

Peningkatan hasil belajar tematik melalui penerapan model *problem based learning* dengan media *mind mapping*

Rizki Harlinda Putri¹, Nyoto Hardjono²

Abstrak: Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan rancangan model Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian ini bertujuan untuk menjabarkan langkah-langkah aplikasi model pembelajaran *problem based learning* yang mampu meningkatkan hasil belajar tematik peserta didik di salah satu sekolah dasar negeri di Salatiga. Tindakan dilaksanakan dalam 2 siklus yang terdiri dari 3 pertemuan setiap siklus. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes dan non tes. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas 3 SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga semester 2 tahun ajaran 2017/2018 dengan jumlah peserta didik 39. Berdasarkan hasil analisis data dan observasi, tingkat keberhasilan hasil belajar pada pra siklus tanpa menggunakan model *problem based learning* 59%, sedangkan pada siklus 1 dan 2 dengan menggunakan model *problem based learning* secara berturut - turut adalah 74.4% dan 92.3%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *problem based learning*.

Kata kunci : *Problem based learning; Hasil Belajar; Mind mapping*

Abstract : *This type of research is Classroom Action Research using the design of the Kemmis and Mc Taggart models. This study aims to describe the steps of problem based learning model that is able to increase thematic learning outcomes the student in one of elementary schools in Salatiga. The action is carried out in 2 cycles consisting of 3 meetings each cycle. Data collection was carried out with test and non-test techniques. The subjects of this research were the third grade students of SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga 2nd semester academic year of 2017/2018 with the 39 students. based on the results of data analysis and observations, learning outcomes in pre cycle without using problem based learning model 59%, while in cycles 1 and 2 using the problem based learning model were 74.4 % and 92.3 % respectively. Based on these data it can be concluded that there is an increase in learning models.*

Keywords : *Problem based learning, learning outcome, Mind Mapping*

¹ Pendidikan Profesi Guru SD, UKSW, Salatiga, Indonesi, 952017018@student.uksw.edu

² FKIP, UKSW, Salaitiga, Indonesia nyoto.hardjono@staff.uksw.edu

A. Pendahuluan

Pendidikan sangat penting untuk mengembangkan potensi diri untuk terciptanya kehidupan yang lebih berkualitas. Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 dalam Permendikbud No. 65 tahun 2013 menerangkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pemerintah mengharapkan adanya perubahan yang positif dalam meningkatkan pendidikan Indonesia. Salah satu tuntutan pemerintah yang harus diterapkan dalam pembelajaran adalah mengembangkan perangkat pembelajaran melalui pendekatan saintifik.

Berdasarkan tuntutan pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan Indonesia maka perlunya dilakukan inovasi dalam proses pembelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran dan pemilihan media pembelajaran yang tepat. Pembelajaran yang inovatif bertujuan untuk merangsang minat, keaktifan, kreatifitas dan peningkatan hasil belajar peserta didik.

Pada hakikatnya sistem pendidikan yang diterapkan pemerintah saat ini adalah kurikulum 2013, sama halnya dengan SD Sidorejo Lor 01 yang kami wawancarai sebagai tempat penelitian tindakan kelas. SDN Sidorejo Lor 01 sudah menggunakan kurikulum 2013 pada semua kelas dengan kondisi kelas berbasis tematik integratif yaitu keterhubungan antar mata pelajaran dalam satu tema yang sama. Hasil wawancara dan observasi pada kelas 3 SDN Sidorejo Lor 01 terdapat keadaan dimana guru kurang memaksimalkan penerapan media dan model pembelajaran, guru juga masih terpaku pada buku guru yang mana membuat guru tidak menyesuaikan pembelajaran dengan kondisi kelas. Media pembelajaran di SD Sidorejo Lor 01 sebenarnya cukup lengkap, namun dalam pelaksanaannya tidak digunakan secara maksimal. Kondisi tersebut berdampak pada peserta didik yang mana sesuai hasil observasi peserta didik kurang aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Peserta didik juga kurang terbiasa dengan pembelajaran yang mana peserta didik menemukan solusi dari suatu masalah dalam materi pembelajaran.

