



**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR MELALUI
PROBLEM BASED LEARNING DAN PENGGUNAAN
MEDIA PERMAINAN LUDO DALAM MATERI
LAMBANG SILA PANCASILA PADA SISWA
KELAS V SD NEGERI 101105
SAYURMATINGGI**

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh

SISKA FADILAH HASIBUAN
NIM: 16 205 00060

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN
2021**



**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR MELALUI
PROBLEM BASED LEARNING DAN PENGGUNAAN
MEDIA PERMAINAN LUDO DALAM MATERI
LAMBAH SILA PANCASILA PADA SISWA
KELAS V SD NEGERI 101105
SAYURMATINGGI**

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh
SISKA FADILAH HASIBUAN
NIM: 16 205 00060

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

PEMBIMBING I


Dr. Magdalena, M. Ag
NIP 19740319 200003 2 001

PEMBIMBING II


Nur Fauziah Siregar, M.Pd
NIP 19848011 201503 2 004



**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN
2021**

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
A.n. Siska Fadilah Hasibuan
Lampiran : 6 (Enam) Exemplar

Padangsidempuan, 2021
Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Padangsidempuan
di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n. **SISKA FADILAH HASIBUAN** yang berjudul: **"PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR MELALUI *PROBLEM BASED LEARNING* DAN PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN LUDO DALAM MATERI LAMBANG SILA PANCASILA PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 101105 SAYURMATINGGI"**, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggungjawabkan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

PEMBIMBING I



Dr. Magdalena, M. Ag
NIP 19740319 200003 2 001

PEMBIMBING II



Nur Fauziah Siregar, M.Pd
NIP 19848011 201503 2 004

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siska Fadilah Hasibuan
Nim : 16 205 00060
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : S1-Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul “Peningkatan Aktivitas Belajar Melalui *Problem Based Learning* dan Penggunaan Media Permainan Ludo Dalam Materi Lambang Sila Pancasila Pada Siswa Kelas V SD Negeri 101105 Sayurmasinggi”, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini pihak Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, Januari 2021
Pembuat Pernyataan



SISKA FADILAH HASIBUAN
16 205 00060

PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan ini Saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis Saya. Skripsi dengan Judul “Peningkatan Aktivitas Belajar Melalui *Problem Based Learning* dan Penggunaan Media Permainan Ludo Dalam Materi Lambang Sila Pancasila Pada Siswa Kelas V SD Negeri 101105 Sayurmatinggi” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di IAIN Padangsidempuan maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pendapat, dan rumusan Saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan naskah Saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar rujukan.

Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, Saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang Saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, Maret 2021
Pembuat Pernyataan,


PT TERAI AMPPEL
889AHF863618056
6000
RUPIAH
SISKA FADILAH HASIBUAN
16 205 00060

**DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

NAMA : SISKA FADILAH HASIBUAN
NIM : 16 202 00060
JUDUL SKRIPSI :PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR MELALUI
PROBLEM BASED LEARNING DAN PENGGUNAAN MEDIA
PERMAINAN LUDO DALAM MATERI LAMBANG SILA
PANCASILA PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 101105
SAYURMATINGGI

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	<u>Nursyaidah, M.Pd</u> (Ketua/Penguji Bidang Isi dan Bahasa)	
2.	<u>Nur Fauziah Siregar, M.Pd</u> (Sekretaris/Penguji Bidang Umum)	
3.	<u>Dr. Magdalena, M.Ag</u> (Anggota/Penguji Bidang Metodologi)	
4.	<u>Hj. Hamidah, M.Pd</u> (Anggota/Penguji Bidang PGMI)	

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah
Di : Padangsidempuan
Tanggal : 09 Juni 2021
Pukul : 08.30 WIB s/d Selesai
Hasil/ Nilai : 85,75/A
Indeks Pretasi Kumulatif : 3.68
Predikat : Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan H. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080, Fax. (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : **PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR
MELALUI *PROBLEM BASED LEARNING* DAN
PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN LUDO
DALAM MATERI LAMBANG SILA PANCASILA
PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 101105
SAYURMATINGGI**

Nama : **SISKA FADILAH HASIBUAN**
NIM : **16 205 00060**

Fakultas/Jurusan : **TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN/
PENDIDIKAN GURU MADARASAH IBTIDAIYAH**

Telah diterima untuk memenuhi salah satu tugas
dan syarat-syarat dalam memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S. Pd)
dalam bidang Ilmu Tadris/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Padangsidempuan,
Deakan

2021



Dr. T. Hilda M. Si

NID. 16 20920 200003 2 002

ABSTRACT

Name : Siska Fadilah Hasibuan
NIM : 16 205 00060
Faculty / Department : FTIK / PGMI-2
This Title : **Increasing Learning Activities Through Problem Based Learning And Using Ludo Game Media In The Material Of The Principle Of Pancasila Symbols In Class V SD Negeri 101105 Sayurmatinggi.**
Year : **2021**

This research was motivated by the low level of student PPKn learning activities, this was due to the initial data obtained through the results of observations made in class V, that during the learning process the teacher still used the memorization method which was burdensome for the students' brains to memorize memorization and memory of students who not always the same, causing low student learning activity. The solution given to overcome the low student learning activities can be used the problem based learning model and the use of ludo game media.

The formulation of the problem in this study is whether the problem-based learning model and the use of ludo-game media can increase learning activities of Pancasila principles symbol in fifth grade students of SD Negeri 101105 Sayurmatinggi. This study aims to determine the increase in learning activities through problem-based learning and the use of ludo game media in the material of Pancasila principles in fifth grade SD Negeri 101105 Sayurmatinggi.

This research is a classroom action research (PTK) which consists of two cycles and each cycle holds two meetings. One cycle consists of planning, acting, observing, and reflecting. The subjects of this study were fifth grade students of SD Negeri 101105 Sayurmatinggi which consisted of 25 students. The data collection technique was carried out by means of observation. The data analysis technique used is descriptive quantitative and qualitative.

Based on the results of this study, it was found that there was an increase in activity from cycle I and cycle II. Increased activity in cycle I occurs in all student learning activities, (1) visual activities start from 52% to 80% in cycle II, (2) Cycle I listening activities from 40% to 88% in cycle II, (3) cycle I activities writing from 52% to 80% in cycle II, (4) cycle I oral activities from 48% to 88% in cycle II, (5) cycle I discussion activities 52% to 84%, (6) cycle I emotional activities from 32 % to 88% in cycle, (7) cycle I mental activity from 44% to 80% in cycle II, (8) metric activity from 36% to 84% in cycle II.

Keywords: PBL Learning Model and Use of Ludo Game Media as the Pancasila Precepts Symbol.

ABSTRAK

Nama : Siska Fadilah Hasibuan
NIM : 16 205 00060
Fakultas/Jurusan : FTIK/PGMI-2
Judul Skripsi : Peningkatan Aktivitas Belajar Melalui *Problem Based Learning* Dan Penggunaan Media Permainan Ludo Dalam Materi Lambang Sila Pancasila Pada Siswa Kelas V SD Negeri 101105 Sayurminggi.
Tahun : 2020

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya aktivitas belajar PPKn siswa, hal ini disebabkan dari data awal yang diperoleh melalui hasil observasi yang dilakukan di kelas V, bahwa pada saat proses pembelajaran guru masih menggunakan metode menghafal yang memberatkan otak siswa untuk mengingat hapalan dan daya ingat siswa yang tidak selalu sama, sehingga menyebabkan aktivitas belajar siswa rendah. Adapun solusi yang diberikan untuk mengatasi rendahnya aktivitas belajar siswa dapat digunakan model pembelajaran *problem based learning* dan penggunaan media permainan ludo.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah model *problem based learning* dan penggunaan media permainan ludo dapat meningkatkan aktivitas belajar materi lambang sila pancasil pada siswa kelas V SD Negeri 101105 Sayurminggi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar melalui *problem based learnig* dan penggunaan media permainan ludo dalam materi lambang sila pancasila di kelas V SD Negeri 101105 Sayurminggi.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus dan setiap siklus diadakannya dua kali pertemuan. Satu siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 101105 Sayurminggi yang terdiri dari 25 siswa/i. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Berdasarkan hasil penelitian ini maka diperoleh hasil bahwa terjadi peningkatan aktivitas dari siklus I dan siklus II. Peningkatan aktivitas siklus I terjadi pada keseluruhan aktivitas belajar siswa, (1) kegiatan visual dimulai dari 52% menjadi 80% pada siklus II, (2) Siklus I kegiatan mendengar dari 40% menjadi 88% pada siklus II, (3) siklus I kegiatan menulis dari 52% menjadi 80% pada siklus II, (4) siklus I kegiatan oral dari 48% menjadi 88% pada siklus II, (5) siklus I kegiatan diskusi 52% menjadi 84%, (6) siklus I kegiatan emosional dari 32% menjadi 88% pada siklus, (7) siklus I kegiatan mental dari 44% menjadi 80% pada siklus II, (8) kegiatan metrik dari 36% menjadi 84% pada siklus II.

Kata Kunci: Model Pembelajaran PBL dan Penggunaan Media Permainan Ludo Lambang Sila Pancasila

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang. Segala puji dan Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan hidayah, kesehatan dan kesempatan kepada kita sehingga peneliti dapat melaksanakan penelitian ini dan menuangkannya dalam skripsi yang berjudul “Peningkatan Aktivitas Belajar Melalui *Problem Based Learning* Dan Penggunaan Media Permainan Ludo Dalam Materi Lambang Sila Pancasila Pada Siswa Kelas V SD Negeri 101105 Sayurmatinggi”. Sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW dan para sahabat-sahabatnya yang telah membawa petunjuk.

Penelitian skripsi ini dimaksudkan untuk melengkapi persyaratan dan tugas-tugas dalam rangka memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan. Dalam penyusunan skripsi ini peneliti menyadari masih banyak kekurangan-kekurangannya, baik dalam susunan kata, kalimat maupun sistematika pembahasannya. Hal ini disebabkan karena keterbatasan kemampuan dan pengalaman peneliti, namun atas bantuan, bimbingan, dorongan serta nasehat dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat peneliti selesaikan. Oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat peneliti harapkan dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti khususnya, dan pembaca umumnya.

Pada kesempatan ini dengan setulus hati peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Magdalena, M.Ag selaku pembimbing I dan Ibu Nur Fauziah Siregar, M.Pd selaku pembimbing II yang telah membimbing dan memotivasi peneliti dalam menyusun skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr.H. Ibrahim Siregar, M.CL selaku Rektor IAIN Padangsidempuan dan Bapak Wakil Rektor I, II, dan III.
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan, sekaligus penasehat akademik yang telah memberikan bimbingan dan saran bagi peneliti.
4. Bapak Kasubbag Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan yang senantiasa membantu peneliti.
5. Ibu Nursyaidah, M. Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Padangsidempuan.
6. Bapak dan Ibu Dosen dan seluruh Civitas Akademik IAIN Padangsidempuan.
7. Bapak kepala perpustakaan dan seluruh pegawai/staf yang telah membantu memfasilitasi peneliti dalam hal pengadaan buku-buku yang berkenaan dengan penelitian ini.
8. Ibu Rosanna Nasution, S.Pd,.SD selaku kepala SDN 101105 Sayurmatinggi dan ibu Erlilawati Harahap, S. Pd selaku guru kelas V yang sudah memberi izin dan membantu peneliti dalam mengumpulkan data, serta siswa-siswi yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini,

9. Teristimewa kepada ayahanda MHD Awalluddin Hasibuan dan ibunda tercinta Gusniar, S.Pd yang senantiasa mengasuh, mendidik dan mendoa'akan penelitiserta selalu melimpahkan kasih sayangnya, memberikan materi dan pengorbanan yang tiada terhingga demi keberhasilan peneliti.
10. Abang dan adikku tercinta (Rahmad Husein Hasibuan dan adikku Asrul Aziz Hasibuan) yang selalu memberikan motivasi dan dukungan bagi peneliti agar tetap semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Sahabat-sahabat terbaik (Rosmawati Sagala, Nelly Astina Daulay, Delfianis, Rezky Azhari, Rohima Tussakhdiyah, Nainsih Widya, Nurul Hidayah, Asti Wulandani). Dan teman-teman KKL/PPL yang membantu memotivasi selama proses penyusunan skripsi.
12. Sahabat-sahabat kelompok penelitian payung yang selalu memberikan semangat dan motivasi yaitu Kiki Adelina, Sakinah Setiawan, Sari Khadijah, Sri Mulyani Lubis
13. Teman-teman seperjuangan terkhusus Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Jurusan PGMI-2 Angkatan 2016/2017 yang tidak dituliskan namanya satu persatu.

