

**PEMBELAJARAN PBI MENGGUNAKAN MEDIA ULAR TANGGA
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
DI SMP N 21 PONTIANAK**

Dewi Ratna, Nuri Dewi Muldayanti, Arif Didik Kurniawan

Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Muhammadiyah Pontianak, Jalan A. Yani No. 111, Pontianak, Kalimantan Barat,
Email : dewiratna209@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil observasi yang telah dilakukan di SMP N 21 Pontianak, menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa masih rendah pada mata pelajaran IPA Biologi khususnya materi sistem pencernaan manusia. Tujuan penelitian ini adalah pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) menggunakan media ular tangga dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA Biologi siswa di SMP N 21 Pontianak. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus pembelajaran. Subjek penelitian adalah siswa-siswi kelas VIII SMP N 21 Pontianak yang berjumlah 35 orang. Tiap siklus terdiri atas kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa IPA Biologi materi sistem pencernaan manusia. Peningkatan ini di dukung dengan meningkatnya jumlah siswa yang tuntas. Hasil aktivitas belajar siswa pada siklus I mencapai ketuntasan klasikal sebesar 74, 28% setelah di lanjutkan ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 11,43% menjadi 85,71%. Untuk hasil belajar siswa pada siklus I mencapai ketuntasan klasikal sebesar 71, 42% setelah di lanjutkan ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 14,29% menjadi 85,71%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) menggunakan media ular tangga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kata kunci : *PBI, Ular Tangga, Aktivitas Belajar, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Guru pada saat melakukan proses pembelajaran harus mengacu pada tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Proses pembelajaran yang terjadi di SMP Negeri 21 Pontianak masih banyak murid yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Hasil ulangan harian semester ganjil kelas VIII tahun ajaran 2013/2014 yang paling rendah ketuntasannya adalah

materi sistem pencernaan pada manusia.

Nilai siswa yang tuntas berjumlah 10 orang, sedangkan yang tidak tuntas 30 orang. Persentase ketuntasan nilai ulangan harian siswa menunjukkan sebanyak 25% siswa yang tidak tuntas. Hal ini menunjukkan tingkat penguasaan siswa pada materi sistem pencernaan pada manusia sangat rendah.

Menurut (Kurniawan, 2013: 1) pembelajaran IPA, khususnya IPA Biologi

merupakan salah satu pelajaran kurang diminati oleh para siswa karena tingkat kesulitannya yang tinggi bahkan terjadi penolakan dari diri siswa untuk belajar. Pemahaman tentang karakteristik IPA, khususnya IPA Biologi berdampak pada proses pembelajaran. Sedangkan menurut Haryono (2013: 42), pembelajaran IPA banyak yang tidak dipahami oleh para siswa karena tingkat kesulitannya yang tinggi. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan hari Senin tanggal 26 Mei 2014 pada guru dan 3 orang siswa, bahwa materi IPA Biologi merupakan materi yang dianggap sulit, salah satunya yaitu materi sistem pencernaan manusia.

Materi sistem pencernaan manusia dianggap sulit karena pada materi sistem pencernaan pada manusia ada beberapa istilah yang harus dihafal, dan beberapa organ pencernaan yang harus diketahui dan dipahami fungsinya masing-masing. Hal ini menjadikan rasa ingin tahu siswa terhadap materi sistem pencernaan pada manusia rendah, hasil dan aktivitas belajar siswa sangat rendah.

Selain materi Biologi yang sulit didukung dengan pola pembelajaran guru yang berpusat pada metode ceramah dan diskusi. Hal ini didukung dengan hasil observasi dilapangan pada hari senin tanggal 24 Mei 2014 yaitu dilakukan di

sekolah SMP Negeri 21 Pontianak, cara guru mengajar pada saat proses pembelajaran sudah baik dan maksimal. Akan tetapi keterlibatan siswa dalam menyikapi, memahami, mencerna materi yang disajikan dalam proses belajar masih kurang maksimal, sehingga nilai hasil belajar siswa masih rendah.

Maka dari itu salah satu alternatif yang dapat diterapkan oleh guru yaitu pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI). Model pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru. Pembelajaran ini berfokus pada keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran, dengan hal ini diharapkan siswa dapat mengembangkan pengetahuan mereka secara mandiri.