Peserta didik akan selalu tanya tanpa mencoba memecahkan masalahnya sendiri terlebih dahulu. Masalah yang ada pada kelas 3 SD Sidorejo Lor 01 tersebut berdampak juga ke hasil belajar peserta didik yang kurang maksimal.

Pada hakekatnya suatu pembelajaran haruslah menggunakan media dan model pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kondisi kelas, karena hal tersebut mampu membuat peserta didik lebih minat, kreatif dan aktif dalam pembelajaran. Sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar tematik, perlu dikembangkan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Pembelajaran yang kreatif dan inovatif menuntut guru memberikan kesempatan peserta didik mengembangkan sikap ingin tahu dalam menggali berbagai pengetahuan baru dan mengembangkan kreativitas peserta didik memecahkan masalah terkait pelajaran serta menerapkan ilmu yang didapat dalam kehidupan sehari-hari. Guru juga harus cerdas dalam menerapkan model pembelajaran yang mampu meningkatkan aktifitas dan kreativitas peserta didik.

Sebagai upaya peningkatan hasil belajar tematik peserta didik kelas 3 SD Negeri Sidorejo Lor 01 Semester II tahun ajaran 2017/2018 perlu diadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) secara kolaboratif dengan model pembelajaran *problem based learning* dengan media *mind mapping*. Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang diduga mampu meningkatkan hasil belajar tematik dengan permasalahan yang ada pada kelas 3 SD Sidorejo Lor 01 Salatiga.

Model pembelajaran *problem based learning* menurut Ibrahim (dalam Aris Shoimin, 2014) merupakan model pembelajaran yang meliputi pengajuan pertanyaan atau masalah, memusatkan pada keterkaitan antar disiplin, penyelidikan autentik, kerjasama dan menghasilkan karya serta peragaan. Ibrahim juga menjelaskan bahwa model pembelajaran *problem based learning* tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya pada peserta didik.

Pembelajaran berbasis masalah, antara lain bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan pemecahan masalah. Arends (dalam M. Hosnan, 2014: 295) mengatakan bahwa model pembelajaran *problem based learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan pendekatan pembelajaran pada

masalah autentik, sehingga peserta didik mampu menyusun pengetahuannya sendiri serta menumbuhkembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan inquiry.

Sedangkan menurut Duch dalam Aris Shoimin (2014:130) model pembelajaran *problem based learning* adalah model pembelajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan.

Kesimpulan dari beberapa uraian diatas yaitu model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran berbasis masalah yang mendorong peserta didik berpikir kritis dan mengembangkan keterampilan memecahkan masalah dengan permasalahan pada kehidupan sehari-hari. Berdasarkan uraian diatas model pembelajaran *problem based learning* penting diterapkan saat pembelajaran dikelas dengan proses penyelesaian masalah yang berimplikasi pada terbentuknya keterampilan peserta didik menyelesaikan masalah, berpikir kritis dan pembentukan pengetahuan baru.

Dalam penelitian yang akan dilakukan model pembelajaran *problem based learning* akan dikombinasikan dengan media *mind mapping* sebagai penunjang keberhasilan penerapan model pembelajaran *problem based learning*. Penggunaan media *mind mapping* dalam pembelajaran diharapkan mampu membantu peserta didik agar lebih terampil dalam memecahkan masalah dengan menemukan solusinya.

Mind mapping merupakan konsep visual yang dapat membangun kreatifitas peserta didik dan membuat pembelajaran lebih menarik. *Mind mapping* menurut Tony Buzan (2009:3) adalah suatu cara mencatat secara harfiah memetakan pikiran-pikiran dengan efektif dan kreatif. Penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti tentang penerapan model pembelajaran *problem based learning* relevan dengan beberapa penelitian terdahulu.

