

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTA ORGAMAWA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA SISWA SD

Rofiah Dwi Lestiana¹⁾, Cerianing Putri Pratiwi²⁾, dan Ima Yana Sari³⁾

¹⁾Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Madiun

²⁾ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Madiun

³⁾SDN Bangunasri

¹⁾rofiahlestiana303@gmail.com, ²⁾cerianing@unipma.ac.id, ³⁾imayanasari@gmail.com

Histori artikel

Received:
28 April 2023

Accepted:
16 November 2023

Published:
20 November 2023

Abstrak

Tujuan penelitian ini ada dua: (1) untuk mengetahui bagaimana siswa kelas V terlibat dengan paradigma pembelajaran berbasis masalah dan media yang mereka gunakan Karta Orgamawa (Kartu Cerita Organ Gerak Manusia dan Hewan); dan (2) untuk memperoleh wawasan tentang hasil belajar siswa tersebut. Penelitian dilakukan di SDN Bangunasri. Ada total 16 siswa yang diikutsertakan dalam penelitian ini, terdiri dari 3 peserta laki-laki dan 13 peserta perempuan. Metodologi PTK yang dibuat oleh Kemmis dan McTaggart digunakan dalam penelitian ini. Merencanakan suatu kegiatan, melaksanakannya, memantau dampaknya, dan kemudian merefleksikan efektivitasnya merupakan tahap implementasi. Penelitian meliputi penggunaan ujian tertulis, observasi langsung, dan catatan tertulis. Metode analisis data menggabungkan pendekatan deskriptif dan kuantitatif, dengan pengumpulan informasi melalui tes, observasi, dan dokumentasi pada akhir setiap siklus. Tingkat hasil belajar pasca tes pra siklus 25 %. Persentase keberhasilan ujian akhir pembelajaran pada siklus I sebesar 56%. Pada siklus II nilai tes akhir belajar mencapai 81%. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan pembelajaran pada siklus II. Oleh karena itu, pengajaran siswa untuk mengidentifikasi ide pokok dari sebuah teks dengan menggunakan kombinasi kerangka Pembelajaran Berbasis Masalah dan media pembelajaran Karta Orgamawa (Kartu Cerita Organ Gerak Manusia dan Hewan) adalah efektif untuk kelas V di SDN Bangunasri.

Kata-kata-Kunci: *Problem Based Learning*, Media Kartu Cerita, Ide Pokok

*Corresponding author: Rofiah Dwi Lestiana (rofiahlestiana303@gmail.com)

Abstract. This study's goals are twofold: (1) to get insight into how students in Grade V engage with the learning problem-based learning paradigm and the media they use to do so Karta Orgamawa (Story Cards Human and Animal Movement Organ Cards); and (2) to gain insight into the learning results of these students. Research conducted at SDN Bangunasri. There were a total of 16 students included in the study, including 3 male and 13 female participants. The PTK methodology, created by Kemmis and McTaggart, is being used in this study. Planning an activity, carrying it out, monitoring its effects, and then reflecting on its effectiveness constitute the implementation phase. Research included the use of written examinations, in person observations, and written records. Data analysis methods combining descriptive and quantitative approaches, with information gathered via tests, observations, and documentation at the conclusion of each cycle. In pre cycle level of post test learning results 25 %. The success percentage on the final exam of learning in cycle I was 56%. In cycle II the scores of the final learning test reached 81%. This shows that there is improved learning in cycle II. It follows that teaching students to identify the central message of a text using a combination of the Problem-Based Learning framework and the Karta-Orgamawa learning medium (Story Cards Human and Animal Movement Organ Cards) is effective for class V at SDN Bangunasri.