Akhir kata semoga Allah selalu memberikan balasan lebih atas budi baik yang telah diberikan Aamin.

Padangsidimpun,
Peneliti

Siska Fadilah Hasibuan
NIM. 16 205 00060

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI AKADEMIK	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Batasan Istilah	6
E. Rumusan Masalah	7
F. Tujuan Penelitian	8
G. Kegunaan Penelitian	8
H. Indikator Keberhasilan Tindakan	9
I. Sistematika Pembahasan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori.....	11
1. Pengertian Teori Belajar Konstruktivisme	11
B. Model <i>Problem Based Learning</i>	14
1. Pengertian Model <i>Problem Based Learning</i>	14
2. Langkah-langkah Model <i>Problem Based Learning</i>	16
C. Penggunaan Media Permainan Ludo	19
1. Pengertian Media	19

2. Pengertian Permainan Ludo	20
D. Peningkatan Aktivitas Belajar	21
1. Pengertian Peningkatan.....	21
2. Pengertian Aktivitas Belajar	21
3. Faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar.....	23
E. Penelitian Terdahulu	26
F. Hipotesis Tindakan	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	39
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	39
B. Jenis dan Metode Penelitian	40
C. Latar dan subjek Penelitian	70
D. Prosedur Penelitian	40
E. Sumber Data	47
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	47
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	49
H. Teknik Analisis Data	50
BAB IV HASIL PENELITIAN	52
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	52
1. Kondisi Awal	52
2. Siklus I	55
3. Siklus II	67
B. Pembahasan	81
C. Keterbatasan Penelitian	83
BAB V PENUTUP	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	87
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Langkah-langkah <i>Problem Based Learning</i>	15
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Observasi Aktivitas Belajar Melalui Model PBL dan penggunaan media permainan ludo.....	47
Tabel 3.2 Penilaian Aktivitas Belajar	51
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Aktivitas Belajar	51
Tabel 4.1 Hasil Pengamatan Observasi Prasiklus.....	53
Tabel 4.2 Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 1	59
Tabel 4.3 Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 2	65
Tabel 4.4 Hasil Observasi Siklus II Pertemuan 1	71
Tabel 4.5 Hasil Observasi Siklus II Pertemuan 2	78
Tabel 4.6 Persentase Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Pra Riset
Lampiran 2	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I
Lampiran 3	: Rencana pelaksanaan Pembelajaran Siklus II
Lampiran 4	: Kisi-kisi Observasi Terstruktur
Lampiran 5	: Kondisi Awal Penelitian
Lampiran 6	: Lembar observasi Siklus I Pertemuan I
Lampiran 7	: Lembar observasi Siklus I Pertemuan II
Lampiran 8	: Lembar observasi Siklus II Pertemuan I
Lampiran 9	: Lembar observasi Siklus II Prtemuan II
Lampiran 10	: Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Aktivitas belajar merupakan kegiatan yang bersifat jasmani maupun psikis, aktivitas ini memiliki arti dua perlakuan yang saling berkaitan. Perlakuan bisa menghasilkan belajar yang optimal jika perbuatan jasmani misalnya, siswa yang sedang membaca dan perbuatan psikis yang seperti ini berpengaruh terhadap perkembangan aktif tidaknya siswa dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar juga merupakan semua kegiatan dalam proses pembelajaran, mulai dari aktivitas fisik berupa keterampilan-keterampilan dasar. Aktivitas psikis merupakan keterampilan integrasi. Keterampilan dasar adalah mengobservasi, memperediksi, mengukur, mengklasifikasikan, menyimpulkan dan mengkomunikasikan.

Aktivitas belajar siswa meliputi beberapa hal yaitu; aktivitas visual, aktivitas mendengar, aktivitas menulis, aktivitas mental, aktivitas emosional, aktivitas diskusi, aktivitas oral, aktivitas metrik. Banyak sekali ditemukan dalam suatu pembelajaran aktivitas belajar siswa sudah tidak menjadi masalah lagi bagi guru, karena sebagian guru hanya melakukan pembelajaran tanpa menggunakan model yang sesuai. Dalam meningkatkan suatu aktivitas belajar dapat digunakan model pembelajaran, salah satunya model *problem based learning*.

Model *problem based learning* merupakan model yang menuntun siswa dalam sebuah penyelesaian masalah dan menemukan konsep pengetahuan yang

baru.¹ Model pembelajaran ini sangat membantu aktivitas belajar siswa karena dalam model ini mengajak, dan mengasah kecakapan berpikir siswa dalam memecahkan suatu masalah dan mencari penyelesaian masalah. Model PBL penting diterapkan pada pembelajaran PPKn, karena melalui model ini siswa akan terlatih keterampilan berpikir dalam memecahkan permasalahan yang diberikan guru di kelas.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang diambil dari *google scholar* yaitu Ai Kania Apriani dengan judul penelitian “Penggunaan Media Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang”² menggunakan metodologi Penelitian Eksperimen Murni Pada Siswa Kelas XI SMA Islam ALMusyawarah. Persamaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti, dalam pemerolehan hasil akhir penelitian terdahulu meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang beda halnya dengan penelitian peneliti pemerolehan hasil akhir peningkatan aktifitas belajar siswa, serta dalam metodologi juga berbeda penelitian terdahulu menggunakan penelitian Eksperimen sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metodologi PTK.

Penelitian lain oleh Rizka Vitasari, Joharman, Kartika Chrysti Suryandari, Universitas Sebelas Maret FKTIP PGSD, dengan judul penelitian “Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Problem Based Learning*

¹Ratna Rosidah Tri Wasonowati, “Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran Hukum–Hukum Dasar Kimia Ditinjau Dari Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA SMA Negeri 2 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014,” 2014.

²Ai Kania Apriani, “Penggunaan Media Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang, Penelitian Eksperimen Murni Pada Siswa Kelas XI SMA Islam ALMusyawarah Lembang” (*PhD Thesis, Universitas Pendidikan Indonesia, 2017*).

Siswa Kelas V SD Negeri 5 Kutosari.³ Hasil penelitian menunjukkan belajar melalui model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Sama halnya dengan penelitian peneliti yang melihat peningkatan aktivitas belajar siswa melalui model *problem based learning*. Perbedaan dari penelitian ini tidak menggunakan media serta meningkatkan hasil dan keaktifan belajar siswa sedangkan penelitian peneliti menggunakan media permainan ludo untuk peningkatan keaktifan belajar siswa.

Teori konstruktivisme suatu aliran yang berwujud membangun tata susunan hidup kebudayaan yang bermotif modern. Teori ini juga dapat membangun atau membina suatu konsensus yang paling luas dan mengenai tujuan pokok dan tertinggi dalam kehidupan umat manusia. Teori ini bersifat membangun suatu tatanan yang ada di dalam pembelajaran sesuai dengan model yang digunakan oleh peneliti. Siswa dibimbing menyelesaikan permasalahannya sendiri melalui ide dan imajinasinya berdasarkan dengan penggunaan alat indranya.

Fakta di lapangan hasil observasi yang telah dilakukan hari Kamis 31 Oktober 2019 dengan ibu Erlilawati Harahap S.Pd,⁴ selaku guru wali kelas yang mengajarkan pelajaran PPKn di SD Negeri 101105 Sayurmatangi dengan jumlah 25 siswa, terdiri dari 15 siswi dan 10 siswa (lihat lampiran 1 pada hal. 86). Dalam menyampaikan materi guru menggunakan metode ceramah, menggunakan media

³Rizka Vitasari, "Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Problem Based Learning Siswa Kelas V SD Negeri 5 Kutosari," *Kalam Cendekia PGSD Kebumen* 4, no. 3, 2013.

⁴Zuraidah, Wali Kelas III, Observasi, SD Negeri 101105 Sayurmatangi, Tanggal 31 Oktober 2019 pukul 08.30.

papan tulis, kapur, serta vasilitas buku tidak memadai, siswa mendapatkan satu buku dalam satu meja.

Siswa merasa bosan dalam pembelajaran yang mengakibatkan aktivitas belajar siswa menurun. Ditandai dengan 15 siswa/i mengantuk saat guru menjelaskan materi, 10 siswa/i tidak mencatat materi yang disampaikan guru. Untuk menghilangkan rasa bosan pada pembelajaran maka digunakannya alternatif yang membangkitkan keaktifan siswa yaitu dengan menggunakan media. Media yang digunakan dalam penelitian ini media permainan ludo yang dirancang sesuai dengan materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

Media permainan ludo merupakan permainan yang sudah dimodifikasi dengan memasukkan unsur pelajaran dalam materi Lambang Sila Pancasila ke dalam permainan. Dalam permainan setiap siswa akan memainkan ludo. Cara memainkan ludo adalah dengan menggerakkan pion untuk secepat mungkin mencapai *home* dengan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan mengenai materi lambang sila pancasila.⁵

⁵Siska Retno Sari, "PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) BERBASIS PERMAINAN LUDO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PEREKAYASAAN SISTEM ANTENA KELAS XI SMK NEGERI 3 SURABAYA," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, volume 7, no. 2, 2018.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik melakukan penelitian terkait permasalahan-permasalahan yang ditemukan akhirnya peneliti mengangkat judul penelitian “Peningkatan Aktivitas Belajar Melalui *Problem Based Learning* dan Penggunaan Media Permainan Ludo Dalam Materi Lambang Sila Pancasila Pada Siswa Kelas V SD Negeri 101105 Sayurmatangi”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka didapatkan identifikasi masalah yang diambil oleh peneliti antara lain:

1. Guru menggunakan metode ceramah tanpa melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Guru menggunakan media papan tulis, kapur, dan poster pancasila.
3. Fasilitas atau sumber belajar yang tidak memadai, peserta didik hanya mendapatkan buku satu orang dalam satu meja, dengan keadaan yang seperti ini mengganggu aktivitas belajar peserta didik.

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini yaitu model *problem based learning* dan penggunaan media permainan ludo yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran lambang sila Pancasila. Tujuan penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar yang diinginkan oleh peneliti dalam aspek pencapaian tingkat keaktifan peserta didik, kegiatan visual, kegiatan mendengar, kegiatan menulis, kegiatan oral, kegiatan diskusi, kegiatan emosional, kegiatan mental, dan kegiatan metrik dalam belajar materi sila Pancasila.

D. Batasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahan pemahaman dalam penelitian ini, maka penelitian membuat beberapa batasan istilah antara lain:

1. Peningkatan Aktivitas Belajar

Peningkatan dasar katanya adalah “tingkat” yang kemudian ditambah dengan imbuhan pe-an sehingga menjadi kata peningkatan. Peningkatan sebagai suatu proses perubahan meningkat yakni proses perubahan menjadi lebih baik lagi.⁶

Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat jasmani maupun psikis. Aktivitas ini berarti dua perbuatan yang terkait. Perbuatan ini dapat menghasilkan belajar yang optimal apabila antara perbuatan jasmani seperti siswa yang sedang membaca dan perbuatan psikis seperti siswa berpikir tentang sesuatu, itu seimbang dan sebaliknya.⁷

2. Model *Problem Based Learning*

Model PBL merupakan suatu model dalam pembelajaran yang membantuisiswa untuk mengembangkan aktivitas siswa dalam pembelajaran.⁸ Dapat mendorong siswa untuk cakap dalam memecahkan masalah, langkah-langkah PBL sebagai berikut: orientasi siswa pada masalah. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan

⁶Andi Masmi, “Peningkatan Hasil Belajar Pkn Berbantuan Media Gambar Di Kelas Iv Sdn 9 Palu,” *Jurnal Kreatif Online* 1, no. 1 (2014).

⁷W. Gulo, *Strategi Belajar Mengajar*, (Grasindo, 2008), hlm. 6.