Tabel 1. Penelitian Relevan Model Pembelajaran PBL

Peneliti	Mata Pelajaran	Variabel Bebas	Variabel Terikat	Hasil Belajar	
				Siklus 1	Siklus 2
Zullya Ayu Malinda dkk.	Matematika	<i>Problem based learning</i>	Hasil Belajar	64%	86%
Santoso	PKn	<i>Problem based learning</i>	Hasil belajar	60%	85%
Merintan D. Hutapea	IPA	<i>Problem based learning</i>	Hasil belajar	65.52%	86.22%

Dari Tabel 1 dapat dilihat bahwa penelitian terdahulu tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *problem based learning*. Peningkatan tersebut dapat dilihat dalam bentuk persentase pada setiap siklusnya.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantu media *mind mapping*. Subjek dari penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas 3 SD Negeri Sidorejo Lor 01 pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018 dengan jumlah 39 peserta didik. Penelitian dilaksanakan dengan 2 siklus dengan tiga pertemuan pada setiap siklusnya. Tiga pertemuan pada setiap siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dan 1 pertemuan untuk evaluasi dengan alokasi waktu 5 x 35 menit pada pertemuan I dan II. Konsep pokok penelitian tindakan ini sesuai pendapat Kemmis dan Mc Taggart (dalam Arikunto, 2010:137) terdapat tiga tahap rencana tindakan, meliputi: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*) dan pengamatan (*observing*), serta refleksi (*reflecting*).

Jenis analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis kuantitatif yang dilakukan secara diskriptif komparatif yaitu membandingkan hasil belajar berdasarkan nilai tes pada setiap siklusnya dan analisis data kualitatif berupa deskripsi hasil observasi aktivitas kinerja guru dan aktifitas peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu teknik tes dan non tes. Teknik tes digunakan untuk mendapatkan data

primer hasil belajar peserta didik dengan menggunakan instrument butir soal pilihan ganda. Teknik non tes yang digunakan untuk memperoleh penilaian adalah unjuk kerja peserta didik. Objek penelitian ini berupa kemampuan menyelesaikan soal cerita terkait pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Indikator keberhasilan pada penelitian yang akan dilakukan adalah penerapan model *problem based learning* berbantu media *mind mapping* dengan tingkat kemampuan peserta didik menyelesaikan soal cerita mencapai 80%.

C. Temuan dan Pembahasan

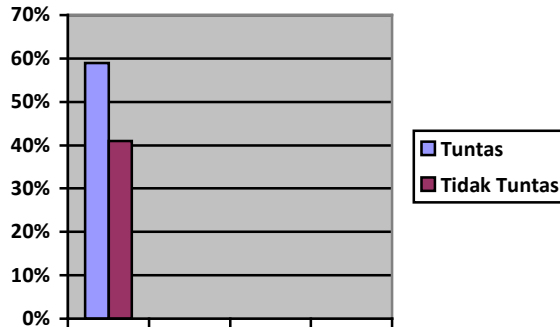
Pra Siklus

Pra siklus dilakukan sebelum dilaksanakannya siklus I dan siklus II, pra siklus diadakan dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar dan kondisi peserta didik sebelum diterapkannya model pembelajaran *problem based learning* berbantu media *mind mapping*. Hasil pra siklus didapatkan dari wawancara langsung kepada guru kelas 3 SD Sidorejo Lor 01 dan pengamatan langsung ketika melakukan observasi ke SD. Hasil observasi pada pra siklus akan dibandingkan dengan hasil dari siklus I dan siklus II dengan tujuan untuk mengetahui ada atau tidak peningkatan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *problem based learning*, Observer saat melakukan wawancara dengan guru kelas mendapatkan data hasil belajar peserta didik yang mengartikan bahwa perlunya diadakan peningkatan dalam pembelajaran, dalam aspek kognitif diketahui bahwa dari 39 peserta didik 16 peserta didik (41%) belum tuntas KKM dan 23 peserta didik (59%) yang dinyatakan tuntas KKM (70) pada pelajaran tematik kelas 3 tema 6 subtema 3. Berikut ini disajikan perolehan hasil belajar pra siklus pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Belajar PraSiklus

Nilai	Jumlah Peserta didik	Persentase (%)	Keterangan
≥ 70	23	59%	Tuntas
< 70	16	41 %	Tidak Tuntas
Jumlah	39	100%	-