Menurut penelitian Widyastutik (2014: 6), penerapan model *Problem Based Instruction* (PBI) dalam pembelajaran IPA Terpadu berhasil meningkatkan hasil belajar siswa materi pencemaran air sebesar 80%, sedangkan penelitian Astutik (2013: 13) menyatakan model pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI), meningkatkan hasil belajar dengan

persentase 87,62% dan aktivitas belajar siswa dengan persentase 70,75.

Selain model pembelajaran, pemakaian media dalam proses pembelajaran sangat mendukung proses pembelajaran. Media adalah perantara atau pengantar pesan pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 2009: 6). Salah satu media yang bisa dipakai adalah media permainan ular tangga.

Media permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih (Novitasari, 2013: 40). Menurut penelitian Diana (2013: 6) permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung dengan persentase 90%. Sedangkan penelitian Novitasari (2013: 45), menggunakan media permainan ular tangga, hasil pengujian terhadap siswa kelas IX SMP dengan 3 sekolah yang berbeda memberikan hasil bahwa media termasuk dalam kriteria baik dengan penilaian sebesar 82,16 % untuk siswa SMP Negeri 1 Gemolong, 86,54 % untuk siswa SMP Negeri 2 Gemolong, dan 81,70 % untuk siswa SMP MTA Gemolong (Total persentase dari 3 sekolah tersebut yaitu 83,47 %).

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti melakukan penelitian dengan judul

“Pembelajaran PBI Menggunakan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 21 Pontianak”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian *action research class room* (penelitian tindakan kelas) yang bertujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas dan kuantitas proses pembelajaran dikelas. Pendekatan penelitian digunakan ialah pendekatan deskriptif kualitatif.

Waktu dan Tempat

Penelitian ini dilakukan, pada bulan April sampai Agustus semester ganjil. Penentuan penelitian mengacu pada kalender akademik. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 21 Pontianak, Jln. Tanjung Raya 2 , Pontianak Timur, Saigon Tahun ajaran 2013/2014.

Analisis Data

Data yang diperoleh dari tindakan yang dilakukan dianalisis untuk memastikan bahwa dengan pembelajaran *Problem Based Instruction* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Teknik analisis data terdiri dari tiga tahap pokok, yaitu reduksi data, sajian data dan penarikan kesimpulan. Data aktivitas

dan hasil belajar siswa dapat di analisis dengan menggunakan.

langkah-langkah sebagai berikut :

1. Data aktivitas siswa

Aktivitas yang dilakukan siswa dapat diketahui dengan membuat lembar pengamatan. Data keaktifan siswa dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut. Rumus yang diadopsi dari Kulsum, Ummi dan Hindarto (2011: 129).

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Nilai perolehan aktivitas belajar siswa diinterpretasikan dengan rentang aktivitas tingkat (%) sebagai berikut :

Kriteria Tingkat Aktivitas Belajar Siswa(%)

Rentang	Kriteria
81% -100%	Aktivitas sangat baik
61% - 80%	Aktivitas baik
41% - 60%	Aktivitas cukup
21% - 40%	Aktivitas kurang
0% - 20%	Aktivitas sangat kurang

Sumber : Iswanti, Mulyani dan Sukmawati (2012: 115).

Menurut sekolah siswa dikatakan aktif jika nilai klasikal sebesar 75% dengan KKM yaitu 75. Rumus klasikal yang diadopsi dari Iswanti, Mulyani dan Sukmawati (2012: 115).

$$\text{Nilai klasikal} = \frac{\sum \text{Jumlah siswa yang aktif}}{\sum \text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Indikator keberhasilan aktivitas secara klasikal dapat dikatakan aktif jika 27 siswa mendapatkan nilai ≥ 75 atau masuk dalam kategori sangat baik dan baik.