⁸Desi Indarwati, Wahyudi Wahyudi, and Novisita Ratu, “Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Penerapan Problem Based Learning Untuk Siswa Kelas V SD,” *Satya Widya* 30, no. 1 (2014): 17–27.

masalah yang dipilih. Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalahnya.⁹

Model PBL adalah model pembelajaran yang menunjukkan kepada siswa suatu masalah yang kemudian siswa dapat memecahkannya melalui berpikir maupun menganalisis berdasarkan pengalaman mereka dalam lingkungannya.¹⁰

3. Penggunaan Media Permainan Ludo

Permainan ludo akan menggunakan 2 buah dadu, masing-masing dikembangkan sesuai dengan konteks Pancasila, yaitu angka pada mata dadu digantikan dengan simbol sila-silanya. Dalam hal ini, simbol Garuda Indonesia menjadi pengganti simbol angka enam. Tujuannya adalah merangsang anak-anak untuk memahami hakiki sila masing-masing.¹¹

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah model *problem based learning* dan penggunaan media permainan ludo dapat meningkatkan aktivitas belajar materi lambang sila Pancasila pada siswa kelas V SD Negeri 101105 Sayurmatangi?

⁹Eni Wulandari, "Penerapan Model PBL (Problem Based Learning) Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD," *Kalam Cendekia PGSD Kebumen* 1, no. 1 (2012).

¹⁰Maulan Arafat Lubis, *Pembelajaran PPKn di SD/MI Implementasi Pendidikan Abad 21*, (Medan: Aksha Sakti, 2018), hlm. 132

¹¹Sebastian Hadi Santoso and Hendro Aryanto, "Perancangan Permainan Interaktif mengenai Cinta Tanah Air untuk Kalangan Usia 11-17 Tahun," n.d., 13.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar melalui *problem based learning* dengan menggunakan media permainan ludo dalam materi lambang sila Pancasila di kelas V SD Negeri 101105 Sayurmasinggi.

G. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, di antaranya:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini berperan dalam perkembangan proses belajar mengajar khususnya melalui *problem based learning* dengan menggunakan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam materi lambang sila pancasila di kelas V SD Negeri Sayurmasinggi.

b. Bagi guru

Sebagai bahan pertimbangan dalam menerapkan belajar melalui *problem based learning* dengan penggunaan media ludo dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas III SD Negeri Sayurmasinggi.

c. Bagi kepala sekolah

Hasil penelitian ini akan memberikan suatu perubahan yang baik pada sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran khususnya dalam materi sila Pancasila.

H. Indikator Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini adalah meningkatnya aktivitas belajar siswa pada pembelajaran PPKn materi sila Pancasila yang akan dilaksanakan setiap pertemuan dalam siklus tersebut. Kriteria yang ditentukan dalam lembar observasi siswa dianggap berhasil apabila 80 % siswa memperoleh persentase dari setiap indikator yang ditentukan dalam aktivitas belajar.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan ini dibagi menjadi lima bab sebagai berikut:

Bab I pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, indikator keberhasilan tindakan dan sistematika pembahasan.

Bab II kajian pustaka yang terdiri dariajian teori penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan hipotesis tindakan.

Bab III metodologi penelitian yang terdiri dari lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, latar dan subjek penelitian, prosedur penelitian, sumber data, instrumen pengumpulan data, tehnik keabsahan data dan teknik analisis data.

Bab IV hasil penelitian yang terdiri dari deskripsi data hasil penelitian yang terdiri dari kondisi awal, siklus I dan siklus II, pembahasan serta keterbatasan penelitian. Bab V penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan suatu konsep yang banyak berbincangkan tentang masalah pembelajaran, yang menjadi acuan intelektual dalam menyusun dan menganalisis masalah pembelajaran dalam dunia pendidikan. Konstruktivisme bersifat membangun, di dalam ruang lingkup filsafat pendidikan, konstruktivisme adalah suatu aliran yang berwujud membangun tata susunan hidup kebudayaan yang bermotif modern.¹²

Teori ini juga dapat membangun atau membina suatu konsensus yang paling luas dan mengenai tujuan pokok dan tertinggi dalam kehidupan umat manusia. Beberapa pengertian teori belajar konstruktivisme antara lain:

- a. John Dewey dalam buku *Belajar dan Pembelajaran*, mengatakan bahwa teori konstruktivisme adalah seseorang pendidik yang cakap harus mampu melaksanakan pengajaran dan pembelajaran sebagaimana proses menyusun atau membina pengalaman secara berkesinambungan. Beliau ini juga menekankan kepentingan dan keikutsertaan peserta didik dalam setiap aktivitas pengajaran dan pembelajaran.¹³

¹² Suparlan, "Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran", *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, Volume 1, Nomor 2, Juli 2019, hlm. 5

¹³ Moh Suardi, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hlm. 163.

- b. Karli *pdf* Konstruktivisme dalam Pembelajaran, berpendapat bahwa konstruktivisme merupakan salah satu pandangan tentang proses pembelajaran yang dapat menyatakan bahwa dalam sebuah proses pembelajaran diperolehnya pengetahuan yang diawali dengan terjadinya suatu permasalahan kognitif yang hanya bisa diatasi melalui pengetahuan diri dan pada akhir proses belajar kognitif akan dibangun oleh anak atau peserta didik dengan melalui pengalamannya dari hasil interaksi dengan lingkungan.¹⁴
- c. Poedjiadi dalam buku *Pilar Demokrasi Kelima*, mengatakan bahwa konstruktivisme adalah “konstruktivisme yang bertitik tolak dari pembentukan kognitif, juga rekonstruksi kognitif merupakan suatu perubahan kognitif yang dimiliki seseorang yang telah dibangun atau dikonstruksi sebelumnya dan perubahan itu sendiri sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungan.”¹⁵
- d. Suparno dalam buku *Pilar Demokrasi Kelima*, mengatakan bahwa konstruktivisme secara garis besar adalah suatu kognitif yang dibangun oleh siswa itu sendiri, baik secara personal maupun dengan cara sosial. Kognitif tidak akan berpindah dari guru ke siswa kecuali siswa aktif dalam menalar. Jika siswa aktif dalam mengkonstruksi secara terus menerus sehingga

¹⁴Sutarjo Adisusilo, “Konstruktivisme dalam Pembelajaran,” *Tersedia pada: [http://veronikacloset.files.wor dpress. com/2010/06/konstruk tivisme. pdf](http://veronikacloset.files.wordpress.com/2010/06/konstruktivisme.pdf)* (diakses tanggal 30 Desember 2010), 2010.

¹⁵Ikhsan Ahmad, *Pilar Demokrasi Kelima*, (Banten: Deepublish, 2012), hlm. 16

terjadilah perubahan konsep menuju ke konsep yang lebih rinci lagi, serta sesuai dengan konsep ilmiah.¹⁶ Beliau juga mengemukakan ciri-ciri teori belajar konstruktivisme menurut beberapa literatur antara lain:

- 1) Kognitif dibangun berdasarkan pengalaman atau kognitif yang sudah ada sebelumnya.
- 2) Belajar merupakan penafsiran seseorang tentang dunia.
- 3) Belajar adalah proses yang aktif dimana makna suatu pembelajaran dikembangkan berdasarkan pengalaman.
- 4) Kognitif ini tumbuh dengan adanya perundingan atau negosiasi makna melalui berbagai informasi atau menyetujui suatu pandangan dalam interaksi atau bekerja sama dengan orang lain.
- 5) Belajar harus disesuaikan dalam latar atau *stting* yang realistik, penilaian harus diintegrasikan dengan tugas dan juga bukan merupakan aktivitas yang terpisah.

Dari pengertian yang dikemukakan oleh para ahli mengenai teori belajar konstruktivisme dapat ditarik kesimpulan bahwa arti dari teori belajar konstruktivisme adalah teori belajar yang mengkonstruksi manusia sendiri dalam artian mengkonstruksi kognitif melalui interaksi dengan objek, fenomena pengalaman dengan lingkungan. Sesuatu kognitif yang dianggap benar kognitif itu

¹⁶Ikhsan Ahmad, *Pilar Demokrasi Kelima....*, hlm. 17

sendiri bisa berguna untuk menghadapi dan memecahkan permasalahan yang sesuai.

2. Model *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Model adalah sebagai tampilan grafis, prosedur kerja yang teratur atau sistematis, juga mengandung pemikiran yang bersifat penjelasan atau uraian berupa saran. Penjelasan atau uraian yang berupa bahwa suatu model desain pembelajaran menampilkan bagaimana suatu pembelajaran dibangun atas dasar teori-teori seperti pembelajaran, belajar, komunikasi, psikologi, sistem dan lain sebagainya.¹⁷

Model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada masalah-masalah yang relevan. Model *Problem Based Learning* juga merupakan model pembelajaran yang menunjukkan kepada siswa suatu masalah yang kemudian siswa dapat memecahkannya melalui berpikir maupun menganalisis berdasarkan pengalaman mereka dalam lingkungannya.¹⁸ *Problem Based Learning* menurut beberapa para ahli antara lain:

- 1) Levin dalam buku Pembelajaran Tematik Di SD/MI Pengembangan Kurikulum 2013, menyatakan bahwa *problem based learning* adalah sebuah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk menetapkan

¹⁷ Dewi Salma Prawiradilga, *Prinsip Desain Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2008), hlm. 33

¹⁸ Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran PPKn di SD/MI Implementasi Pendidikan Abad 21*, (Medan: AKASHA SAKTI, 2018), hlm.133

pemikiran kritis, kemampuan memecahkan masalah, dan kognitif konten untuk masalah dunia nyata dan fenomena-fenomena.¹⁹

- 2) Ngalimun dalam buku Pembelajaran Tematik Di SD/MI Pengembangan Kurikulum 2013, menyatakan bahwa *problem based learning* adalah alternatif model pembelajaran yang tepat dimana dalam suatu pembelajaran berbasis masalah kondisi yang harus tetap dijaga yaitu kondisi kondusif, terbuka, demokratis, dan menyenangkan agar siswa dapat berfikir optimal.²⁰
- 3) Barrows dalam buku Pembelajaran Tematik Di SD/MI Pengembangan Kurikulum 2013, menyatakan bahwa *problem based learning* merupakan kurikulum dan proses. Rancangan kurikulum menuntut siswa mendapatkan kognif yang penting, membuat peserta didik mahir dalam memecahkan masala, dan memiliki model belajar sendiri dan juga memiliki kecakapan berpartisipasi dalam tim.²¹
- 4) Tan dalam buku Inovasi Pendidikan Melalui *Problem Based Learning*, menyatakan bahwa *problem based learning* adalah suatu inovasi dalam pembelajaran, dalam model ini kemampuan berpikir siswa sangat dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis,

¹⁹Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Tematik Di SD/MI Pengembangan Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2013), hlm. 34-37

²⁰Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Tematik Di SD/MI Pengembangan Kurikulum 2013.....*, hlm. 35

²¹Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Tematik Di SD/MI Pengembangan Kurikulum 2013.....*, hlm. 37

sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikir secara berkesinambungan.¹

- 5) Pengertian beberapa ahli diatas dapat ditarik kesimpulan mengenai model *problem based learning* adalah suatu model pembelajaran yang memberikan dorongan kepada peserta didik untuk dapat berpikir kritis, mahir dalam memecahkan masalah, serta mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan dalam berpikir melalui proses kerja kelompok atau bentuk tim.

b. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

Tabel 2.1

Langkah-langkah *Problem Based Learning*

No.	Langkah-langkah Model <i>Problem Based Learning</i>	Aktivitas Guru dan Siswa
1.	Mengorientasikan siswa terhadap masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan sarana atau logistik yang dibutuhkan peserta didik. Guru memberikan motivasi untuk siswa dapat terlibat langsung dalam aktivitas pemecahan masalah nyata yang sudah ditentukan.
2.	Mengorganisasikan siswa untuk belajar	Guru membantu siswa untuk dapat mendefinisikan dan mengorganisasi tugas belajar yang diintegrasikan dengan masalah yang diorientasikan pada tahap sebelumnya.
3.	Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Guru mengarahkan dan mendorong siswa untuk dapat mengumpulkan informasi yang

¹ M. Taufiq Amir, *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*, (Jakarta: Kencana, 2009), hlm. 12

		sesuai dengan pelaksanaan eksperimen untuk mendapatkan jawaban yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa untuk berbagi tugas dalam penyelesaian suatu masalah serta menyiapkan karya yang sesuai sebagai hasil pemecahan masalah dalam bentuk laporan, video, atau model.
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan oleh peserta didik.

c. Kelebihan dan Kelemahan Model *Problem Based Learning*

1) Kelebihan Model *Problem Based Learning*

Terdapat beberapa kelebihan yang ada pada model *Problem Based Learning*, sebagai berikut:²

- a) PBL merupakan suatu teknik yang bagus untuk lebih memahami pelajaran.
- b) PBL dapat mengasah kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan untuk menemukan kognitif baru bagi peserta didik.
- c) Dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik.
- d) Membantu peserta didik bagaimana cara mentransfer kognitif mereka untuk memahami pemecahan masalah dalam kehidupan nyata.