Key Words: Problem Based Learning, Story Card Media, Main Idea

Latar Belakang

Bahasa merupakan sebuah media komunikasi yang digunakan oleh setiap individu untuk mengemukakan pendapat, perasaan, dan lain sebagainya baik secara tulis maupun lisan. Kegiatan berbahasa memiliki empat komponen meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Shansabilah et al., 2023). Kegiatan membaca berperan penting bagi manusia. Kegiatan membaca dapat membuat siswa memperoleh pengetahuan, informasi, dan pengalaman baru. Membaca merupakan suatu aktivitas kognitif dan linguistik yang memerlukan integrasi beberapa indera, antara lain penglihatan, gerakan mata, suara hati, dan memori, guna memahami dan menyampaikan makna simbol-simbol tertulis (Harianto, 2020). Segala sesuatu yang diperoleh melalui kegiatan membaca membuat individu tersebut dapat menambah daya pikir, mempertajam pandangan, dan menambah wawasannya. Dalam kegiatan membaca, siswa dituntut untuk aktif menggali informasi pada bacaan (Seso et al., 2022). Dalam dunia guruan, keterampilan membaca merupakan hal paling krusial yang harus dikuasai oleh siswa. Menurut Seso et al. (2022) bahwa tahap membaca memiliki peran penting bagi siswa yang berpengaruh pada sikap membaca dan pandangan mereka pada bacaan.

Melalui kegiatan membaca mereka akan mendapatkan informasi atau pengetahuan baru. Dalam kegiatan membaca membutuhkan kesungguhan dan pemahaman agar dapat memahami informasi dalam bacaan yang dibaca. Sebuah bacaan biasanya terdiri dari beberapa paragraf. Setiap paragraf dalam bacaan pasti memuat informasi atau pengetahuan. Oleh karena itu, untuk menemukan informasi tersebut harus mengetahui isi setiap paragraf bacaan. Paragraf merupakan sekumpulan kalimat saling berhubungan dan memiliki satu ide pokok (Shansabilah et al., 2023). Mengetahui isi setiap paragraf bacaan dapat dilakukan dengan menentukan ide pokok setiap paragraf. Ide pokok membantu pembaca memahami

alur tulisan dalam sebuah paragraf (Shansabilah et al., 2023). Ide pokok inilah yang menjadi inti sebuah paragraf.

Berdasarkan observasi terhadap siswa kelas V SDN Bangunasri pada saat pembelajaran menentukan ide pokok pada paragraf ditemui permasalahan. Dimana sebagian siswa masih kesulitan menentukan ide pokok paragraf. Hal ini terjadi ketika siswa gagal memahami secara utuh materi yang disajikan dalam bacaan. Permasalahan ini juga ditemui pada penelitian yang dilakukan oleh Shansabilah et al. (2023) menunjukkan bahwa beberapa siswa kelas V terus kesulitan mengidentifikasi gagasan utama sebuah paragraf. Temuan di sini konsisten dengan temuan Sinhya et al. (2022) bahwa siswa kesulitan memahami materi yang dibaca, dan karenanya kesulitan mengidentifikasi gagasan utama.

Dengan demikian, berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan sebuah model pembelajaran dan materi guruan yang membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang disajikan dalam paragraf pendahuluan. Model pembelajaran yang tersedia sangat beragam, oleh karena itu guru harus berhati-hati dalam memutuskan model mana yang akan digunakan. Karena model pembelajaran yang efektif untuk materi tertentu pun belum tentu efektif untuk materi lain. Begitu pula pada pembelajaran menemukan ide pokok paragraf, guru harus mampu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran dan akan memberikan kontribusi terhadap pencapaian hasil belajar yang diinginkan. Guru juga mempunyai tanggung jawab untuk memilih materi pembelajaran yang sesuai untuk siswanya.

Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan salah satu metode guruan yang cukup menjanjikan dalam merangsang kemampuan berpikir kritis siswa. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Rohmah et al. (2021) yaitu Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) meningkatkan pemikiran kritis dan pengembangan keterampilan siswa dengan menekankan penggunaan berpikir, dibandingkan hanya mengandalkan proses mental seperti penalaran. Dengan mengaitkan materi dengan tantangan yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari, maka model Pembelajaran Berbasis Masalah dapat diterapkan sebagai salah satu metode alternatif untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya (Eismawati et al., 2019). Selain memperkuat keterampilan analitis siswa, melalui pembelajaran kolaboratif dalam kelompok dan latihan dalam menyajikan dan mendiskusikan temuan, PBL dapat membantu siswa dalam mengatasi masalah pembelajaran dan meningkatkan kemampuan komunikatif mereka (Rahmadani et al., 2023).