Hasil belajar prasiklus dapat dilihat juga dalam bentuk grafik, untuk mengetahui lebih jelas perbedaan persentase ketuntasan peserta didik dapat dilihat pada Gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Diagram hasil belajar pra siklus

Data pra siklus pada Tabel 2 dan Gambar 2 memperlihatkan bahwa perlunya diadakan siklus I untuk mendapatkan hasil belajar mencapai tingkat ketuntasan minimal 80% sesuai dengan tujuan penelitian. Permasalahan yang muncul terkait dengan hasil belajar yang rendah berdasarkan hasil observasi maupun hasil diskusi dengan guru pada pra siklus serta hal-hal yang menjadi kekurangan kegiatan guru dan peserta didik yaitu: a) Masih ada beberapa peserta didik belum atau kurang percaya diri dalam proses pembelajaran berlangsung; b) Guru belum memaksimalkan kelas, sehingga diskusi masih didominasi peserta didik yang aktif; c) peserta didik belum memaksimalkan dalam kegiatan tanya jawab, bahkan ketika mengalami kesulitan dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian permasalahan yang muncul saat pra siklus maka perlu diadakannya perbaikan dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantu media *mind mapping* sebagai bentuk upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik. Perbaikan pembelajaran tersebut dilaksanakan pada siklus I.

Siklus I

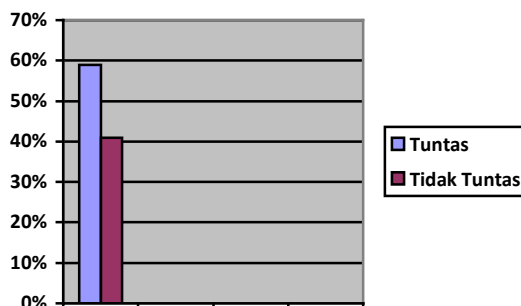
Siklus I dilaksanakan selama 3 kali pertemuan berupa tindakan dan observasi. Penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantu media *mind mapping* dilaksanakan pada pertemuan pertama dan

kedua, sedangkan evaluasi pembelajaran dilaksanakan pada pertemuan ketiga. Evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Alokasi waktu pada pertemuan pertama dan kedua adalah 5 x 35 menit, sedangkan untuk pertemuan ketiga menggunakan alokasi waktu 2 x 35 menit untuk evaluasi. Pembelajaran pada siklus I menggunakan tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2. Penerapan model pembelajaran *problem based learning* pada pertemuan satu dan dua memberikan dampak positif pada hasil belajar peserta didik. Sebanyak 29 peserta didik dinyatakan tuntas (74.4%) dan 10 peserta didik (25.6%) dinyatakan tidak tuntas atau mendapatkan nilai dibawah KKM (<70). nilai tertinggi pada siklus I adalah 95 dan nilai terendah adalah 42. Perbedaan perolehan hasil belajar pengetahuan siklus I dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Belajar Sikus 1

Nilai	Jumlah Peserta didik	Persentase (%)	Keterangan
≥ 70	29	74.4 %	Tuntas
< 70	10	25.6 %	Tidak Tuntas
Jumlah	39	100%	-

Hasil belajar siklus I dapat dilihat juga dalam bentuk diagram, untuk mengetahui lebih jelas perbedaan persentase ketuntasan peserta didik dapat dilihat pada Gambar 3 berikut ini.



Gambar 3. Diagram Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

Hasil belajar pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan dari hasil pengamatan pada pra siklus, namun hasil pada siklus I belum maksimal sesuai dengan tujuan penelitian dengan tingkat ketuntasan hasil belajar 80%. Peningkatan hasil belajar pada siklus I membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *problem based learning* menggunakan media *mind mapping* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pernyataan tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Dewi Nurlaela Sari, dkk (2016) dengan membandingkan hasil belajar dengan penerapan model pembelajaran *problem based learning* dan *lecturing* yang menyatakan bahwa model pembelajaran *problem based learning* mampu lebih meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. *Problem based learning* mampu membuat peserta didik tidak mudah lupa dengan pembelajaran dan materi yang dibelajarkan dikarenakan peserta didik dihadapkan langsung dengan suatu masalah terkait materi yang harus dipecahkan.