²Lusi Widayanti, "Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning pada Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013," *Jurnal Fisika Indonesia* volume 17, no. 49, 2014, hlm.7.

- e) Membantu peserta didik dalam mengembangkan kognitif baru, serta dapat bertanggungjawab dalam pembelajaran yang dilaksanakannya.
- f) Memperlihatkan kepada peserta didik pada setiap mata pelajaran yang pada dasarnya merupakan suatu cara berpikir dan sesuatu yang harus dimengerti oleh peserta didik.
- g) Menyenangkan dan sangat disukai oleh peserta didik.
- h) Mengembangkan berfikir kritis peserta didik dan menyesuaikannya sesuai dengan perkembangan pengetahuan yang baru.
- i) Peserta didik dapat mengaplikasikan kognitif yang dimilikinya dengan dunia nyata.

2) Kelemahan Model *Problem Based Learning*

- a) Kurangnya minat peserta didik serta tidak memiliki kepercayaan diri bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka enggan untuk mencoba menyelesaikan permasalahan.
- b) Pengelolaan waktu yang kurang efisien.
- c) Peserta didik dituntut untuk dapat menyelesaikan masalah pada pelajaran yang sedang dipelajari maka peserta didik tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.
- d) Tidak semua peserta didik terampil dalam bertanya.

3. Penggunaan Media Permainan Ludo

a. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin yakni *medium* yang artinya perantara. Median adalah sebagai perantara untuk ,pengirim informasi yang bertujuan sebagai sumber atau *resources* dan penerima informasi *receiver*. Dalam proses belajar media berperan sebagai jembatan proses penyampaian, pengiriman pesan serta informasi. Sebelum menyampaikan informasi terlebih dahulu harus diperhatikan desain pembelajaran serta merancang informasi dan pengetahuan yang akan disampaikan kepada penerima informasi.³

Tujuan pemanfaatan media baik secara keperluan maupun kelompok, secara umum meliputi beberapa tujuan antara lain:

- 1) Memperoleh informasi dan pengetahuan.
- 2) Memberi dukungan terhadap aktivitas belajar.
- 3) Sarana persuasi dan motivasi.

Secara umum dalam penggunaan media yang digunakan sebagai keperluan untuk mengkomunikasikan pengetahuan informasi yang memberikan beberapa manfaat kepada penerimanya, antara lain:

- 1) Penyampaian isi pesan dan pengetahuan menjadi bersifat standar.
- 2) Proses pembelajaran lebih menarik dan jelas.
- 3) Proses pembelajaran lebih interaktif.
- 4) Pengelolaan waktu menjadi efisien.
- 5) Meningkatkan kualitas belajar.
- 6) Proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel.

³Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 15-24

7) Meningkatkan sikap positif terhadap isi atau materi pembelajaran.

b. Permainan Ludo

Permainan adalah suatu media yang bagus digunakan untuk konteks pembelajaran serta sebagai alat media interaktif, yang menimbulkan terjadinya interaksi dan menuntut adanya proses belajar di dalam sebuah aktivitas bermain. Ludo adalah salah satu permainan yang dilakukan oleh 4 atau 6 orang dengan memiliki 4 pion setiap satu orang pemain.⁴

Ludo adalah sebuah permainan telah dimodifikasi dengan memasukkan unsur pelajaran dalam materi Lambang Sila Pancasila ke dalam permainan. Dalam permainan setiap siswa akan memainkan ludo. Cara memainkan ludo adalah dengan menggerakkan pion untuk secepat mungkin mencapai *home* dengan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan.

Siswa akan berusaha untuk menjadi yang tercepat dan terbaik agar mendapatkan poin bagi kelompok mereka supaya kelompok mereka dapat memenangkan permainan dengan baik. Pada permainan ludo terdapat kartu materi dan kartu soal yang berisikan mengenai indikator pada KD yang dibahas.

Kartu soal digunakan untuk menggantikan dadu yaitu terdapat angka 1 hingga 6. Siswa dengan bebas dapat memilih kartu soal tersebut dan menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu soal. Apabila siswa

⁴Sebastian Hadi Santoso dan Hendro Aryanto, "Perancangan Permainan Interaktif mengenai Cinta Tanah Air untuk Kalangan Usia 11-17 Tahun," *Education, Pancasila, Character, Game, Interactive*, Surabaya: Universitas Kristen Petra, 2016, hlm. 5

dapat menjawab pertanyaan dengan benar maka siswa dapat melangkah maju pada papan ludo sesuai dengan nomor kartu soal yang telah dipilih dan mendapatkan poin.⁵

4. Peningkatan Aktivitas Belajar

a. Pengertian Peningkatan

Peningkatan dasar katanya adalah “tingkat” yang kemudian ditambah dengan imbuhan pe-an sehingga menjadi kata peningkatan. Peningkatan sebagai suatu proses perubahan meningkat yakni proses perubahan menjadi lebih baik lagi.⁶

b. Pengertian Aktivitas Belajar

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan tingkah laku yang baru secara menyeluruh, sebagai hasil pengalaman itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Belajar juga merupakan proses dari perkembangan hidup manusia. Dengan adanya belajar, seseorang dapat melakukan perubahan-perubahan. Semua aktivitas dan prestasi tidak lain merupakan dari hasil belajar.⁷

Beberapa pendapat para ahli mengenai pengertian aktivitas belajar antara lain:

⁵Sari, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Berbasis Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Antena Kelas Xi Smk Negeri 3 Surabaya,” *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Volume 7, No. 2, 2018, hlm. 218

⁶Andi Masmi, “Peningkatan Hasil Belajar Pkn Berbantuan Media Gambar Di Kelas Iv SD Negeri 9 Palu,” *Jurnal Kreatif Online*, volume 1, no. 1, 2014.

⁷Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Reneka Cipta, 2013), hlm. 125

- 1) Rohani dalam jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, menyatakan bahwa aktivitas belajar adalah sebagai giat yang dilakukan oleh siswa baik jasmani maupun giat dalam melibatkan psikis.⁸
- 2) Jean piaget dalam buku Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar, menyatakan bahwa aktivitas belajar adalah kegiatan yang apabila siswa melakukan sesuatu ke arah perkembangan jasmanidan kejiwaan.⁹
- 3) Sardiman dalam buku Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar, menyatakan bahwa aktivitas belajar adalah menjelaskan aktivitas yang bersifat jasmani maupun psikis. Aktivitas ini berartidua perbuatan yang terkait.¹⁰
- 4) Pernyataan beberapa ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa aktivitas belajar adalah seluruh aktivitas siswa dalam proses belajar, mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis. Kegiatan fisik berupa ketrampilan-ketrampilan dasar sedangkan kegiatan psikis berupa ketrampilan terintegrasi.

c. Indikator Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar memiliki indikator antara lain:¹¹

1) Kegiatan Visual

⁸Normala Rahmadani dan Indri Anugraheni, "Peningkatan aktivitas belajar matematika melalui pendekatan problem based learning bagi siswa kelas 4 SD," *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* volume 7, no. 3, 2017, hlm. 241–250.

⁹Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), hlm. 40

¹⁰Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar....*, hlm. 42

¹¹Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 101

2) Kegiatan Mendengarkan

3) Kegiatan Menulis

4) Kegiatan Oral

5) Kegiatan Diskusi

6) Kegiatan Emosional

7) Kegiatan Mental

8) Kegiatan Metrik

d. Faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar

1) Faktor Internal

a) Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar peranannya terhadap kemampuan belajar. Jika seseorang selalu merasa sakit misalnya sakit kepala, demam, pilek batuk dan lain sebagainya, keadaan yang tidak sehat dapat menyebabkan tidak bergairah atau bersemangat dalam belajar. Begitu juga dengan kesehatan rohani, jika kesehatan rohani terganggu atau tidak sehat misalnya, mengalami gangguan pikiran, perasaan, kecewa atau konflik yang dapat membuat hatimenjadi kacau sehinggalah terganggunya kesehatan rohani. Karena itu pemeliharaan kesehatan sangat penting sehingga dapat melaksanakan kegiatan belajar.

b) Intelegensi dan Bakat

Integensi dan bakat ini sangat berpengaruh dalam kemampuan belajar. Seseorang yang mempunyai integensi atau IQ nya tinggi

orang yang seperti ini umumnya mudah dalam belajar dan hasilnya juga cenderung bagus. Sebaliknya seseorang dengan integensi yang rendah orang yang seperti ini cenderung kesulitan lambat dalam berpikir dalam belajar sehingga hasilnya prestasinya rendah. Bakat juga berperan dalam penentuan keberhasilan belajar. Misalnya seseorang belajar bermain piano, apabila orang tersebut mempunyai bakat dalam memainkan piano, orang tersebut akan lebih mudah dan cepat pandai dibandingkan dengan seseorang yang tidak memiliki bakat tersebut.

c) Cara Belajar

Cara belajar juga mempengaruhi terhadap pencapaian hasil belajar. Belajar tanpa memperhatikan dalam penggunaan teknik , dan faktor fisiologis, psikologis, dan ilmu kesehatan, akan mendapatkan hasil yang kurang memuaskan. Ada seseorang yang sangat rajin belajar tanpa mengenal waktu, siang malam dia terus saja belajar tanpa adanya istirahat, cara belajar seperti ini merupakan cara belajar yang tidak sehat. Dalam belajar harus ada istirahatnya supaya mata, otak, serta organ tubuh lainnya dapat memulihkan tenaga kembali.

2) Faktor Eksternal

a) Keluarga

Keluarga yaitu ayah, ibu, dan anak-anak serta keluarga yang sudah menjadi penghuni rumah. Faktor dari keluarga sangat berpengaruh dalam proses dan pertumbuhan belajar serta keberhasilan anak

dalam belajar. Hal yang sangat mempengaruhi pencapaian belajar berhubungan dengan tinggi rendahnya pendidikan yang diberikan orang tua, penghasilan, perhatian, bimbingan orang tua, harmonisnya suatu keluarga, akrab atau tidaknya orang tua dengan anak-anak, situasi rumah yang nyaman.

b) Sekolah

Keadaan serta lingkungan sekolah sangat mempengaruhi aktivitas belajar siswa. sebagai guru harus bisa menyesuaikan situasi dan kondisi sehingga aktivitas belajar siswa menjadi lebih aktif, hal yang harus diperhatikan adalah menyesuaikan kurikulum dengan kemampuan yang dimiliki anak, keadaan dan fasilitas sekolah yang memadai, kondisi ruangan, jumlah murid perkelas, pelaksanaan tata tertib sekolah, dan lain sebagainya.

c) Masyarakat

Kondisi di dalam masyarakat juga menentukan hasil atau prestasi belajar. jika disekitar tempat tinggal memiliki masyarakat yang memiliki pendidikan, terutama anak-anaknya sebagian besar bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak akan lebih giat lagi belajar.

d) Lingkungan Sekitar

Lingkungan sekitar atau lingkungan tempat tinggal juga sangat mempengaruhi ke dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran.

keadaan lingkungan yang bising, polusi, dan lain sebagainya, ini semua dapat mengganggu proses pencapaian tujuan belajar.¹²

B. Penelitian Terdahulu

1. Rizka Vitasari, Joharman, Kartika Chrysti Suryandari, Universitas Sebelas Maret FKTIP PGSD, dengan judul penelitian “Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Problem Based Learning* Siswa Kelas V SD Negeri 5 Kutosari.¹³ Hasil penelitian menunjukkan belajar melalui model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik.
2. Siska Retno Sari, S1 Pendidikan Teknik Elektro, Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya, dengan judul penelitian Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbasis Permainan *Ludo* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Antena Kelas XISMK Negeri 3 Surabaya.¹⁴ Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan media ludo dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil dan aktivitas belajar.