2. Analisis data hasil belajar.

Hasil belajar diperoleh dari nilai soal evaluasi setiap siklusnya. Data hasil belajar siswa dapat diketahui dengan menggunakan rumus (Aqib, 2009: 41),

a. Menghitung skor dari setiap jawaban soal evaluasi

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

b. Menghitung persentase klasikal siswa (nilai KKM minimal 75).

$$\text{Nilai klasikal} = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas}}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100\%$$

Menghitung persentase ketuntasan siswa (nilai KKM 75). Siswa dikatakan tuntas apabila nilai yang diperoleh nilai KKM yaitu 75, apabila nilai siswa < 75 , maka siswa dikatakan tidak tuntas. Berdasarkan dari ketentuan guru mata pelajaran IPA Indikator pembelajaran dikatakan berhasil jika $\geq 75\%$ dari 35 orang.

Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian tindakan kelas terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan

refleksi. Hubungan keempat komponen tersebut dipandang sebagai satu siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus yaitu siklus I dilakukan hari senin, 11 Agustus 2014 dan siklus II hari senin, 18 Agustus 2014. Pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus I, alokasi waktu yang dilakukan tidak sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan sehingga proses pembelajaran belum selesai. Maka dari itu dilakukan penambahan waktu pada hari rabu, 13 Agustus 2014 dengan alokasi waktu 2 x 40 menit dari pukul 07.00-09.00 WIB.

Hasil penelitian siklus 1 terdapat kekurangan yaitu sebagai berikut : (1) Guru masih belum cukup terampil dalam mengelola kelas, (2) Masih terdapat siswa dalam kelompok yang tidak bekerjasama untuk mengerjakan soal diskusi, (3) Alokasi waktu tidak sesuai dengan perencanaan, (4) Guru terlalu cepat menjelaskan langkah-langkah permainan ular tangga sehingga masih ada siswa yang belum mengerti mengenai proses permainan ular tangga (5) Masih terdapat siswa yang kurang aktif dalam mengikuti permainan ular tangga, (6) Indikator aktivitas bertanya dan menjawab pertanyaan belum

mencapai indikator keberhasilan, (7)Aktivitas bertanya, menjawab dan menanggapi belum maksimal sehingga masuk kategori aktivitas cuku.

Setelah mengetahui kekurangan proses pembelajaran atau pelaksanaan tindakan pada siklus 1, kemudian guru kembali merencanakan tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada. Kekurangan-kekurangan yang muncul akan diperbaiki pada siklus selanjutnya yaitu pada siklus 2.

Adapun kelebihan pada siklus 2 sebagai berikut: (1) Waktu yang dibutuhkan siswa dalam mengerjakan pembelajaran *Problem Based Instruction* sudah sesuai dengan waktu yang ditentukan. Hal tersebut karena siswa sudah mulai bisa menyelesaikan diskusi dengan baik dan menjawab semua pertanyaan dengan benar. (2) Membimbing siswa untuk menyimpulkan materi telah terlaksana, (3) Pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran *Problem Based Instruction* dapat memberikan pengalaman baru bagi para guru dan siswa, (4) Pembelajaran *Problem Based Instruction* terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Setelah melakukan 2 siklus penelitian pada pembelajaran biologi materi sistem pencernaan manusia di SMP N 21 Pontianak yang dilakukan oleh peneliti diperoleh rekapitulasi hasil belajar siswa kelas VIII D SMP N 21 Pontianak adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Data Persentase aktivitas Belajar Siswa dari Siklus I ke Siklus II

Data yang diperoleh	Siklus I	Siklus II	Kenaikan
Jumlah siswa tuntas	26	30	4
Jumlah ketuntasan klasikal siswa (%)	74,28%	85,71%	11,43%

Pembelajaran aktivitas belajar siswa pada siklus II terdapat peningkatan dari siklus I sebesar 74,28 dan dilanjutkan ke siklus II menjadi 85,71% dengan peningkatan 11,43%. Perolehan rekapitulasi aktivitas siswa kelas VIII D SMP N 21 Pontianak adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Data Persentase Hasil Belajar Siswa dari Siklus I ke Siklus II

Data yang diperoleh	Siklus I	Siklus II	Kenaikan
Jumlah siswa tuntas	25	30	5
Jumlah ketuntasan klasikal siswa (%)	71,42%	85,71%	14,29%

Pembelajaran hasil belajar siswa pada siklus II terdapat peningkatan dari siklus I sebesar 74,28 dan dilanjutkan ke siklus II menjadi 85,71% dengan peningkatan 14,29%

Pembahasan

Penerapan Pembelajaran *Problem Based Instruction (PBI)* Dengan Menggunakan Media Ular Tangga.