Selain menggunakan *Problem Based Learning*, dalam pembelajaran memerlukan sebuah media untuk membantu siswa menentukan ide pokok paragraf. Media pembelajaran sebagai perantara pesan atau informasi yang mengkondisikan seseorang untuk belajar (Seso et al., 2022). Melalui media pembelajaran, siswa memperoleh bahan belajar yang digunakan

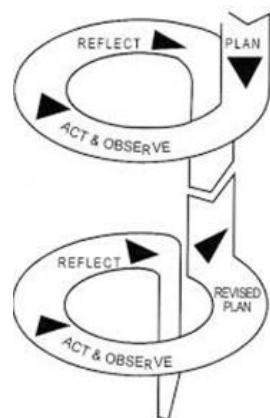
pada saat kegiatan belajar. Sari & Aprilia (2023) mengungkapkan agar kemampuan berpikir kritis siswa dapat diasah dan kemampuannya untuk menarik kesejarahan dapat diperluas melalui penggunaan media guruan. Penggunaan media guruan terbukti mampu mendongkrak prestasi siswa di kelas, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap nilai akhir siswa (Suhaimi & Hussin, 2018). Penelitian yang dilakukan oleh Nurajijah (2019) memberikan bukti bahwa identifikasi konsep utama merupakan tujuan utama dalam kelas bahasa Indonesia yang diajarkan menggunakan kartu cerita untuk mempelajari kemajuan siswa dan interaksi dengan konten. Seso et al. (2022) menemukan bahwa kartu cerita adalah sejenis media dengan struktur kalimat yang dapat membantu siswa belajar bagaimana menulis pendahuluan dan kesimpulan esai dengan lebih baik. Untuk mencapai efek yang diinginkan, media kartu cerita menyajikan sebuah kisah dengan frase kunci yang menyampaikan pesan atau arahan (Nurajijah, 2019).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas belajar siswa kelas V SDN Bangunasri dalam kaitannya dengan penerapan model Pembelajaran Berbasis Masalah, khususnya fokus pada pendefinisian konsep utama. Bahan Ajar dan Ajar Tujuan penggunaan Karta Orgamawa (Kartu Cerita Organ Gerak Manusia dan Hewan) di kelas V SDN Bangunasri adalah untuk menilai pemahaman siswa terhadap gagasan pokok dan kemampuan siswa dalam menerapkan model pembelajaran berbasis masalah. Kartu berfungsi sebagai media pembelajaran untuk tujuan ini.

Metode

Penelitian ini melibatkan melakukan studi dengan siswa di ruang kelas. Sebagai upaya untuk meningkatkan proses belajar mengajar, penelitian tindakan kelas menyelidiki dan menguji strategi baru dan berbeda untuk meningkatkan keberhasilan akademik siswa (Farhana et al., 2019). SDN Bangunasri menjadi lokasi penelitian penelitian ini. Sebanyak 16 siswa (3 laki-laki dan 13 perempuan) dari kelas 5 SDN Bangunasri berpartisipasi dalam penelitian ini. Penelitian dilakukan sepanjang bulan Maret dan April tahun 2023.

Menurut Kemmis & Mc Taggart (1988) penelitian tindakan kelas meliputi perencanaan (*plan*), pelaksanaan tindakan (*act*), observasi (*observe*), dan refleksi (*reflect*).



Gambar 1. Tahapan PTK Kemmis & Mc Taggart

Dalam penelitian ini, menggunakan metodologi pembelajaran berbasis masalah yang kadang dikenal dengan PBL. Proses penelitian diawali dengan peneliti menyusun strategi untuk melakukan langkah-langkah yang diperlukan, seperti 1) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan selaras dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang relevan di lapangan topik 1 Gerakan Organ pada Hewan; 2) Mengembangkan Indikator dan Tujuan Pembelajaran Berdasarkan Kompetensi Dasar; dan 3) Menghasilkan Bahan Pembelajaran yang Bermanfaat, 4) menyusun materi pembelajaran yang akan disampaikan, 5) menyusun instrumen yang akan digunakan, dan 6) mempersiapkan sarana prasarana yang akan digunakan dalam pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan tindakan (*act*), peneliti melaksanakan pembelajaran dimulai dari kegiatan pendahuluan sesuai dengan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang telah dirumuskan untuk pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Masalah, maka penutupannya akan dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran Karta Orgamawa yaitu Kartu Cerita Organ Gerak Manusia dan Hewan. Pada tahap observasi, peneliti mengamati dengan cermat tindakan siswa saat belajar untuk mengidentifikasi ide pokok. Hal ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang dikembangkan selama langkah desain. Pada tahap refleksi (*reflect*), peneliti menganalisis proses pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan dan menyimpulkan kekurangan dan kelebihan dari kegiatan pembelajaran kemudian memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus berikutnya. Efektifitas pelaksanaan kegiatan penelitian ini ditentukan dengan memenuhi dua kriteria, yaitu pertama, tercapainya nilai rata-rata keseluruhan lebih dari 75, dan kedua, tercapainya persentase penyelesaian di atas 60%.