C. Hipotesis Tindakan

¹²M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Reneka Cipta, 2012), hlm 55

¹³Rizka Vitasari, “Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Problem Based Learning* Siswa Kelas V SD Negeri 5 Kutosari,” *Kalam Cendekia PGSD Kebumen* 4, no. 3 2013.

¹⁴Sari, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (*Teams Games Tournament*) Berbasis Permainan *Ludo* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Antena Kelas Xi Smk Negeri 3 Surabaya,” *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Volume 7, No. 2, 2018.

Sesuai kajian teori di atas, maka hipotesis tindakan kelas yang dinyatakan dengan melalui model *Problem based learning* dengan menggunakan media permainan ludo dapat meningkatkan aktivitas belajar pada materi lambang silapancasila di kelas V SD NEGERI 101105 Sayurmasinggi.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan bertepatan di SD NEGERI 101105 Sayurmatangi Kecamatan Sayurmatangi Kabupaten Tapunuli Selatan yang berada dijalan Mandailing Natal.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus sampai September tahun 2020 ajaran semester ganjil di SD NEGERI 101105 Sayurmatangi.

Tabel 3.1

Time Schedule

Kegiatan	Tahun 2019			Tahun 2020					Tahun 2021		
	Bulan	Okt	Nov	Des	Jan	Mar	Mei	Juni	Agu	Feb	Jun
Pengesahan Judul	★										
Observasi Awal	★										
Bimbingan Proposal	★	★	★	★	★	★					
Seminar Proposal							★				
Pelaksanaan Penelitian								★			
Seminar Hasil									★		
Sidang											★

B. Jenis dan Metode Penelitian

Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu penelitian yang dilakukan di dalam kelas serta pendekatan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki pembelajaran melalui perubahan dengan dorongan guru untuk memikirkan prakter mengajarnya sendiri,¹ yang datanya dihimpun secara langsung dengan adanya perlakuan yang dilakukan oleh seorang guru (peneliti).

Kehadiran menjadi salah satu faktor utama untuk didapatnya data-data berhubungan langsung dengan judul penelitian. Penelitian ini dilakukan secara sistem kolaboratif yang dilakukan bersama wali kelas V SD Negeri 101105 Sayurmatangi sebagai observer dengan tujuan untuk dapat menghimpun data penelitian. Sejak penelitian ini dilakukan peneliti berperan sebagai guru dan diakhir penelitian ini, peneliti akan menyusun laporan hasil penelitian.

Berdasarkan tujuan penetian ini merupakan penelitian *depeloment research* adalah penelitian yang menghasilkan sebuah produk baru atau juga melakukan penyempurnaan dalam produk yang sudah ada. Penelitian *depeloment research* bertujuan untuk dapat mengembangkan model yang sudah ada. Berdasarkan dengan manfaat penelitian ini termasuk penelitian yang mengacu kepada pemecahan masalah atau perbaikan terhadap pola pembelajaran yang terjadi dilapangan.²

¹ Masganti Sitorus, *Metodologi Penelitian Pendidikan Islam*, (Medan: IAIN Press, 2011), hlm. 227

² Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Citapustaka Media, 2014), hlm. 16

C. Latar dan subjek Penelitian

Penelitian ini adalah salah satu penelitian tindakan kelas yang berlokasi di SD NEGERI 101105 Sayurmtinggi. Dengan subjek penelitian yaitu kelas V TP. 2019/ 2020 yang melibatkan siswa berjumlah 25 siswa. Materi pelajaran yang diteliti adalah pada materi lambang sila pancasila dengan melalui model *problem based learning* dengan penggunaan media permainan ludo dalam peningkatan aktivitas belajar siswa kelas V SD NEGERI 101105 Sayurmatinggi.

Kehadiran peneliti ini merupakan salah satu faktor utama untuk penelitian dapat ditemukannya data-data yang berhubungan langsung dengan judul penelitian tersebut. Sehingga sejak dilakukannya peneliti sebagai instrumen, guru kelas V sebagai observer pengumpulan data, penganalisis data serta pelapor hasil data.

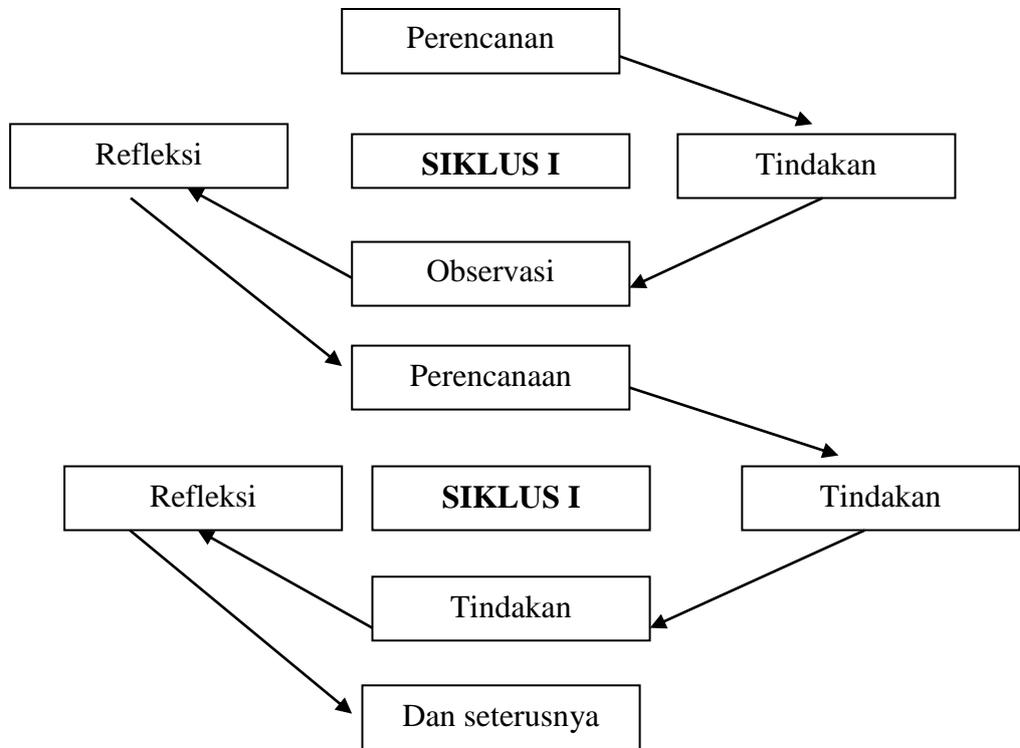
D. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini dikumpulkan dengan cara melakukan penelitian ke SD Negeri 101105 Sayurmatinggi serta melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengakuratkan hasil penelitian. Penelitian ini akan dirancang melalui prosedur penelitian dengan menggunakan dua siklus. Perencanaan ini bertujuan apabila siklus I belum terdapat hasil maka akan dilakukannya siklus II.³ Ketentuan ini disesuaikan dengan model Kurt Lewin.

³ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pedidikan....*, hlm. 220

Menurut Kurt Lewin menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari beberapa siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Perencanaan adalah proses menentukan program perbaikan yang berangkat dari suatu ide gagasan penelitian, sedangkan tindakan adalah perlakuan yang dilaksanakan oleh peneliti sesuai dengan perencanaan yang sudah disusun oleh peneliti. Observasi adalah pengamatan yang dilakukan untuk mengetahui efektivitas tindakan atau mengumpulkan informasi tentang berbagai kelemahan (kekurangan) tindakan yang telah dilakukan dan refleksi adalah kegiatan analisis tentang hasil observasi hingga memunculkan program atau perencanaan baru. Prosedur penelitian dengan menggunakan model Kurt Lewin dengan 2 siklus dan memiliki 4 tahap antara lain:⁴

⁴ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: KENCANA, 2013), hlm. 49



Gambar3.1
Model Kurt Lewin Dalam Beberapa Siklus

1. Siklus I

a) Perencanaan

Perencanaan merupakan suatu proses yang menentukan program perbaikan yang berangkat dari suatu ide gagasan peneliti. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- 1) Peneliti mengadakan pertemuan dengan guru pelaksana dan guru pengamat.
- 2) Peneliti menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) seputar materi Lambang Sila pancasila.
- 3) Peneliti membuat media permainan ludo dan berdiskusi untuk mempraktekkannya bersama siswa.
- 4) Peneliti mengamati siapa saja siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran.
- 5) Peneliti menyiapkan lembaran observasi yang dibantu oleh teman sejawat untuk melihat bagaimana aktivitas belajar siswa pada saat permainan ludo tersebut dilakukan.

b) Tindakan

Tindakan merupakan suatu perlakuan yang dilaksanakan oleh peneliti sesuai dengan perencanaan yang telah disusun oleh peneliti. Kegiatan yang akan dilaksanakan dengan menyediakan media permainan ludo untuk melihat aktivitas belajar siswa pada materi Lambang

Silapancasila di kelas V SD NEGERI 101105 Sayurminggi, tindakan meliputi antara lain:

- 1) Peneliti menyiapkan materi.
- 2) Peneliti membuka pelajaran dan menyampaikan tujuan dalam pembelajaran.
- 3) Peneliti menyiapkan materi dengan menggunakan model *problem based learning* dengan penggunaan media permainan ludo sederhana (sedikit lambang di dalam kotak-kotak ludo).
- 4) Peneliti menyuruh siswa untuk memperhatikan bahan media ludo tentang sila pancasila.
- 5) Siswa dibagi menjadi 4 kelompok
- 6) Peneliti menjelaskan terlebih dahulu cara permainannya.
- 7) Guru memberikan pertanyaan tentang salah satu bunyi lambang sila pancasila yang di perlihatkan kepada siswa dengan bantuan dadu ludo yang sudah dibuat lambang sila pancasila.
- 8) Siswa yang bisa menjawab akan bermain dan juga menjadi perwakilan dari kelompok untuk menyelesaikan permainan ludo.
- 9) Peneliti memperhatikan siswa yang sedang bermain dadu ludo Sila pancasila.
- 10) Guru sudah menyiapkan pertanyaan mengenai bunyi lambang sila pancasila.sebutkan bunyi dari lambang bintang?

- (a) Sebutkan bunyi dari lambang pohon beringin?
 - (b) Apa bunyi lambang dari sila kedua?
 - (c) Apa bunyi dari lambang rantai dan sebutkan sila keberapa lambang tersebut?
- 11) Apabila di tengah-tengah permainan salah satu siswa yang bermain menduduki kotak yang berisikan lambang sila pancasila maka guru akan memberikan pertanyaan mengenai bunyi lambang sila tersebut.
 - 12) Guru menyuruh siswa berdiskusi untuk memecahkan masalah yang guru berikan melalui pertanyaan tentang bunyi sila pancasila sesuai dengan lambangnya masing-masing.
 - 13) Jika kelompok siswa tersebut dapat memecahkan masalah yang diberikan guru maka akan tetap pada posisi kotak yang didudukinya tetap jika kelompok tersebut tidak bisa memecahkan masalah tersebut maka pionnya akan mundur sesuai angka yang diperoleh dan kelompok lain akan diberi kesempatan untuk memecahkan masalah jika kelompok lain bisa maka poin tersebut akan beralih kepada kelompok yang bisa memecahkan masalah dari pertanyaan guru mengenai lambang sila pancasila.
 - 14) Peserta didik membuat catatan mengenai pembelajaran yang ada di dalam dadu ludo tersebut.

15) Peneliti membuat lembar observasi mengenai perkembangan aktivitas siswa dengan menggunakan model *problem based learning* dan penggunaan media permainan ludo.

c) Observasi

Teman sejawat bertugas sebagai observer untuk mengamati keaktifan siswa dalam memperhatikan dan mendengar materi pada Lambang Sila Pancasila dengan penggunaan media permainan ludo.

d) Refleksi

Hasil ini akan dianalisis untuk perbaikan yang akan digunakan untuk siklus II. Peneliti dan guru kelas akan berdiskusi untuk mencatat kekurangan pada siklus I, sehingga dapat dijadikan dasar penyusunan ulang dalam melaksanakan siklus II.