Tahap awal proses pembelajaran guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, meminta siswa untuk berdoa, mengecek kehadiran siswa, guru mengecek kebersihan kelas. Kemudian guru menyampaikan apersepsi yang berupa pertanyaan pancingan, hal ini dilakukan untuk menumbuhkan perhatian siswa, dan menggali pengetahuan dasar siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Hanafiah (2009: 25) proses pembelajaran akan lebih aktif dan menyenangkan jika dimulai dengan apersepsi karena dapat memberikan nilai tambahan bagi kesuksesan proses pembelajaran peserta didik.

Tahap selanjutnya adalah kegiatan inti meliputi tahap 5M yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan data, mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Tahap pertama ini dimulai dengan mengamati, pada proses pembelajaran guru membawa makanan, kemudian pada

saat menyampaikan materi peneliti menginstruksikan satu orang siswa dengan kode Pb untuk memperagakan yaitu dengan mengunyah makanan.

Tahap pertama ini siswa terlihat serius memperhatikan siswa yang memperagakan yaitu dengan mengunyah makanan. Tahap pengamatan ini, siswa yang lain memperhatikan siswa dengan kode Pb yang sedang mengunyah makanan. Akan tetapi masih ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan karena bercanda dengan teman sebangkunya.

Tahap kedua ini yaitu menanya, siswa diinstruksikan oleh guru untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami dari hasil pengamatan/ observasi. Hasil dari proses pengamatan ada siswa yang mengajukan pertanyaan yaitu siswa dengan kode Aa, dan Sj.

Tahap ketiga adalah mengumpulkan data, guru meminta siswa untuk berkumpul dengan kelompoknya masing-masing berdasarkan dari kelompok yang sudah ditentukan sebelumnya. Setelah itu guru menginstruksikan siswa untuk merangkum hal-hal yang dianggap penting terkait materi sistem pencernaan manusia, semua siswa terlihat merangkum materi dengan serius.

Pengumpulan data yang dilakukan siswa yaitu berupa catatan hasil rangkuman dan lembar jawaban pertanyaan yang ada di LKS. Tahap pengumpulan data ini, siswa mengalami kesulitan pada saat pengerjaan soal berupa permasalahan (PBI) yang ada di LKS yaitu ada dua soal No. 3 dan 5 yang tidak dimengerti maksudnya oleh siswa.

Selanjutnya tahap ketiga yaitu mengasosiasi, tahap ini dimulai dengan guru membagikan LKS dimana setiap kelompok mempunyai tipe LKS yang sama. Kemudian guru menginstruksikan setiap kelompok untuk mengerjakan LKS secara bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Setelah itu siswa berdiskusi dengan mencari informasi dari buku paket IPA.

Keseriusan siswa dalam mengerjakan soal yang ada di LKS sangat penting karena dalam mengerjakan soal siswa akan mencari dan menggali pengetahuan tentang materi sistem pencernaan manusia yang berhubungan dengan soal yang dikerjakan siswa di LKS. Hal tersebut akan berpengaruh dalam pemahaman siswa pada materi sistem pencernaan pada manusia. Setelah diskusi selesai guru mempersilahkan perwakilan dari masing-masing kelompok untuk menyampaikan

hasil diskusinya. Selanjutnya siswa melakukan permainan ular tangga, guru meminta siswa untuk membaca kembali materi yang baru saja dipelajari.

Proses pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan siklus I, rata-rata semua kelompok aktif bekerja sama, banyak menjawab pertanyaan dengan benar, semangat dan terlihat senang dalam melakukan permainan ular tangga.

Suasana kelas terlihat sangat kondusif karena siswa aktif mengikuti permainan ular tangga, namun ada beberapa siswa yang tidak mengikuti. Durasi permainan dibatasi selama 25 menit dan akan diberhentikan apabila permainan masih berlangsung dan waktu yang disediakan habis maka guru akan memberhentikan permainan ular tangganya.