Ujian tertulis, observasi langsung, dan laporan rinci merupakan metode pengumpulan data. Instrumen penelitian terdiri dari seperangkat pertanyaan deskriptif dan seperangkat bentuk observasi. Pada setiap akhir siklus, hasil tes tertulis, observasi, dan dokumentasi

dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif dan analisis kuantitatif untuk memastikan tercapai atau tidaknya tujuan sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan.

Hasil dan Pembahasan

Kemahiran siswa Kelas V dalam mengidentifikasi gagasan utama melalui pemanfaatan media Karta Orgamawa (Kartu Cerita Organ Gerak Manusia dan Hewan) dan pendekatan pembelajaran *Problem Based Learning* dievaluasi dan dibahas pada bagian selanjutnya. dilaksanakan sebagai bagian dari PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang terdiri dari empat tahapan yaitu: intensi, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Siklus I

Pada tahap awal, tindakan direncanakan, dilaksanakan, dan dilaksanakan sesuai dengan kerangka Pembelajaran Berbasis Masalah dan media Karta Orgamawa (cerita pergerakan organ yang melibatkan manusia dan hewan). Ketika tindakan dilaksanakan, digunakan model Pembelajaran Berbasis Masalah. Pendekatan pedagogis ini diharapkan akan meningkatkan kapasitas peserta didik untuk memastikan gagasan utama. Ariyana dkk. (2018) mengusulkan model Pembelajaran Berbasis Masalah, yang terdiri dari lima tahap pembelajaran yang berbeda: 1) orientasi masalah, 2) pengorganisasian peserta didik, 3) bimbingan penyelidikan individu dan kelompok, 4) pengembangan dan presentasi produk kerja, dan 5) evaluasi dan analisis proses pemecahan masalah. Penetapan gagasan pokok melalui pemanfaatan media Karta Orgamawa (Kartu Cerita Alat Pergerakan Manusia dan Hewan) dan model pembelajaran berbasis masalah ini.

Berikut tahapan-tahapan yang diikuti sepanjang proses pembelajaran Pembelajaran Berbasis Masalah:

a. Orientasi siswa pada masalah

Dalam fase pengajaran ini, guru menggunakan pertanyaan sederhana untuk mengukur tingkat pemahaman siswa. Tujuan dari inkiri ini ada dua: pertama, untuk membangkitkan minat siswa terhadap topik yang sedang dibahas, dan kedua, untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih aktif. Kelas mendiskusikan poin-poin penting yang disediakan pada slide PowerPoint. Guru memimpin sesi tanya jawab terkait konten dengan siswa. Kelas mendorong siswa untuk mengungkapkan pertanyaan tentang konsep yang mungkin tidak mereka pahami sepenuhnya.

b. Mengorganisasikan siswa untuk belajar

Siswa sekarang dibagi menjadi lima kelompok yang masing-masing terdiri dari tiga hingga empat anggota. Dalam kegiatan ini, guru secara acak menugaskan siswa ke dalam kelompok yang berbeda berdasarkan jumlah karyawan. Semua siswa di kelas tertentu diberikan lembar kerja siswa yang berisi daftar anggota kelompoknya, tujuan pembelajaran

kelas, dan langkah-langkah yang harus mereka ambil untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Setiap kelompok diberikan Karta Orgamawa (Kartu Cerita Organ Gerak Manusia dan Hewan). Siswa membagi tugas dan memahami tugasnya masing-masing untuk menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru.

c. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok

Guru memberikan penjelasan petunjuk kegiatan diskusi yang harus dilakukan oleh siswa. Siswa mulai membaca dengan saksama teks yang terdapat Karta Orgamawa (Kartu Cerita Organ Gerak Manusia dan Hewan) yang diterima, kemudian berbincang tentang kalimat mana di setiap paragraf yang paling penting agar bisa sampai ke titik sentral. Dalam proses diskusi, guru berkeliling melihat jalannya diskusi setiap kelompok dan membimbing kelompok yang membutuhkan bantuan.

d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Pada tahap ini, kelompok telah mendiskusikan setiap paragraf dan menuliskan apa yang mereka tentukan sebagai tema utama pada lembar kerja siswa yang telah disediakan. Hasil dialog diberikan secara berurutan.

e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Pada titik inilah setelah presentasi kelompok lain mempertimbangkan temuan diskusi dan mengungkapkan rasa terima kasih mereka. Setelah seluruh presentasi kelompok selesai, guru dan siswa akan memperdebatkan kesimpulan diskusi. Guru menunjukkan dukungan dan rasa terima kasih atas hasil diskusi siswa.

Siswa menggunakan lembar observasi yang disediakan untuk mencatat pengamatannya terhadap kegiatan kelas dan menetapkan tema pelajaran secara menyeluruh selama tahap observasi proses pembelajaran. Pada akhir pembelajaran, siswa melakukan tes tertulis menggunakan instrumen yang sudah disusun untuk mengukur hasil belajar siswa.

Refleksi yang dilakukan setelah pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan dan minat siswa sepanjang proses pembelajaran. Meskipun demikian, hasil dari siklus I menunjukkan bahwa keterlibatan dan pemahaman siswa masih di bawah standar. Siswa terlihat masih bekerja secara individual dan belum memahami tuntutan pembelajaran yang dilakukan. Selain itu, siswa kurang aktif dan rasa ingin tahu yang dimiliki masih rendah. Hasil siklus pertama direfleksikan dan pembelajaran diterapkan pada siklus berikutnya.

Siklus II

Dimulai dengan temuan-temuan dari refleksi siklus-I, sebuah strategi dikembangkan untuk mewujudkan temuan-temuan tersebut menjadi tindakan. Model dan media pembelajaran seperti *Problem Based Learning* dan Karta Orgamawa digunakan pada tahap implementasi tindakan. Berikut adalah langkah-langkah yang harus diambil:

a. Orientasi siswa pada masalah

Pada tahap pembelajaran ini, guru mengajukan pertanyaan sederhana yang dirancang untuk membuat siswa berpikir dan membicarakan konten. Minat siswa terhadap topik yang dibahas dan konsep sentralnya secara alami akan meningkat sebagai hasil dari inkuiri ini. Kelas mendiskusikan poin-poin utama guru seperti yang mereka lihat di PowerPoint. Guru dan siswa terlibat dalam tanya jawab yang berfokus pada konten. Pertanyaan tentang konsep yang mungkin belum dipahami sepenuhnya oleh siswa dianjurkan. Guru mengajak siswa bernyanyi lagu “Menentukan Ide Pokok” untuk meningkatkan motivasi dan rasa ingin tahu siswa.

b. Mengorganisasikan siswa untuk belajar

Pada tahap ini siswa membentuk 5 kelompok dengan anggota 3-4 siswa tiap kelompok. Metode pembentukan kelompok pada siklus II ini dengan memberikan kebebasan pada siswa untuk memilih teman kelompoknya. Setiap kelompok mendapatkan lembar kerja peserta didik yang berisi nama anggota kelompok, tujuan pembelajaran dan tata cara menyelesaikan tugas yang harus diselesaikan siswa. Karta Orgamawa (Kartu Cerita Organ Gerak Manusia dan Hewan) dibagikan kepada masing-masing kelompok. Untuk menangani masalah yang ditugaskan oleh guru, siswa membaginya menjadi bagian-bagian yang dapat dikelola dan memahami tanggung jawab spesifik mereka.

c. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok

Guru memberikan penjelasan petunjuk kegiatan diskusi yang harus dilakukan oleh siswa. Siswa mulai membaca dengan saksama teks yang terdapat Karta Orgamawa (Kartu Cerita Organ Gerak Manusia dan Hewan) yang diterima, setelah itu, mintalah teman membantu menemukan kalimat topik paragraf untuk memahami apa yang mereka bicarakan. Dalam proses diskusi, guru berkeliling melihat jalannya diskusi setiap kelompok dan membimbing kelompok yang membutuhkan bantuan.