Gambar 3.3 Dadu Ludo Sila Pancasila

e) Cara permainan media ludo

- 1) Siswa dibagi atas 4 kelompok.
- 2) Setiap kelompok ditunjuk satu ketua dari perwakilan kelompok masing-masing dengan syarat dapat menyebutkan bunyi dari lambang yang ditunjukkan guru lewat dadu ludo.
- 3) Ketua kelompok menjadi perwakilan pemain dalam permainan ludo sampai permainan selesai.
- 4) Anggota kelompok yang lain ditugaskan untuk membantu menyelesaikan permainan yang di wakikan salah satu temannya.
- 5) Dalam permainan ludo ini terdiri dari satu dadu.
- 6) Dadu angka 1 di tetapkan sebagai lambang sila yang pertama sama halnya dengan dadu angka 2 sebagai lambang sila kedua, dadu angka 3 sebagai lambang sila ketiga, dadu angka 4 sebagai lambang sila yang keempat, dadu angka 5 sebagai lambang sila yang kelima, dadu angka 6 ditetapkan sebagai gambar garuda pancasila.

- 7) Ludo ini sudah dimodifikasi dengan materi sila pancasila, ada di dalam beberapa kotak ludo yang berisikan lambang sila pancasila.
- 8) Pertanyaanya sesuai dengan materi yang sudah dibuat yaitu tentang bunyi sila pancasila.
 - (a) Coba sebutkan bunyi lambang sila bintang?
 - (b) Coba sebutkan sila keberapakah lambang kepala banteng dan apa bunyi sila tersebut?
 - (c) Coba sebutkan bunyi dari lambang pohon beringin?
 - (d) Coba sebutkan sila keberapakah lambang padi dan kapas dan apa bunyi sila tersebut?
 - (e) Coba sebutkan bunyi dari lambang rantai?
- 9) Pengocokan dadu pertama dilakukan oleh perwakilan dari kelompok 1.
- 10) Permainan dimulai dengan mendapatkan angka 6 atau lambang garuda pancasila.
- 11) Jika siswa mendapatkan angka 6 atau lambang burung garuda, maka akan diberi bonus untuk mngocok dadu satu kali lagi.
- 12) Jika pion siswa berada pada kotak yang berisikan salah satu lambang sila pancasila, maka siswa tersebut akan diberikan pertanyaan oleh guru.
- 13) Siswa yang bermain harus bekerja sama dengan teman sekelompoknya untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

- 14) jika kelompok tersebut dapat menjawab dengan tepat maka pionnya akan tetap berada pada posisi angka yang di dapat.
- 15) Jika kelompok tersebut tidak bisa menjawab maka pionnya akan mundur sesuai dengan angka yang didapat dan akan dilemparkan pada kelompok yang bisa menjawab, kelompok yang bisa menjawab akan mendapatkan poin.
- 16) Poin tersebut dapat digunakan sebagai kunci untuk pion yang masih terkurung bisa menjadi keluar dari sel. Dan untuk pion yang sudah keluar makan poin tersebut akan diberikan sesuai angka yang didapat digunakan untuk melangkah ke kotak-kotak ludo.
- 17) Setelah permainan berlangsung jika terjadi pertemuan dengan lawan pemain maka masing-masing pemain bisa saling membunuh satu sama lain. Dengan catatan lawan yang membunuh harus mencabut kartu yang sudah disediakan di tengah-tengah papan ludo dan menjawab pertanyaan yang ada di dalam kartu tersebut mengenai materi pada lambang sila pancasila.
 - (a) Coba sebutkan bunyi lambang sila bintang?
 - (b) Coba sebutkan sila keberapakah lambang kepala banteng dan apa bunyi sila tersebut?
 - (c) Coba sebutkan bunyi dari lambang pohon beringin?
 - (d) Coba sebutkan sila keberapakah lambang padi dan kapas dan apa bunyi sila tersebut?

(e) Coba sebutkan bunyi dari lambang rantai?

- 18) Jika pemain lawan tidak bisa menjawab dengan benar maka dia akan terbunuh oleh pemain yang lebih awal berada di dalam kotak atau tempat tersebut.
- 19) Jika pemain yang satu sudah mati maka akan di gantikan oleh pemaian dari kelompok itu sendiri. Mulai dari strat lagi.
- 20) Pion yang sudah memasuki kotak finish maka guru akan menyuruh siswa tersebut menyebutkan semua bunyi sila pancasila berserta lambangnya masing-masing.
- 21) Begilah cara permainan sampai ditemukannya pemenang dari permainan tersebut.

2. Siklus II

Adapun langkah-langkah dalam siklus II sebagai berikut:

a) Perencanaan

- 1) Peneliti mengidentifikasi masalah yang ditemukan pada siswa dari siklus I.
- 2) Peneliti menyusun RPP dan melakukan diskusi dengan guru kelas untuk penggunaan media.
- 3) Peneliti membuat lembar observasi dibantu oleh teman sejawat untuk melihat perkembangan aktivitas belajar siswa.
- 4) Peneliti membuat papan ludo dengan kotak yang dipenuhi dengan lambang sila pancasila.

- 5) Peneliti menyiapkan pertanyaan mengenai bunyi dan pengamalan lambang sila pancasila.
- 6) Peneliti menjelaskan kembali cara permainan ludo dengan menggunakan dadu lambang pancasila.
- 7) Peneliti mengamati perubahan yang terjadi terhadap aktivitas belajar dengan menggunakan media permainan ludo.

b) Tindakan

Kegiatan pada tahap ini untuk mengembangkan tindakan dari siklus I dan untuk meninjau kembali sejauh mana peningkatan aktivitas belajar siswa melalui *problem based learning* dan penggunaan media permainan ludo pada materi lambang silapancasila.

- 1) Peneliti menyiapkan materi
- 2) Peneliti membuka pelajaran dengan berdoa dan menanyakan kabar para siswa.
- 3) Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 4) Peneliti membuat permainan ludo dengan menggunakan dadu lambang pancasila dan papan ludo dengan kotak penuh dengan gambar lambang sila pancasila.
- 5) Peneliti menjelaskan cara permainannya.
- 6) Peneliti menyuruh siswa untuk memperhatikan media permainan ludo.
- 7) Siswa dibagi menjadi 4 kelompok.

- 8) Guru memberikan pertanyaan mengenai bunyi salah satu lambang sila pancasila.
- 9) Siswa yang cepat menjawab maka dialah yang pertama dan bergantian bersama teman satu kelompoknya.
- 10) Peneliti memperhatikan siswa yang sedang bermain dadu ludo Sila pancasila.
- 11) Guru sudah menyiapkan pertanyaan mengenai bunyi lambang sila pancasila dan pengamalan sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
- 12) Apabila di tengah-tengah permainan salah satu siswa yang bermain menduduki kotak yang berisikan lambang sila pancasila maka guru akan memberikan pertanyaan mengenai bunyi dan juga pengamalan lambang sila tersebut.
- 13) Guru menyuruh siswa berdiskusi untuk memecahkan masalah yang guru berikan melalui pertanyaan tentang bunyi sila pancasila sesuai dengan lambangnya masing-masing.
- 14) Jika kelompok siswa tersebut dapat memecahkan masalah yang diberikan guru maka akan tetap pada posisi kotak yang didudukinya tetap jika kelompok tersebut tidak bisa memecahkan masalah tersebut maka pionnya akan mundur sesuai angka yang diperoleh dan kelompok lain akan diberi kesempatan untuk memecahkan masalah jika kelompok lain bisa maka poin tersebut akan beralih

kepada kelompok yang bisa memecahkan masalah dari pertanyaan guru mengenai lambang sila pancasila.

15) Peserta didik membuat catatan mengenai pembelajaran yang ada di dalam dadu ludo tersebut.

16) Peneliti membuat lembar observasi mengenai perkembangan aktivitas siswa dengan menggunakan model *problem based learning* dan penggunaan media permainan ludo.

c) Observasi

Peneliti dan guru kelas selalu mengadakan diskusi lanjutan untuk perbaikan materi belajar melalui *problem based learning* dan penggunaan media permainan ludo pada materi lambang silapancasila.

d) Refleksi

1) Peneliti mengamati siswa pada saat siswa memperhatikan materi yang disampaikan melalui *problem based learning* dan penggunaan media permainan ludo.

2) Peneliti menganalisis hasil pengamatan yang diperoleh dari siklus I hingga siklus II, hasil pengamatan untuk membuat hasil peningkatan aktivitas belajar melalui *problem based learning* dan penggunaan media permainan ludo.

e) Cara permainan media ludo

1) Siswa dibagi atas 4 kelompok.

- 2) Setiap kelompok ditunjuk satu ketua dari perwakilan kelompok dan bergiliran dengan teman sekelompoknya untuk bermain ludo.
- 3) Anggota kelompok tersebut harus bekerja sama dalam menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan yang ada di dalam permainan ludo.
- 4) Dalam permainan ludo ini terdiri dari satu dadu.
- 5) Dadu angka 1 ditetapkan sebagai lambang sila yang pertama sama halnya dengan dadu angka 2 sebagai lambang sila kedua, dadu angka 3 sebagai lambang sila ketiga, dadu angka 4 sebagai lambang sila yang keempat, dadu angka 5 sebagai lambang sila yang kelima, dadu angka 6 ditetapkan sebagai gambar garuda Pancasila.
- 6) Ludo ini sudah dimodifikasi dengan materi sila Pancasila, didalam setiap kotak-kotak ludo sudah ada lambang sila Pancasila dan masing-masing pertanyaan dari lambang tersebut.
- 7) Pertanyaannya sesuai dengan materi yang sudah dibuat yaitu tentang bunyi sila Pancasila dan pengamalannya bagi kehidupan sehari-hari
 - (a) Coba sebutkan sila keberapakah lambang kepala banteng dan apa bunyi sila tersebut?
 - (b) Apakah contoh pengamalan dari lambang sila bintang?
 - (c) Apakah contoh pengamalan dari lambang kepala banteng?
 - (d) Coba sebutkan bunyi dan contoh pengamalan dari lambang pohon beringin?

- (e) Coba sebutkan contoh pengamalan lambang sila padi dan kapas?
- (f) Coba sebutkan bunyi dan contoh pengamalan dari lambang rantai?
- 8) Pengocokan dadu pertama dilakukan oleh perwakilan dari kelompok 1.
- 9) Permainan dimulai dengan mendapatkan angka 6 atau lambang garuda Pancasila.
- 10) Jika siswa mendapatkan angka 6 atau lambang burung Garuda, maka akan diberi bonus untuk mengocok dadu satu kali lagi.
- 11) Jika pion siswa berada pada kotak yang berisikan salah satu lambang sila Pancasila, maka siswa tersebut akan diberikan pertanyaan oleh guru.
- 12) Siswa yang bermain harus bekerja sama dengan teman sekelompoknya untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru.
- 13) Jika kelompok tersebut dapat menjawab dengan tepat maka pionnya akan tetap berada pada posisi angka yang di dapat.
- 14) Jika kelompok tersebut tidak bisa menjawab maka pionnya akan mundur sesuai dengan angka yang didapat dan akan dilemparkan pada kelompok yang bisa menjawab, kelompok yang bisa menjawab akan mendapatkan poin.

- 15) Poin tersebut dapat digunakan sebagai kunci untuk pion yang masih terkurung bisa menjadi keluar dari sel. Dan untuk pion yang sudah keluar makan poin tersebut akan diberikan sesuai angka yang didapat digunakan untuk melangkah ke kotak-kotak ludo.
- 16) Setelah permainan berlangsung jika terjadi pertemuan dengan lawan pemain maka masing-masing pemain bisa saling membunuh satu sama lain. Dengan catatan lawan yang membunuh harus mencabut kartu yang sudah disediakan di tengah-tengah papan ludo dan menjawab pertanyaan yang ada di dalam kartu tersebut mengenai materi pada lambang sila pancasila.
- (a) Coba sebutkan sila keberapakah lambang kepala banteng dan apa bunyi sila tersebut?
 - (b) Apakah contoh pengamalan dari lambang sila bintang?
 - (c) Apakah contoh pengamalan dari lambang kepala banteng?
 - (d) Coba sebutkan bunyi dan contoh pengamalan dari lambang pohon beringin?
 - (e) Coba sebutkan contoh pengamalan lambang sila padi dan kapas?
 - (f) Coba sebutkan bunyi dan contoh pengamalan dari lambang rantai?