Aktifitas guru dan peserta didik berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan model pembelajaran *problem based learning* menggunakan media *mind mapping* siklus I sebagai berikut: a) Masih ada beberapa peserta didik belum atau kurang percaya diri dalam proses pembelajaran berlangsung; b) peserta didik sudah mulai aktif namun terdapat beberapa anak masih belum terlihat aktif; c) peserta didik sudah terlihat banyak yang berani bertanya dan menjawab d) kreatifitas peserta didik dalam menggunakan media *mind mapping* belum maksimal; e) peserta didik sudah mampu memecahkan masalah namun masih terdapat peserta didik yang belum maksimal dalam memecahkan masalah; f) guru sudah inovatif dalam mengajar. Berdasarkan hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan guru dan peserta didik perlu mendapatkan tindakan agar dapat mendapatkan hasil belajar sesuai dengan kriteria indikator keberhasilan penelitian.

Dari uraian hasil tindakan siklus I maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, akan tetapi dikarenakan hasil siklus I belum maksimal maka penelitian akan dilanjutkan pada siklus II.

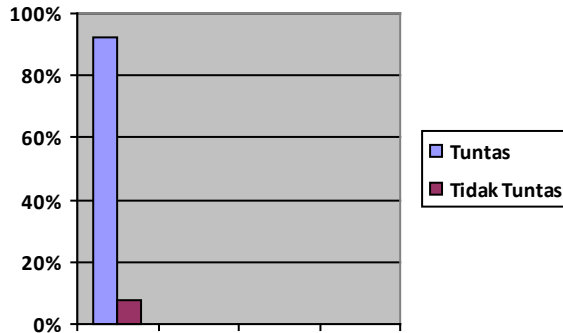
Siklus II

Siklus II dilaksanakan selama 3 kali pertemuan berupa tindakan dan observasi. Penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantu media *mind mapping* dilaksanakan pada pertemuan pertama dan kedua, sedangkan evaluasi pembelajaran dilaksanakan pada pertemuan ketiga. Evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Alokasi waktu pada pertemuan pertama dan kedua adalah 5 x 35 menit, sedangkan untuk pertemuan ketiga menggunakan alokasi waktu 2 x 35 menit untuk evaluasi. Pembelajaran pada siklus II menggunakan tema 7 subtema 2 pembelajaran 1 dan 2. Penerapan model pembelajaran *problem based learning* pada pertemuan satu dan dua mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik hingga mencapai indikator ketercapaian penelitian. Sebanyak 36 peserta didik (92.3%) dinyatakan tuntas (KKM > 70) dan 3 peserta didik (7.7%) dinyatakan tidak tuntas atau mendapatkan nilai dibawah KKM (<70). nilai maksimal peserta didik pada siklus II ini adalah 100 sedangkan yang terendah adalah 47. Perbedaan perolehan hasil belajar pengetahuan siklus II dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Belajar Siklus II

Nilai	Jumlah Peserta didik	Persentase (%)	Keterangan
≥ 70	36	92.3%	Tuntas
< 70	3	7.7 %	Tidak Tuntas
Jumlah	39	100%	-

Hasil belajar siklus II dapat dilihat juga dalam bentuk diagram, untuk mengetahui lebih jelas perbedaan persentase ketuntasan peserta didik dapat dilihat pada Gambar 4 berikut ini.



