengalami kenaikan. Peserta didik yang tuntas sejumlah 18 siswa dengan presentase sebesar 52,94% dan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 16 siswa dengan presentase sebesar 40,05 %. Presentase hasil belajar peserta didik sudah menunjukkan peningkatan, namun belum mencapai indikator keberhasilan dari penelitian yang telah ditentukan. Selain itu, berdasarkan dari hasil observasi yang diserahkan kepada guru kelas sebagai observer termasuk ke dalam nilai 83,75 dengan kategori baik. Dari kegiatan siklus I dilakukan refleksi siklus pembelajaran yang telah dilaksanakan dan didapatkan hasil refleksi sebagai berikut.

- Peserta didik belum sepenuhnya bekerjasama dengan anggota kelompoknya, sehingga hanya sebagian kelompok yang bekerjasama
- Pada kegiatan pembelajaran guru belum memotivasi peserta didik untuk bekerjasama dengan anggota kelompoknya.
- Peserta didik belum memanfaatkan media pembelajaran yang disediakan oleh guru secara maksimal dalam pembelajaran.

## Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi yang telah dilaksanakan pada siklus I dilakukan perbaikan pada siklus II dengan tahapan pelaksanaan siklus yang sama. Hanya saja peneliti melakukan beberapa perbaikan agar presentase hasil belajar siswa mencapai indikator keberhasilan penelitian yang telah ditentukan. Berikut ini adalah hasil data yang didapatkan pada siklus II yaitu:

Tabel 4. Persentase Hasil Belajar Siklus II

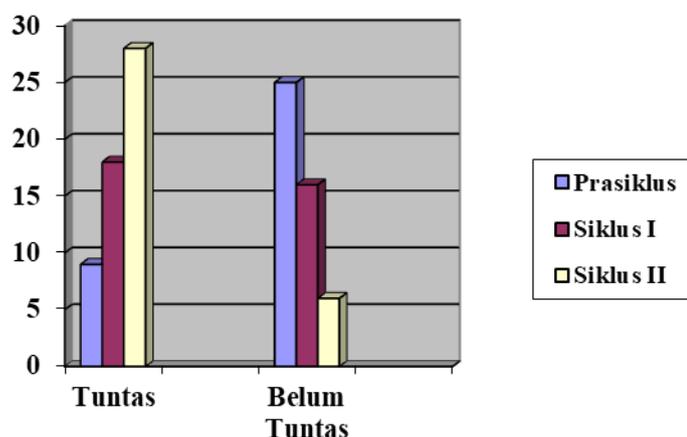
Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	28	82,35 %
Belum Tuntas	6	17,65 %

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa peserta didik yang tuntas sebanyak 28 siswa dari 34 peserta didik dengan presentase sebesar 82,35% . Sedangkan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 6 siswa dengan presentase sebesar 17,65%. Jumlah presentase peserta didik yang tuntas sudah mencapai target indikator keberhasilan penelitian. Maka penelitian dikatakan tuntas dengan skor hasil angket dari observer adalah 90,00 dengan kategori pembelajaran tergolong sangat baik (A). Dari kegiatan siklus II dilakukan refleksi siklus pembelajaran yang telah dilaksanakan dan didapatkan hasil refleksi sebagai berikut.

- Guru sudah mengarahkan dan memotivasi peserta didik untuk bekerjasama dengan anggota kelompoknya
- Peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran yang ada dengan baik
- Peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan, meskipun tetap ada beberapa peserta didik yang pasif.