Tahap kelima ini, guru menginstruksikan kepada setiap kelompok untuk melaporkan hasil diskusi dan menjumlahkan nilai hasil permainan ular tangga. Tahap akhir proses pembelajaran yaitu kegiatan penutup, guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari. Siswa yang berani membuat kesimpulan yaitu dengan kode Aa.

Kemudian untuk mengetahui hasil belajar siswa pada siklus I, guru memberikan soal evaluasi sebanyak 15 soal pilihan ganda. Siswa pada saat mengerjakan soal evaluasi kebanyakan siswa serius mengerjakan dengan baik dan benar. Akan tetapi masih ada 3 orang siswa yang mengerjakan soal evaluasi mencoba melihat jawaban teman disampingnya. Selanjutnya guru menutup pembelajaran dengan mengajak siswa untuk berdoa dan mengucapkan salam.

Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) Dengan Menggunakan Media Ular Tangga.

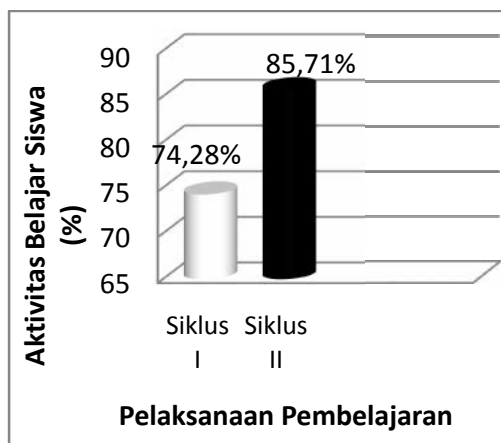
Aktivitas belajar siswa diukur dengan menggunakan lembar observasi. Adapun aktivitas yang diamati antara lain adalah *Visual Activites, Oral Activites, Listening Activites, Mental Activites, Motor Activites, Emosional Activites*. Kategori aktivitas belajar siswa berdasarkan lembar observasi dilihat dari hasil perhitungan bobot peritem.

Data analisis lembar observasi perindikator aktivitas belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I kesiklus II. Peningkatan aktivitas yang terlihat dari indikator *Emotional Activities* sebesar 4,20%, indikator *Motor Activities* sebesar 6,34%, indikator

Listening Activities sebesar 3,58%, sedangkan indikator *Oral Activities* yaitu sebesar 12,14%. Indikator *Visual Activities* mengalami peningkatan tertinggi yaitu 12,86% sedangkan indikator yang mengalami peningkatan terendah terlihat pada indikator *Mental Activities* dengan peningkatan sebesar 1,43%. Indikator yang tidak mengalami peningkatan yaitu indikator *Mental Activities* dari siklus I ke siklus II nilai sebesar 100% dan indikator *Oral Activities* nilai sebesar 49,28%.

Aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar sudah sangat baik dan terjadi peningkatan dibandingkan siklus I. Peningkatan ketuntasan aktivitas belajar siswa pada penelitian tindakan kelas ini dapat ditampilkan pada gambar diagram sebagai berikut :

Gambar 3. Diagram Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa peningkatan aktivitas

siswa kelas kelas VIII SMP N 21 Pontianak dalam penerapan Model pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) mengalami peningkatan sebesar 11,43%, dimana pada siklus I aktivitas klasikal sebesar 74,28%, sedangkan pada siklus II aktivitas klasikal sebesar 85,71%.

Peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II terjadi karena guru telah mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih baik. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) dengan menggunakan media ular tangga ini dapat merangsang pengembangan kemampuan berfikir siswa, karena dalam proses pembelajaran siswa banyak menyoroti permasalahan dari berbagai segi dalam mencari permasalahan dan media ular tangga membuat siswa lebih aktif, bersemangat dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran.

Sesuai dengan pernyataan (Novitasari, 2013: 40), bahwa proses pembelajaran dengan melakukan permainan atau bermain dapat memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan mengembangkan imajinasi anak. Pernyataan di atas sesuai dengan hasil dari wawancara siswa, yang menyatakan bahwa pembelajaran *Problem*

Based Instruction (PBI) merupakan model pembelajaran yang menyenangkan karena dimodifikasi dengan permainan ular tangga sehingga dalam proses pembelajaran menjadi rileks, tidak tegang dan tidak membosankan.