d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Pada tahap ini, kelompok telah mendiskusikan setiap paragraf dan menuliskan apa yang mereka tentukan sebagai tema utama pada lembar kerja siswa yang telah disediakan. Hasil dari setiap putaran perundingan akan diungkapkan secara berurutan.

e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

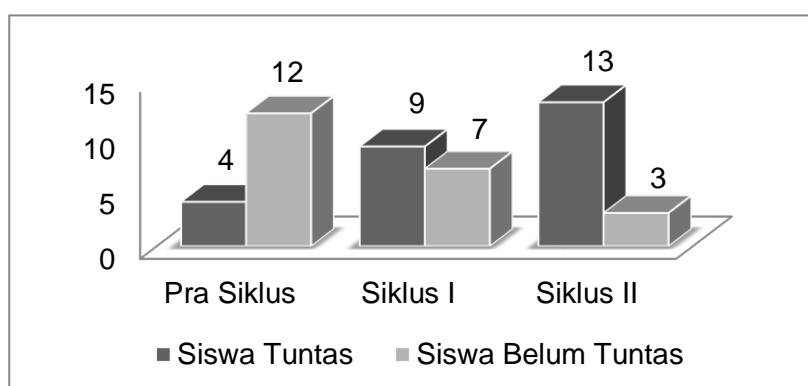
Pada titik ini, kelompok tambahan bereaksi terhadap temuan diskusi presentasi dan mengungkapkan rasa terima kasih mereka. Ketika semua kelompok telah selesai melakukan presentasi, kelas mendiskusikan temuannya bersama-sama. Guru mendorong siswa dan menghargai kontribusi mereka dalam diskusi kelas.

Pada tahap observasi, siswa menggunakan lembar observasi yang disediakan untuk melakukan observasi di kelas guna menemukan tema atau konsep sentral pelajaran saat mereka terlibat dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Pada akhir perkuliahan, siswa mengikuti ujian tertulis dengan menggunakan instrumen yang telah dirancang untuk melihat hasil belajar siswa.

Pada tahap refleksi, melalui penggunaan paradigma pembelajaran berbasis masalah dan media pembelajaran Karta Orgamawa (Kartu Cerita Organ Gerak Manusia dan Hewan) pada siklus II diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi gagasan utama puas dengan hasil akademis yang mereka capai. Sependapat dengan hasil penelitian Hayanah et al. (2019) bukti menunjukkan bahwa model Pembelajaran Berbasis Masalah mempunyai kapasitas untuk meningkatkan kemahiran siswa dalam mengidentifikasi konsep gagasan utama. Pemanfaatan alat pembelajaran Karta Orgamawa (Kartu Cerita Organ Gerak Manusia dan Hewan) dapat membantu siswa dalam mengidentifikasi konsep sentral. Sependapat dengan penelitian Seso et al. (2022) secara meyakinkan menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengidentifikasi gagasan utama paragraf dipengaruhi oleh paparan media kartu cerita.

Selain itu, Aktivitas belajar di kalangan siswa juga meningkat. Siswa mengambil pendekatan yang lebih langsung dan menunjukkan minat yang besar terhadap apa yang mereka pelajari. Pada saat kegiatan diskusi, siswa terlihat bekerja sama dengan kelompoknya, saling bertukar pikiran, dan menghargai pendapat sesama anggota kelompok. Selain itu, siswa berani bertanya kepada guru atau teman kelompoknya apabila merasa kesulitan. Sependapat dengan hasil penelitian Puspitasari (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan paradigma PBL mengakibatkan siswa lebih terlibat dan menunjukkan minat lebih terhadap guruannya sendiri.