Gambar 4. Diagram Hasil Belajar Siklus II

Berdasarkan data temuan, maupun hasil diskusi dengan guru, maka aktivitas guru dan peserta didik yang dapat disimpulkan selama siklus II yaitu: 1) Sebagian besar peserta didik sudah percaya diri dalam kegiatan pembelajaran; 2) setiap kelompok sudah baik, tertib dan efektif; 3) pembagian kelompok sudah merata. Sehingga ketika dilaksanakan evaluasi perolehan nilainya juga seimbang; 4) dari 10 peserta didik yang diminta komentar tentang semua peserta didik mengatakan bahwa peneliti sebagai guru dalam menerangkan dan memberikan contoh, 8 peserta didik mengatakan mudah dipahami dan 2 peserta didik mengatakan sukar dipahami; 5) peserta didik yang benar-benar menunjukkan kesungguhan belajar dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan pembelajaran sebesar 92.3% sesuai tujuan penelitian yaitu 80%; 6) peserta didik semangat mengikuti pelajaran dan menjawab jika diberi pertanyaan; dan 6) sebagian besar peserta didik sudah mampu memecahkan masalah serta maksimal dalam penggunaan media *mind mapping*.

Kesimpulan dari uraian pada siklus II yaitu model pembelajaran *problem based learning* berbantu media *mind mapping* mampu meningkatkan keterampilan peserta didik dalam memecahkan masalah yang dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dan aktifitas peserta didik yang sudah terlihat aktif dan kreatif. Pernyataan ini selaras dengan pernyataan Asria (2017) pada penelitiannya menggunakan model pembelajaran *problem based learning*, Asria mengungkapkan bahwa kesimpulan dari penelitiannya yaitu model

pembelajaran problem based learning memiliki pengaruh terhadap kemampuan peserta didik berpikir kritis dan aktif .

Berdasarkan uraian diatas siklus II dapat dinyatakan berhasil dikarenakan tujuan penelitian berupa ketercapaian hasil belajar peserta didik kelas 3 SDN Sidorejo Lor 01 sudah mencapai 80% sesuai dengan tujuan penelitian. Begitu juga dengan aktifitas peserta didik dan guru sudah mengalami peningkatan yang mana diharapkan akan terus menerapkan model-model pembelajaran yang inovatif sehingga peserta didik mampu mendapatkan hasil belajar yang maksimal dan membuat peserta didik terbiasa dengan soal-soal pemecahan masalah yang akan berdampak pada kehidupan peserta didik sehari-hari.

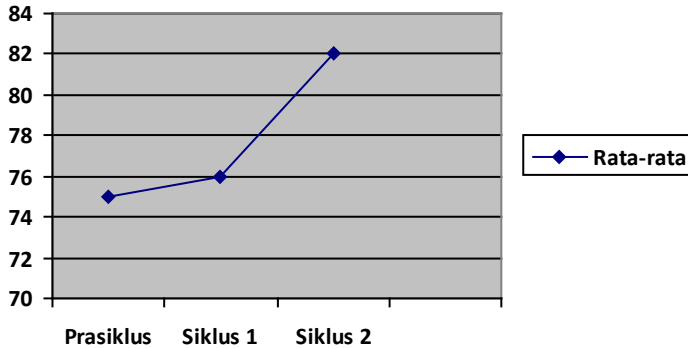
Data pada pra siklus, siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Perubahan tersebut terjadi dikarenakan adanya refleksi pada setiap pembelajarannya sehingga dapat menentukan tindakan selanjutnya. Peningkatan hasil belajar pada setiap siklusnya dapat dilihat pada Tabel 5 berikut ini.

Tabel 5. Perbandingan Hasil Evaluasi Pra siklus

No	Ketuntasan	Prasiklus		Siklus 1		Siklus 2	
		f	%	f	%	f	%
1	Tuntas	23	59.0	29	74.4	36	92.3
2	Tidak Tuntas	16	41.0	10	25.6	3	7.7
	Rerata	75		76		82	
	Maksimum	94		95		100	
	Minimum	47		42		47	

Pada Tabel 5 dapat dijelaskan bahwa setiap pertemuan terdapat peningkatan. KKM untuk hasil belajar kognitif yaitu 70, oleh sebab itu kriteria untuk menjelaskan tabel hasil evaluasi salah satunya menggunakan nilai ≥ 70 dan nilai < 70 . Peningkatan hasil belajar peserta didik dari pra siklus ke siklus I sebesar 15.4 %, sedangkan peningkatan sebesar 17.9 % terjadi pada siklus I ke siklus II. Rerata nilai setiap siklus mengalami peningkatan, namun peningkatan terlihat lebih besar pada siklus I ke siklus II. Perbandingan tersebut dapat lebih jelas terlihat pada

grafik gambar 5. perbandingan rerata pada setiap siklus dapat dilihat jelas pada grafik Gambar 5.