Selain itu, mereka dapat bekerjasama menyelesaikan tugas yang diberikan guru, dan dapat memahami materi dengan mudah karena saling bertanya kepada teman yang lebih pandai. Aktivitas belajar sangat diperlukan untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran karena dalam belajar diperlukan aktivitas sebab belajar adalah berbuat. Menurut kerucut pengalaman belajar di kemukakan oleh Muslich (2008: 75) apabila siswa melakukan kegiatan mengatakan dan melakukan maka siswa akan mengingat sampai 90% dari apa yang siswa katakan dan lakukan. Maka dalam belajar sangat diperlukan adanya peningkatan aktivitas, agar proses pembelajaran yang telah dilaksanakan menjadi lebih baik dan berkualitas (Sardiman, 2011 : 97).

Aktivitas belajar siswa pada siklus II bisa dikatakan sangat baik, karena siswa yang aktif meningkat dari 26 siswa disiklus I menjadi 30 siswa pada siklus II dengan nilai klasikal sebesar 85,71%. Sesuai rentang aktivitas siswa dari jurnal penelitian Iswanti

(2012) yaitu rentang 81%-100% dikategorikan aktivitas sangat baik.

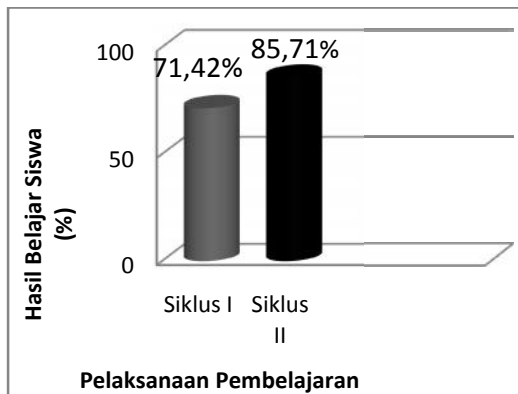
Berdasarkan rentang Iswanti aktivitas siswa kelas VIII SMP N 21 Pontianak setelah diberi tindakan dengan model pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) menggunakan media permainan ular tangga dikategorikan sangat aktif.

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) Dengan Menggunakan Media Ular Tangga.

Hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) dengan menggunakan permainan ular tangga dapat dilihat dari tes hasil belajar siswa disetiap siklus. Berdasarkan nilai tes evaluasi hasil belajar tersebut dapat dilihat bahwa ada beberapa siswa yang berhasil mencapai nilai KKM (KKM=75) dikatakan tuntas, dan ada beberapa siswa yang tidak mencapai nilai KKM.

Peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa kelas VIII SMP N 21 Pontianak pada penelitian tindakan kelas ini dapat ditampilkan pada gambar grafik sebagai berikut :

Gambar 2 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II



Gambar diagram di atas dapat diketahui bahwa peningkatan hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 14,29%, dimana pada siklus I ketuntasan klasikal sebesar 71,42% sedangkan siklus II ketuntasan klasikal sebesar 85,71%.

Hasil belajar pada intinya merupakan perubahan tingkah laku siswa yang harus diingat. Hasil belajar siswa pada siklus I, belum mencapai indikator klasikal sebesar 75%. Berdasarkan hasil observasi di lapangan pada proses pembelajaran berlangsung, ada beberapa faktor yang mempengaruhi.

Proses pembelajaran pada siklus I ini guru pada saat menjelaskan masih terlalu cepat sehingga pemahaman siswa kurang pada materi yang telah diajarkan. Hal ini merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Kemudian faktor kedua yaitu guru pada saat

menginstruksikan model pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) kurang jelas, sehingga membuat siswa kurang memahami dalam memecahkan dan menyelesaikan soal permasalahan yang ada di LKS. Selain model pembelajaran yang kurang di efektifkan, beberapa siswa masih ada yang tidak serius mengikuti proses permainan ular tangga.