Peningkatan kemampuan siswa dalam menentukan ide pokok pada grafik berikut menunjukkan seberapa efektif penggunaan model dan media pembelajaran yang dipilih:



Gambar 2. Grafik Peningkatan Hasil Belajar

Diagram di atas menunjukkan bahwa pemahaman konsep utama sangat penting sebelum menggunakan strategi pembelajaran dan media pembelajaran berbasis masalah. Karta Orgamawa yang terdiri dari kartu cerita yang menggambarkan organ gerak manusia dan hewan digunakan untuk menilai penampilan 16 siswa. Dari jumlah tersebut, hanya 4 siswa yang memperoleh nilai sama atau lebih tinggi dari nilai kelulusan minimum (KKM), sehingga mereka termasuk dalam kelompok tuntas. Sedangkan 8 siswa lainnya memperoleh nilai di bawah KKM sehingga dikategorikan tidak tuntas. Dengan menerapkan paradigma Pembelajaran Berbasis Masalah dan menggunakan media pembelajaran Karta Orgamawa (Kartu Cerita Organ Gerak Manusia dan Hewan), kemampuan siswa dalam mengidentifikasi gagasan utama setiap paragraf menunjukkan peningkatan yang signifikan. Berdasarkan hasil ujian akhir pada siklus I, terjadi peningkatan jumlah siswa yang memenuhi syarat ketuntasan minimal yaitu 9 siswa. Pada hasil penilaian akhir siklus II mengalami peningkatan lagi yaitu sebanyak 13 siswa memenuhi ambang batas ketuntasan minimal.

Kriteria keberhasilan pelaksanaan tindakan penelitian ini apabila nilai rata-rata keseluruhan adalah >75 dengan persentase ketuntasan mencapai lebih dari 60%. Hasil perbandingan siklus per siklus ditunjukkan di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Analisis Komparatif Setiap Siklus

No	Ketuntasan	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		F	%	F	%	F	%
1	Tuntas	4	25%	9	56%	13	81%
2	Belum Tuntas	12	75%	7	44%	3	19%
	Nilai Maksimum	80		100		100	
	Nilai Minimum	40		60		70	
	Nilai Rata-Rata	58,43		74,68		83,43	

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa kelas V dalam mengidentifikasi gagasan utama kartu cerita organ gerak manusia dan hewan meningkat setiap siklus penelitian dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dan media pembelajaran. Karta Orgamawa. Empat siswa pra-siklus, terhitung 25% dari total, tergolong tuntas, sedangkan dua belas siswa, mewakili 75% kelas, belum menyelesaikan program. Nilai maksimal yang diamati pada pra siklus adalah 80, sedangkan nilai minimal yang tercatat adalah 40, dengan nilai rata-rata sebesar 58,43. Pada siklus I peneliti menerapkan model Problem Based Learning dan memanfaatkan media pembelajaran Karta Orgamawa (Kartu Cerita Organ Gerak Manusia dan Hewan) untuk memudahkan pembelajaran. Hasilnya menunjukkan peningkatan kinerja, dengan sembilan siswa mencapai tingkat penyelesaian 56%. Namun terdapat tujuh siswa yang masih belum tuntas dengan persentase tuntas sebesar 44%. Siklus-I menunjukkan rentang nilai minimal 60 hingga maksimal 100, dengan nilai rata-rata sebesar 74,68. Sekali lagi hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan. Secara khusus, tiga belas siswa mencapai tingkat penyelesaian sebesar 81%, sedangkan tiga

siswa masih belum selesai dengan persentase presentasi sebesar 19%. Pada siklus II berkisar antara minimal 70 sampai maksimal 100 dengan nilai rata-rata 83,43.

Kesimpulan

Berdasarkan keefektifan penggunaan media pembelajaran Karta Orgamawa (Kartu Cerita Organ Gerak Manusia dan Hewan) dengan pendekatan *Problem Based Learning* dan hasil diskusi menunjukkan bahwa siswa kelas V SDN Bangunasri dapat meningkatkan pemahaman konsep dasar, mendasari Tema 1 Subtema 1. Berdasarkan hasil penelitian membuktikan bahwa adanya peningkatan dimana pada saat prasiklus diperoleh nilai rata-rata keseluruhan adalah 58,43. Dengan menggunakan kerangka *Problem Based Learning* dan media pembelajaran Karta Orgamawa (Kartu Cerita Organ Gerak Manusia dan Hewan), peneliti mampu meningkatkan rata-rata skor sebesar 74,68 poin setelah menyelesaikan siklus I penelitiannya. Skor meningkat menjadi 83,43 pada siklus 2 dengan tingkat keberhasilan 81%. Efektivitas berbagai strategi dan media pengajaran terhadap pengembangan keterampilan siswa berbeda-beda. Setiap langkah kerangka Pembelajaran Berbasis Masalah membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka sebagai persiapan untuk mengidentifikasi tema menyeluruh. Selain itu, membangkitkan minat belajar siswa dan memotivasi mereka untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran, baik secara individu maupun kolektif.