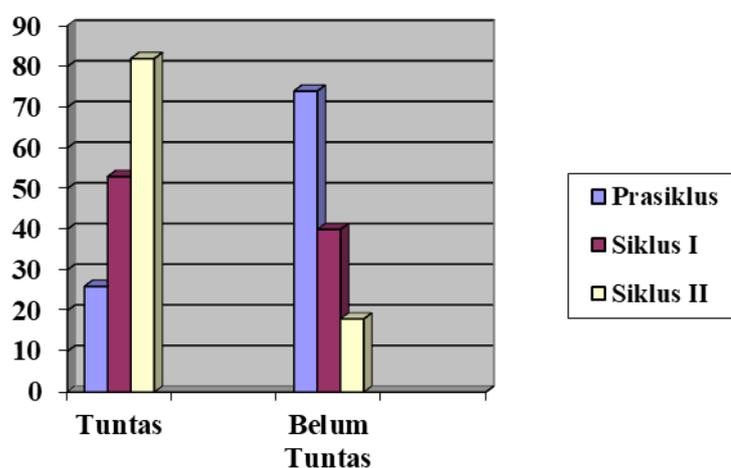
Berdasarkan kegiatan penelitian tentang “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan Berbantuan Media 3D *Watercycle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di

SDN Kasreman 1 Kasreman” yang telah dilaksanakan meliputi kegiatan prasiklus, siklus I, dan siklus II dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Hasil belajar tersebut mengalami peningkatan setelah guru menggunakan model model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media 3D *watercycle* untuk menjelaskan materi pembelajaran di kelas V SDN Kasreman 1 Kasreman. Peningkatan hasil belajar peserta didik dari kegiatan Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

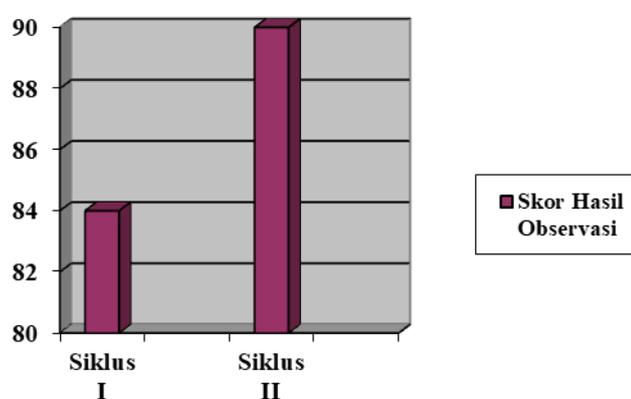
Berdasarkan gambar tersebut diketahui bahwa dari kegiatan Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II yang telah dilaksanakan, diketahui bahwa jumlah peserta didik yang tuntas mengalami peningkatan. Pada prasiklus siswa yang tuntas hanya sebanyak 9 orang dan siswa yang belum tuntas sebanyak 25 siswa. Hal tersebut terjadi karena guru belum melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian pada siklus I jumlah siswa yang tuntas mengalami peningkatan yaitu menjadi 18 siswa sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 16 siswa. Kenaikan tersebut terjadi karena guru menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan Berbantuan Media 3D *Watercycle*. Lalu pada siklus II jumlah peserta didik yang tuntas juga mengalami kenaikan menjadi 28 siswa sedangkan yang belum tuntas sebanyak 6 siswa. Dan jika dilihat dari presentase ketuntasan hasil belajar yang didapatkan juga mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dibuktikan pada gambar di bawah ini yaitu:



Gambar 3. Diagram Persentase Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan gambar tersebut diketahui bahwa peserta didik yang mencapai KKM 75 hanya sebanyak 9 siswa dari 34 peserta didik di kelas V atau dengan presentase 26,47%. Sedangkan peserta didik sebanyak 25 siswa atau dengan presentase 73,53% belum dapat mencapai KKM yang telah ditentukan. Kemudian pada siklus I guru mulai menerapkan penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan Berbantuan Media 3D *Watercycle* pada kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik yang tuntas mengalami peningkatan menjadi sejumlah 18 siswa dengan presentase sebesar 52,94% dan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 16 siswa dengan presentase sebesar 40,05%. Kemudian setelah melakukan refleksi pada siklus II jumlah peserta didik yang tuntas meningkat menjadi sebanyak 28 siswa dari 34 peserta didik dengan presentase sebesar 82,35%.