- 17) Jika pemain lawan tidak bisa menjawab dengan benar maka dia akan terbunuh oleh pemain yang lebih awal berada di dalam kotak atau tempat tersebut.
- 18) Jika pemain yang satu sudah mati maka akan di gantikan oleh pemaian dari kelompok itu sendiri. Mulai dari strat lagi.
- 19) Pion yang sudah memasuki kotak finish maka guru akan menyuruh siswa tersebut menyebutkan semua bunyi sila pancasila berserta lambangnya masing-masing.
- 20) Begilah cara permainan sampai ditemukannya pemenang dari permainan tersebut.



Gambar 3.4 Papan Ludo Sila Pancasila

E. Sumber Data

Sumber data dari Penelitian ini meliputi data primer dan data skunder.

- a. Sumber data primer yaitu data pokok yang dibutuhkan dalam penulis penelitian ini, meliputi siswa-siswi kelas III SD N 101105 Sayurmasinggi.
- b. Sumber data skunder yaitu sumber data pelengkap yang dibutuhkan dalam penelitian ini, meliputi guru wali kelas selaku membawakan mata pelajaran PPKn di kelas III SD N 101105 Sayurmasinggi.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian ini mengguankan instrumen pengumpulan data dengan cara observasi. Observasi adalah suatu teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti turun ke lapangan untuk mengamati segala sesuatu yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, waktu, peristiwa, tujuan, dan perasaan.⁴⁰ Pembelajaran dengan penerapan model PBL dan penggunaan media ludo diharapkan tercapainya indikator tindakan sebagai berikut:

Tabel. 3.1 Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No.	Komponen	Indikator	Deskripsi
1.	Kegiatan Visual	<ul style="list-style-type: none">• Membaca• Memperhatikan media ludo sila pancasila	<ul style="list-style-type: none">• Siswa aktif membaca buku pelajaran tentang sila pancasila.• Siswa aktif

⁴⁰ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pedidikan*, (Bandung: Citapustaka Media, 2016), hlm. 143

			memperhatikan media ludo yang di tunjukkan guru.
2.	Kegiatan mendengarkan	<ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa aktif mendengarkan penjelasan guru tentang sila pancasila dan penggunaan media ludo.
3.	Kegiatan Menulis	<ul style="list-style-type: none"> • Menulis 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa aktif menulis pelajaran yang ada di papan tulis ataupun yang di diktakan oleh guru mengenai sila pancasila.
4.	Kegiatan Oral	<ul style="list-style-type: none"> • Bertanya • Mengemukakan Pendapat 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa aktif bertanya mengenai materi sila pancasila yang kurang dipahaminya. • Siswa aktif memberikan umpan balik dari setiap pertanyaan guru mengenai sila pancasila.

5.	Kegiatan Diskusi	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi • Bekerja sama 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa aktif berdiskusi dengan teman sekelompoknya untuk menjawab persoalan yang ada di dalam permainan ludo. • Siswa aktif bekerja sama dengan teman sekelompoknya untuk melaksanakan permainan ludo dengan tertib sesuai arahan yang diberikan guru.
6.	Kegiatan Emosional	<ul style="list-style-type: none"> • Berani menanggapi 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa aktif menyampaikan pendapat pada saat diskusi dalam melaksanakan permainan ludo.
7.	Kegiatan Mental	<ul style="list-style-type: none"> • Memecahkan persoalan 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dan teman sekelompoknya bertanggung jawab dalam memecahkan persoalan dan menyelesaikan permainan ludo.
8.	Kegiatan Metrik	<ul style="list-style-type: none"> • Latihan • Praktek 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa aktif melatih ingatan mengenai sila pancasila dengan menggunakan media permainan

			<p>ludo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa aktif mengamalkan nilai-nilai sila pancasila dalam dirinya baik di sekolah maupun di lingkungan sekitar siswa.
--	--	--	---

G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Teknik-teknik pemeriksaan keabsahan data, sebagai berikut:

1. Memperpanjang waktu penelitian, melakukan perpanjangan waktu pengamatan bisa menguji ketidakbenaran data baik yang berasal dari peneliti sendiri dan memberikan tujuan membangun kepercayaan subyek dan juga kepercayaan diri peneliti.
2. Ketekunan pengamatan dengan tujuan menemukan karakteristik atau komponen-komponen yang relevan dengan persoalan atau isi yang sedang diteliti kemudian memfokuskan perhatian pada hal tersebut.
3. Triangulasi, mengadakan pendekatan analisis data yang mensintesa dari berbagai sumber. Triangulasi merupakan pencarian dengan cepat pengujian data yang sudah ada dalam memperkuat tafsiran dan meningkatkan kebijakan serta program yang berbasis pada bukti yang sudah tersedia.⁴¹

⁴¹Ahmad Nizar Rangkuti..., hlm. 158

H. Teknik Analisis Data

Analisis data berdasarkan data hasil observasi aktivitas belajar siswa. Analisis data pada penelitian ini menggunakan deskripsif kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif yaitu dengan mencari persentase skor hasil observasi aktivitas belajar siswa, hasil persentase tersebut kemudian dianalisis secara kualitatif berupa pemaparan data dalam bentuk kata-kata. Data hasil observasi aktivitas belajar siswa dianalisis dengan rumus sebagai berikut:⁴²

Gambar 3.5 Penilaian Aktivitas

$$\text{Nilai Aktivitas Siswa} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{jumlah siswa}} \times 100 \%$$

Tabel. 3.4 Kreteria Penilaian Hasil Observasi Siswa

Jumlah persentase	Kriteria
81 – 100%	Tinggi Sekali
61 – 80%	Tinggi
41 – 60%	Sedang
21 – 40%	Rendah
< 21%	Rendah Sekali

⁴² Eli Fauzi Rahma, Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Pada kelas IVB SD Negeri Panggang Sedayu Bantul, *Skripsi*, PGSD Universitas Negeri Yogyakarta, 2016. Hal. 56

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Pada bab ini diuraikan data deskripsi data hasil penelitian dan pembahasan tentang aktivitas belajar siswa melalui *problem based learning* dan penggunaan media permainan ludo. Data dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi.

1. Kondisi Awal

Ketika pengantar materi sila pancasila diberikan masih banyak dijumpai siswa yang kurang aktif ketika proses pembelajaran berlangsung dan sedikit sekali siswa yang berani mengajukan pertanyaan ataupun mengeluarkan pendapat. Hanya siswa tertentu saja yang bisa memberikan komentar terhadap masalah yang muncul dan sebagian besar siswa cenderung diam, pendengar setia, mencatat yang diberikan peneliti. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang diberikan guru tentang materi sila pancasila masih bersifat konvensional.

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas belajar siswa pada kondisi awal (lihat lampiran 5) atau sebelum dilakukan perlakuan di SD Negeri 101105 pada tanggal 10 Agustus 2020 dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.1 :

Hasil pengamatan aktivitas belajar siswa pada kondisi awal

No	Aktivitas siswa pada kondisi awal	Jumlah dan presentase aktivitas belajar siswa pada kondisi awal			
		Jumlah siswa aktif	Presentase (%)	Jumlah siswa tidak aktif	Presentase (%)
1.	Kegiatan Visual <ul style="list-style-type: none">• Siswa aktif membaca buku pelajaran tentang sila pancasila.• Siswa aktif memperhatikan media ludo yang di tunjukkan guru.	10	40%	15	60%
2.	Kegiatan mendengarkan <ul style="list-style-type: none">• Siswa aktif mendengarkan penjelasan guru tentang sila pancasila dan penggunaan media ludo.	7	28%	18	72%
3.	Kegiatan Menulis <ul style="list-style-type: none">• Siswa aktif menulis pelajaran yang ada di papan tulis ataupun yang di diktakan oleh guru mengenai sila pancasila.	8	32%	17	68%
4.	Kegiatan Oral <ul style="list-style-type: none">• Siswa aktif bertanya mengenai materi sila pancasila yang kurang dipahaminya.• Siswa aktif memberikan umpan balik dari setiap pertanyaan guru mengenai sila pancasila	10	40%	15	60%
5.	Kegiatan Diskusi <ul style="list-style-type: none">• Siswa aktif berdiskusi dengan teman sekelompoknya untuk menjawab persoalan yang ada di dalam permainan ludo.• Siswa aktif bekerja sama dengan teman sekelompoknya untuk melaksanakan permainan ludo	11	44%	14	56%

	dengan tertib sesuai arahan yang diberikan guru.				
6.	Kegiatan Emosional <ul style="list-style-type: none"> Siswa aktif menyampaikan pendapat pada saat diskusi dalam melaksanakan permainan ludo. 	8	32%	17	68%
7.	Kegiatan Mental <ul style="list-style-type: none"> Siswa dan teman sekelomponya bertanggung jawab dalam memecahkan persoalan dan menyelesaikan permainan ludo. 	10	40%	15	60%
8.	Kegiatan Metrik <ul style="list-style-type: none"> Siswa aktif melatih ingatan mengenai sila pancasila dengan menggunakan media permainan ludo. Siswa aktif mengamalkan nilai-nilai sila pancasila dalam dirinya baik di sekolah maupun di lingkungan sekitar siswa. 	9	36%	12	64%

Jumlah dan persentase aktivitas belajar siswa pada kondisi awal diperoleh berdasarkan hasil observasi kondisi awal untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lembar observasi peningkatan aktivitas belajar siswa melalui *problem based learning* dan penggunaan media permainan ludo pada materi sila Pancasila di kelas V SD Negeri 101105 Sayurmatangi.

Dilihat dari tingkat aktivitas belajar siswa masih rendah, peneliti akan mengatasi hal tersebut dengan menggunakan pembelajaran melalui *problem based learning* dan penggunaan media permainan ludo pada materi sila Pancasila. Ketika pembelajaran berlangsung peneliti mengisi lembar observasi aktivitas belajar siswa setiap kali pertemuan.

Pembelajaran yang dilaksanakan terdiri dari dua siklus, setiap siklus berisi 2 kali pertemuan. Setelah diberikannya tindakan setiap kali pertemuan peneliti melihat aktivitas belajar siswa melalui pelaksanaan pembelajaran *problem based learning* dan penggunaan media permainan ludo yang digunakan sebagai acuan untuk melihat adanya peningkatan aktivitas belajar siswa.

2. Siklus I

Pertemuan ke-1

a. Perencanaan

Perencanaan merupakan suatu proses yang menentukan program perbaikan yang berangkat dari suatu ide gagasan peneliti. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- 1) Peneliti mengadakan pertemuan dengan guru pelaksana dan guru pengamat.
- 2) Peneliti menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) seputar materi Lambang Sila pancasila (lihat lampiran 2).
- 3) Peneliti membuat media permainan ludo dan berdiskusi untuk mempraktekkannya bersama siswa.
- 4) Peneliti mengamati siapa saja siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran.
- 5) Peneliti menyiapkan lembaran observasi yang dibantu oleh teman sejawat untuk melihat bagaimana aktivitas belajar siswa pada saat permainan ludo tersebut dilakukan.

b. Tindakan (*Action*)

Tindakan merupakan suatu perlakuan yang dilaksanakan oleh peneliti sesuai dengan perencanaan yang telah disusun oleh peneliti. Kegiatan yang akan dilaksanakan dengan menyediakan media permainan ludo untuk melihat aktivitas belajar siswa pada materi Lambang Silapancasila di kelas III SD NEGERI 101105 Sayurmatinggi, tindakan meliputi antara lain:

Pendahuluan :

Apersepsi : mengingatkan kembali tentang sila pancasila.

Motivasi : jika materi ini dikuasai dengan baik, banyak manfaatnya bagi kehidupan sehari-hari.