Daftar Pustaka

- Ariyana, Y., Pudjiastuti, A., Bestary, R., & Zamroni. (2018). *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi* (Vo. 1). Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Keguruan Kementerian Guruan dan Kebudayaan.
- Eismawati, E., Koeswanti, H. D., & Radia, E. H. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika dan Guruan Matematika*, 3(2), 71–78. doi: 10.26486/jm.v3i2.694
- Farhana, H., Awiria, & Muttaqien, N. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas* (Vol. 1). Jakarta: Harapan Cerdas.
- Harianto, E. (2020). Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa. *DIDAKTIKA*, 9(1). doi: 10.58230/27454312.2
- Hayanah, I. N., Nisa, G., Safitri, S. E., Aulia, S. C., Isnaeni, W., & Ellianawati. (2019). Pengembangan Model Problem Based Learning Berbasis Strategi Scaffolding Pada Pembelajaran Menentukan Ide Pokok. *ESJ (Elementary School Journal*, 9(2). doi: 10.24114/esjgpgsd.v9i2.14324
- Nurajijah, A. I. (2019). *Menggunakan Media Kartu Cerita untuk Menemukan Ide Pokok Paragraf pada Pembelajaran Bahasa Indonesia (PTK di Kelas IV SDIT Nurul Hidayah Ciceri Serang-Banten)* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten). <http://repository.uinbanten.ac.id/2178/>

- Puspitasari. (2022). Penggunaan Media K3 Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Materi Unsur Paragraf Pada Siswa Kelas VI SDN Tambakrejo Tahun Pelajaran 2022/2023. *Dewantara Seminar Nasional Guruan*, 1(1). <https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/d-semnasdik/article/view/706>
- Rahmadani, A., Ariyanto, A., Shofia Rohmah, N. N., Hidayati, Y. M., & Dessty, A. (2023). Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Guruan Citra Bakti*, 10(1), 127–141. doi: 10.38048/jipcb.v10i1.1415
- Rohmah, H. N., Suherman, A., & Utami, I. S. (2021). Penerapan Problem Based Learning Berbasis Stem pada Materi Alat Optik untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 12(2), 117–123. doi: 10.26877/jp2f.v12i2.7900
- Sari, P. M., & Aprilia, N. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Berbantu Media Flash Card Pada Sekolah Dasar Kelas 1A Muhammadiyah Pakel. *STRATEGY : Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran*, 3(1), 105–112. doi: 10.51878/strategi.v3i1.2006
- Seso, Y. M., Solehun, S., & Putra, T. Y. (2022). Pengaruh Media Kartu Cerita terhadap Kemampuan Menentukan Ide Pokok Paragraf Siswa Kelas V SD Inpres 5 Do'm. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Guruan Dasar*, 4(1), 74–80. doi: 10.36232/jurnalguruandasar.v4i1.1898
- Shansabilah, L., Fadhillah, D., & Latifah, N. (2023). Analisis Kesulitan Siswa Kelas V Dalam Menentukan Suatu Ide Pokok Paragraf Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Guruan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), 94. doi: 10.33394/jtp.v8i1.5706
- Sinthya, D. H. P., Widiaستuti, S., & Fauzi, A. (2022). Pengembangan Buku Pengayaan Kemampuan Menentukan Ide Pokok Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Guruan Dasar)*, 4(3), 265–277. doi: 10.12928/fundadikdas.v4i3.5190
- Suhaimi, Z. A., & Hussin, R. (2018). Inovasi Penggunaan Facebook Sebagai Satu Media Pengajaran dan Pembelajaran Murid Sekolah dalam Guruan Seni Visual Innovation of Facebook Use as a Media of Teaching and Learning of Schoolchildren in Visual Art Education. *KUPAS SENI Jurnal Seni Dan Guruan Seni*, 6, 30–46. doi: 10.37134/kupasseni.vol6.4.2018