Sedangkan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 6 siswa dengan presentase sebesar 17,65. Peningkatan hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik dapat dibuktikan dengan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Dari hasil observasi yang dilaksanakan oleh guru kelas yang berperan sebagai observer dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 4. Skor Observasi Kegiatan Pembelajaran

Berdasarkan gambar tersebut diketahui bahwa dari hasil observasi yang dilakukan oleh Observer pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan mengalami kenaikan. Pada siklus I skor hasil observasi sebesar 83,75 dengan kategori Baik (B). Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 90,00 dengan kategori Sangat Baik (A). Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa peneliti melakukan perbaikan pada kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Sehingga skor hasil observasi yang didapatkan oleh peneliti juga mengalami peningkatan.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Peningkatan hasil belajar siswa kelas V menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantuan media 3D *watercycle* di SDN Kasreman 1 Kasreman dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik sd tersebut. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil presentase nilai ketuntasan pada prasiklus hanya sebesar 26,47% yang di mana presentase ketuntasan tersebut dikarenakan guru belum menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantuan media 3D *watercycle*. Kemudian setelah guru menerpakan model dan media tersebut terjadi peningkatan hasil belajar yaitu pada siklus I dengan presentase ketuntasan sebesar 52,94% Dan pada siklus II mengalami peningkatan lagi dengan presentase sebesar 82,35%. Dari hasil yang dilaksanakan diketahui bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantuan media 3D *watercycle* memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa di SDN Kasreman 1 Kasreman. Saran yang dapat diberikan dari penulis adalah sebagai seorang guru harus selalu berusaha melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, perangkat pembelajaran juga harus disusun dengan memperhatikan bagaimana

karakteristik dan kemampuan siswa yang diajarnya, pembuatan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan keadaan atau ketersediaan bahan sehingga guru bisa sekreatif mungkin untuk membuat media pembelajaran, dan sebagai seorang guru harus selalu berusaha untuk meningkatkan kemampuan dalam mengelola kelas karena siswa memiliki sifat yang heterogen.

## REFERENSI

- Afifah, D. N., Widiyono, A., & Attalina, S. N. C. (2022). Pengembangan Media Diorama Siklus Air untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAdi Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, 528–533.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 468–470.
- Dewi, N. P. F., Koeswanti, H. D., & Radia, E. H. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar dan Keaktifan Pembelajaran Tema 8 Subtema 1 Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Diperbantukan Media 3D Watercycle pada Siswa Kelas V Sd N Tumbrep 01. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 299–305. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.6>
- Ferry, D., Jepriadi, & Kamil, D. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa melalui Penerapan Media Video Animasi Tiga Dimensi (3D). *Pedagogi Hayati*, 3(2), 1–11. <https://doi.org/10.31629/ph.v3i2.1641>
- Hutapea, L. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Program Cabri 3D untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Pokok Dimensi Tiga. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(1), 77–85. <https://doi.org/10.24042/djm.v2i1.4186>
- Kristiana, T. F., & Radia, E. H. (2021). Meta Analisis Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 818–826. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.828>
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru? *IJAR: Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327.
- Mau, J. A., & Manek, A. M. (2023). Peningkatan Hasil Belajar tentang Proses Daur Air dengan Media Power Point Pada Siswa Kelas V SDI Loonuna Kecamatan Lamaknen Selatan Kabupaten Belu Juliani. *Journal Economic Education, Business and Accounting (JEEBA)*, 1(1), 95–102.
- Mukhibat. (2012). Manajemen Sumber Daya Manusia dalam Pondok Pesantren. *Forum Tarbiyah*, 10(2), 179–184. Diambil dari <https://media.neliti.com/media/publications/89719-ID-manajemen-sumber-daya-manusia-dalam-pond.pdf>
- Tarigan, E. B., Simarmata, E. J., Abi, A. R., & Tanjung, D. S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model *Problem Based Learning* pada Pembelajaran Tematik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2294–2304.