Selain merasakan kekurangan dalam model pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) menggunakan media ular tangga, guru juga merasakan adanya kelebihan dalam menerapkan model pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) dimana dapat membuat siswa lebih kreatif dalam memecahkan masalah karena dalam proses pembelajaran siswa banyak menyoroti permasalahan dari segi dalam memecahkan masalah. Selanjutnya proses pembelajaran pada siklus II, secara klasikal sudah berhasil mencapai indikator 75%. Maka dari itu hasil belajar siswa dapat mengalami peningkatan sehingga membuat siswa lebih paham dengan materi yang mereka pelajari.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar. Faktor pertama guru sudah memaksiamalkan pada saat menginstruksikan langkah-langkah model

Problem Based Instruction (PBI) sehingga siswa dapat menyelesaikan soal permasalahan di LKS dengan cepat dan benar. Proses pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Instruction* (PBI) ini, siswa lebih aktif dalam melakukan kegiatan proses belajar didalam kelas (Astutik, 2013: 13). Kemudian berkurangnya siswa yang tidak tuntas, walaupun secara klasikal sudah mencapai indikator 75%, tetapi secara individu masih ada siswa yang mengalami penurunan hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi siswa yang mengalami penurunan hasil belajar yaitu ada empat siswa dengan kode li, Mr, Wa dan Dc. Faktor yang mempengaruhi penurunan hasil belajar siswa dikarenakan keempat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran tidak serius, tidak mengikuti proses pembelajaran dan sibuk sendiri dengan kegiatannya sendiri sehingga tidak memperhatikan instruksi guru dan aktivitas yang dilakukan juga masih sedikit. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sangat sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Proses belajar berdasarkan masalah atau *Problem Based Instruction* (PBI) juga dapat membiasakan para siswa menghadapi dan memecahkan masalah

sehingga dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berfikir, pemecahan masalah, dan keterampilan berfikirnya. Menurut, Dimiyati (2009:157) proses pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) pada diri siswa terjadi perubahan pada pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Selain itu menurut Suardi (2012 : 124) model pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) mempunyai beberapa keuntungan yaitu siswa dilibatkan pada kegiatan belajar sehingga pengetahuannya benar-benar dapat diserap dengan baik, siswa dilatih bekerja sama dengan siswa lain, siswa memperoleh pengetahuannya dari berbagai sumber. Jadi proses pembelajaran yang berbasis masalah atau *Problem Based Instruction* (PBI) mengajak siswa untuk dapat berfikir kritis, sistematis dan logis, kemudian siswa akan lebih termotivasi untuk menggali berbagai informasi dalam memecahkan masalah, serta mendapatkan pengalaman belajar yang memuaskan para siswa sehingga dapat meningkatkan hasil dan aktivitas belajar siswa.

Selain model pembelajaran yang baik penerapan pembelajaran dengan dibantu media juga sangat penting karena untuk

membuat suasana dalam proses pembelajaran tidak tegang dan kaku. Pentingnya peran media dalam proses pembelajaran merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat memberikan nilai tambah diberikan kepada peserta didik melalui suatu pengalaman belajar (Arsyad, 2008:28).

Dalam penelitian ini media yang digunakan yaitu media permainan ular tangga. Respon siswa pada saat permainan ular tangga berlangsung kebanyakan siswa terlihat senang, antusias dan aktif dalam mengikuti permainan ular tangga. Media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didukung dari penelitian Nugrahani (2007 : 43) bahwa terjadi peningkatan nilai hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga. Ketika siswa belajar dalam kondisi menyenangkan, maka siswa bisa menyerap dan mengingat lebih banyak materi yang disampaikan.

Penerapan model pembelajaran menggunakan media ular tangga terbukti dapat membuat siswa senang, semangat, dan aktif. Meningkatnya aktivitas siswa selama proses pembelajaran dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar

siswa. sesuai dengan pernyataan Sadiman, (2009:78) bahwa media permainan mempunyai beberapa kelebihan.

Beberapa kelebihannya yaitu permainan dapat membuat siswa terhibur dan merasa senang, adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, membuat kemampuan siswa untuk menyimpan dan mengingat materi yang telah dipelajari menjadi lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa dengan aktivitas belajar baik maka akan memberikan hasil belajar yang baik pula.