Gambar 5. Perbandingan rata-rata nilai Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan data pada Tabel 5 dan Gambar 5 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Hal ini relevan dengan hasil penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya pada Tabel 1 yang juga menggunakan model pembelajaran *problem based learning*. Data pada Tabel 1 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, hanya saja hasil penelitian pada penelitian ini menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan dibandingkan hasil belajar pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Pengaruh penerapan model pembelajaran *problem based learning* juga dapat diketahui setelah peneliti melakukan evaluasi dan refleksi pada setiap siklus. Pembelajaran pada penelitian kelas 3 SD Sidorejo Lor 01 kota Salatiga dilaksanakan setiap pertemuannya selama 5 x 35 menit pada pertemuan pertama setiap siklusnya, sedangkan untuk pertemuan kedua 10 menit untuk persiapan evaluasi dan 20 menit untuk melaksanakan evaluasi.

D. Simpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SD Sidorejo Lor 01 kota Salatiga pada peserta didik kelas 3 pada semester 2 tahun pelajaran 2018/2019 dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran model *Problem based learning* dengan media *mind mapping* dapat meningkatkan hasil belajar tematik peserta didik. Hal ini

terlihat dari peningkatan hasil belajar dari siklus I dan siklus II. Data hasil observasi pra siklus sebanyak 23 peserta didik (59%) yang dinyatakan tuntas KKM (70), siklus I sebanyak 29 peserta didik (74.4%), siklus II sebanyak 36 peserta didik (92, 3%).

Hasil analisis data observasi aktivitas guru dan peserta didik menggunakan model pembelajaran *problem based learning* mampu meningkatkan aktivitas proses belajar dan mengajar. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini terbukti yaitu melalui model pembelajaran *problem based learning* menggunakan media *mind mapping* dapat meningkatkan hasil belajar tematik bagi peserta didik kelas 3 di SD Negeri Sidorejo Lor 01 kota Salatiga pada semester 2 tahun pelajaran 2018/2019. Berdasarkan keberhasilan penelitian, peneliti memberikan saran kepada berbagai pihak yaitu bagi guru, peserta didik dan sekolah agar mau memahami model tersebut dan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran atau penelitian.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih saya ucapkan kepada dosen pembimbing yang telah membimbing saya dalam pembuatan jurnal. Serta kepada SDN Sidorejo Lor 01 yang telah mengizinkan terlaksananya penelitian.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsini. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Renika Cipta
- Ayu, Zullya, dkk. (2017). Problem Based Learning Berbantu Lego Meningkatkan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 8 (1), 66-73
- Buzan, Tony. (2009). *Buku Pintar Mind Mapping*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Hirda, Asria Yanti. (2017). Penerapan Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Komunikasi Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama Lubuklinggau. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 2(2), 118-128
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik Dan Konstektual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Hutapea, Merintan D. (2018). Penggunaan Metode Belajar Berbasis Problem Based Learning Untuk Menaikkan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Program Linier Di Kelas Xii Ipa-1 Semester Ganjil Sman 1

- Pinongsari. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran*. 1(2), 72-81
- Nurlaela, Dewi Sari, dkk. (2016). Pengaruh Hasil Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Lecturing Terhadap Hasil Belajar Kognitif Asuhan Pelayanan Keluarga Berencana Pada Mahasiswa DII Kebinaan. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 9(1).
<https://media.neliti.com/media/publications/97287-ID-pengaruh-hasil-model-pembelajaran-proble.pdf>
- Permendikbud No. 65. (2013). *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Permendikbud
- Santoso, Ika Oktavianti. Peningkatan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas VI SD 3 Jekulo Kudus Melalui Model Problem Based Learning.
<http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE/article/viewFile/450/481>
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media