KESIMPULAN

Setelah melakukan tindakan sebanyak dua siklus dengan pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) menggunakan media ular tangga, maka dapat disimpulkan dari penelitian ini adalah:

1. Pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) menggunakan media ular tangga dapat diterapkan pada pembelajaran IPA Biologi materi sistem pencernaan manusia dan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, dengan langkah-langkahnya yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran, memotivasi siswa dalam aktivitas pemecahan, pembagian kelompok, pengumpulan informasi,

membantu menyelesaikan soal permasalahan, evaluasi terhadap pemecahan masalah, dan selanjutnya dimodifikasi dengan media ular tangga.

2. Penerapan pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) menggunakan ular tangga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, yaitu 74,28% pada siklus I dan terjadi peningkatan sebesar 11,43% menjadi 85,71% pada siklus II.
3. Penerapan pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) menggunakan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu 71,42% pada siklus I siswa tuntas terjadi peningkatan sebesar 14,29% menjadi 85,71% pada siklus II.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dosen dan Staf Program Studi Pendidikan Biologi yang telah memberikan ilmunya, khususnya Bapak Arif Didik Kurniawan M.Pd serta Ibu Nuri Dewi Muldayanti, M.Pd yang telah banyak membimbing dalam karya ini. Guru beserta staf SMP N 21 PONTIANAK, khususnya Ibu Dra. Sri Yanti, M.Pd selaku Kepala Sekolah yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian serta Ibu Mainila, S.P dan Himma, S.P selaku guru Biologi terimakasih

atas bantuan dan bimbingannya dalam pelaksanaan penelitian.

REFERENSI

- Afrizon, Renol, Ratnawulandari dan Ahmad Fauzi. Peningkatan Perilaku Berkarakter Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IX MTsN Model Padang Pada Mata Pelajaran IPA-Fisika Menggunakan Model *Problem Based Instruction*. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*. Vol 1 (2012) No 1-16 .ISSN: 2252-3014.
- Aqib, Zainal, Siti Jaiyarah, Eko Diniati dan Khusnul Khotimah. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Bandung : CV Ymara Widya
- Arsyad. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja grafindo.
- Astutik. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Instruction (PBI) Dengan Media Permainan Kartu Soal Disertai Jawaban Pada Pembelajaran Fisika Di SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*. Vol 1. No 9 ISSN 2301-979
- Diana. 2012. Efektifitas Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak ADHD (Classroom Action Research kelas II D/C di PK/PLK Limas Padang). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*. Vol 1 No7.

- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hanafiah dan Suhana.2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung : PT Refika Aditama
- Haryono. 2013. *Pembelajaran IPA*. Yogyakarta : Kepel Press.
- Iswanti, Partia, Mulyani dan Sukmawati. 2012. Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Throwing pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Metro Tahun Ajaran 2012/2013. *Jurnal pendidikan matematika*. ISSN 2089-8703 Vol. 1 No. 2.
- Kulsum, Ummi dan Hindarto. 2011. Penerapan Model Learning Cycle pada Sub Pokok Bahasan Kalor Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*. ISSN 1693-1246. Vol 7
- Kurniawan, Arif Didik. 2013. Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Macro Media Flas 8 Pada Mata Pelajaran IPA Berbasis Lesson Study di SMP. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. JPPII Vol 2 (1): 8-11.
- Muslich, Mansur. 2008. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan kontekstual*. Jakarta : Bumi Aksara
- Novitasari, Erma. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis It Berbentuk Permainan Ular Tangga Materi Alat Optik Untuk Kelas VIII Smp 1. *Jurnal pendidikan fisika*. vol (1).No 1 hal 40. ISSN : 2338-0691.
- Nugrahani, Rahina. 2007. Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal lembaran Ilmu Kependidikan* Jilid 36, No. 1, Juni 2007. Hal.42
- Sadiman, Arief S. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta : Raja Wali.
- Sardiman. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar- Mengajar*. Jakarta : Rajawali.
- Suardi. 2012. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta : PT Indeks.
- Widyastutik, Iin, Muslimin Ibrahim Dan Madewi Mulyanratna. 2014. Penerapan Model *Problem Based Instruction* (PBI) Pada Tema Pencemaran Air Untuk Melatih Keterampilan Penyelesaian Masalah. *Jurnal Pendidikan Sains e-pensa* Volume 02 Nomor 01, 1-7 ISSN: 2252-7710.