Kegiatan Inti :

- 1) guru menyiapkan materi dengan menggunakan model *problem based learning* dengan penggunaan media permainan ludo sederhana (sedikit lambang di dalam kotak-kotak ludo).
- 2) guru menyuruh siswa untuk memperhatikan bahan media ludo tentang sila pancasila.
- 3) Siswa dibagi menjadi 4 kelompok
- 4) guru menjelaskan terlebih dahulu cara permainannya.
- 5) Guru memberikan pertanyaan tentang salah satu bunyi lambang sila pancasila yang di perlihatkan kepada siswa dengan bantuan dadu ludo yang sudah dibuat lambang sila pancasila.

- 6) Siswa yang bisa menjawab akan bermain dan juga menjadi perwakilan dari kelompok untuk menyelesaikan permainan ludo.
- 7) guru memperhatikan siswa yang sedang bermain dadu ludo Sila pancasila.
- 8) Guru sudah menyiapkan pertanyaan mengenai bunyi lambang sila pancasila.
- 9) Apabila di tengah-tengah permainan salah satu siswa yang bermain menduduki kotak yang berisikan lambang sila pancasila maka guru akan memberikan pertanyaan mengenai bunyi lambang sila tersebut.
- 10) Guru menyuruh siswa berdiskusi untuk memecahkan masalah yang guru berikan melalui pertanyaan tentang bunyi sila pancasila sesuai dengan lambangnya masing-masing.
- 11) Jika kelompok siswa tersebut dapat memecahkan masalah yang diberikan guru maka akan tetap pada posisi kotak yang didudukinya tetap jika kelompok tersebut tidak bisa memecahkan masalah tersebut maka pionnya akan mundur sesuai angka yang diperoleh dan kelompok lain akan diberi kesempatan untuk memecahkan masalah jika kelompok lain bisa maka poin tersebut akan beralih kepada kelompok yang bisa memecahkan masalah dari pertanyaan guru mengenai lambang sila pancasila.
- 12) siswa membuat catatan mengenai pembelajaran yang ada di dalam dadu ludo tersebut.

13) Guru membuat lembar observasi mengenai perkembangan aktivitas siswa dengan menggunakan model *problem based learning* dan penggunaan media permainan ludo.

Penutup :

- 1) Guru dan siswa melakukan refleksi dan evaluasi mengenai kegiatan pembelajaran.
- 2) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai pembelajaran yang tidak dipahami.

c. Pengamatan (*Observation*)

Sebelum materi pelajaran dibahas guru terlebih dahulu memberikan gambaran tentang materi yang akan dipelajari, guru menunjukkan gambar lambang sila Pancasila yang sudah dibuat menjadi dadu ludo dan menanyakan kepada siswa sila keberapa yang ditunjukkan guru dan apa bunyi sila tersebut. Hal tersebut membangkitkan semangat siswa dalam mempelajari bunyi sila Pancasila, guru menjelaskan sedikit tentang materi sila Pancasila dan menunjukkan media ludo yang berisikan materi sila Pancasila. guru menjelaskan cara menggunakan dadu ludo dengan lambang sila Pancasila, lambang sila pertama disepakati sebagai angka 1, sila kedua menjadi angka ke- 2, sila ketiga menjadi angka ke- 3, sila keempat menjadi angka ke- 4, sila kelima menjadi angka ke-5 dan angka ke-6 disepakati menjadi lambang burung Garuda Pancasila.

Ketika siswa sudah mengerti tata cara permainan yang sudah guru jelaskan, maka siswa akan dibagi mejadi 4 kelompok dan masing-masing siswa membuat catatan-catatan mengenai materi sila pancasila yang sudah guru jelaskan terlebih dahulu, siswa terlihat bersemangat dan antusias dalam melaksanakan pembelajaran melalui *problem based learning* dan penggunaan media permainan ludo pada materi lambang sila pancasila, beberapa aktivitas mengalami peningkatan di antaranya kegiatan visual, kegiatan menulis, dan kegiatan diskusi. Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar siswa (lihat lampiran 6) pada siklus I pertemuan ke-1 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2

Hasil Observasi Pada Siklus I Pertemuan 1

No	Aktivitas siswa pada kondisi awal	Jumlah dan presentase aktivitas belajar siswa pada kondisi awal			
		Jumlah siswa aktif	Presentase (%)	Jumlah siswa tidak aktif	Presentase (%)
1.	Kegiatan Visual <ul style="list-style-type: none"> • Siswa aktif membaca buku pelajaran tentang sila pancasila. • Siswa aktif memperhatikan media ludo yang di tunjukkan guru. 	13	52%	12	48%
2.	Kegiatan mendengarkan <ul style="list-style-type: none"> • Siswa aktif mendengarkan penjelasan guru tentang sila pancasila dan penggunaan media ludo. 	10	40%	15	60%

3.	Kegiatan Menulis <ul style="list-style-type: none"> Siswa aktif menulis pelajaran yang ada di papan tulis ataupun yang di diktikan oleh guru mengenai sila pancasila. 	13	52%	12	48%
4.	Kegiatan Oral <ul style="list-style-type: none"> Siswa aktif bertanya mengenai materi sila pancasila yang kurang dipahaminya. Siswa aktif memberikan umpan balik dari setiap pertanyaan guru mengenai sila pancasila 	12	48%	13	52%
5.	Kegiatan Diskusi <ul style="list-style-type: none"> Siswa aktif berdiskusi dengan teman sekelompoknya untuk menjawab persoalan yang ada di dalam permainan ludo. Siswa aktif bekerja sama dengan teman sekelompoknya untuk melaksanakan permainan ludo dengan tertib sesuai arahan yang diberikan guru. 	13	52%	12	48%
6.	Kegiatan Emosional <ul style="list-style-type: none"> Siswa aktif menyampaikan pendapat pada saat diskusi dalam melaksanakan permainan ludo. 	8	32%	17	68%
7.	Kegiatan Mental <ul style="list-style-type: none"> Siswa dan teman sekelompoknya bertanggung jawab dalam memecahkan persoalan dan menyelesaikan permainan ludo. 	11	44%	14	46%
8.	Kegiatan Metrik <ul style="list-style-type: none"> Siswa aktif melatih ingatan mengenai sila pancasila dengan menggunakan media permainan ludo. Siswa aktif mengamalkan nilai-nilai sila pancasila dalam dirinya baik di sekolah maupun di lingkungan sekitar siswa. 	9	36%	12	64%

d. Refleksi

Setelah data dari hasil observasi terkumpul maka hasil dari siklus I pertemuan ke-1 dapat diperoleh aktivitas belajar siswa dari beberapa indikator aktivitas yang diteliti oleh peneliti, indikator aktivitas belajar terlihat meningkat saat proses pembelajaran akan tetapi yang lebih dominan meningkat hanya beberapa indikator aktivitas belajar saja seperti kegiatan visual, kegiatan menulis, dan kegiatan diskusi.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang kurang aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut disebabkan oleh siswa merasa masih belum bisa melakukan pembelajaran melalui *problem based learning* dan penggunaan media permainan ludo pada materi sila pancasila dan mengaitkan materi tersebut ke dalam dunia nyata khususnya tentang pengamalan lambang sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Pertemuan Ke-2

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada pertemuan ke-2 ini diambil langkah-langkah untuk untuk tindakan berikutnya dengan perencanaan sebagai berikut:

- 1) Peneliti menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) seputar materi Lambang Sila Pancasila (lihat lampiran 3).

- 2) Peneliti menunjukkan media permainan ludo yang sudah dihiasi dengan lambang pancasila di dalam kotak-kotak ludo dan berdiskusi untuk mempraktekkannya bersama siswa.
- 3) Peneliti menyiapkan lembaran observasi yang sudah disesuaikan dengan indikator aktivitas belajar sesuai dengan *problem based learning* yang dibantu oleh teman sejawat untuk melihat bagaimana aktivitas belajar siswa pada saat permainan ludo tersebut dilakukan.
- 4) Peneliti mengamati siapa saja siswa yang aktif dalam proses pembelajaran.

b. Tindakan (*Action*)

Pendahuluan :

Apersepsi : mengingatkan kembali tentang bunyi beserta lambang sila pancasila.

Motivasi : jika materi ini dikuasi dengan baik, banyak manfaatnya bagi kehidupan sehari-hari.

Kegiatan Inti :

- 1) memberikan motivasi kepada siswa dengan pertanyaan yang sifatnya membangkitkan semangat siswa.
- 2) memperkenalkan media pembelajaran berupa permainan ludo kepada siswa.

- 3) Memberikan beberapa masalah (pertanyaan bunyi sila pancasila berdasarkan lambangnya) mengenai materi pancasila dan nilai lambang sila pancasila sesuai dengan media.
- 4) membagi siswa menjadi menjadi empat kelompok untuk berdiskusi untuk melaksanakan permainan
- 5) guru menentukan siswa yang akan bermain dengan cara menunjukkan salah satu lambang sila pancasila kemudian siswa yang paling cepat menjawab dialah yang akan menjadi perwakilan kelompoknya sampai permainan selesai.
- 6) guru membimbing jalannya permainan, dalam permainan ludo tersebut pada salah satu lambang sila pancasila yang diletak dikotak ludo apabila pion salah pemain menduduki kotak yang memiliki lambang sila pancasila.
- 7) guru memberikan pertanyaan bagi pion pemain yang menduduki kotak berlambang sila pancasila, apabila siswa mampu menjawab dia akan tetap berada di posisinya dan jika siswa tidak bisa menjawab maka pion pemain akan mundur ke posisi sesuai dengan angka yang didapat.
- 8) jika kelompok yang diberi pertanyaan tidak bisa menjawab maka pertanyaan akan dilempar kepada kelompok lain apabila kelompok tersebut bisa menjawab pionnya bisa keluar dan untuk pion yang sudah keluar bisa melangkah sesuai angka yang didapat.

- 9) Guru menyiapkan lembar observasi aktivitas belajar siswa yang sudah disesuaikan dengan indikator aktivitas belajar melalui pembelajaran *problem based learning*.

Penutup :

- 1) Guru dan siswa melakukan refleksi dan evaluasi mengenai kegiatan pembelajaran.
- 2) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai pembelajaran yang tidak dipahami.

c. Pengamatan (*Observasi*)

Berdasarkan analisis penelitian bahwa aktivitas siswa meningkat jika dilihat dari kegiatan mendengarkan, kegiatan oral, kegiatan emosional, dan juga kegiatan lainnya. Hal ini disebabkan oleh kerjasama kelompok untuk mengalahkan lawan pemain, dan mengakibatkan meningkatkannya aktivitas belajar siswa. Kerjasama kelompok sangat membantu meningkatkan aktivitas siswa pada siklus I pertemuan ke-2 ini (lihat lampiran 7).

Tabel 4.3
Hasil Observasi Pada Siklus I Pertemuan ke 2

No	Aktivitas siswa pada kondisi awal	Jumlah dan presentase aktivitas belajar siswa pada kondisi awal			
		Jumlah siswa aktif	Presentase (%)	Jumlah siswa tidak aktif	Presentase (%)
1.	Kegiatan Visual <ul style="list-style-type: none"> • Siswa aktif membaca buku pelajaran tentang sila pancasila. • Siswa aktif memperhatikan media ludo yang di tunjukkan guru. 	18	72%	7	28%
2.	Kegiatan mendengarkan <ul style="list-style-type: none"> • Siswa aktif mendengarkan penjelasan guru tentang sila pancasila dan penggunaan media ludo. 	18	72%	7	28%
3.	Kegiatan Menulis <ul style="list-style-type: none"> • Siswa aktif menulis pelajaran yang ada di papan tulis ataupun yang di diktikan oleh guru mengenai sila pancasila. 	16	64%	9	36%
4.	Kegiatan Oral <ul style="list-style-type: none"> • Siswa aktif bertanya mengenai materi sila pancasila yang kurang dipahaminya. • Siswa aktif memberikan umpan balik dari setiap pertanyaan guru mengenai sila pancasila 	17	68%	8	32%
5.	Kegiatan Diskusi <ul style="list-style-type: none"> • Siswa aktif berdiskusi dengan teman sekelompoknya untuk menjawab persoalan yang ada di dalam permainan ludo. • Siswa aktif bekerja sama dengan teman sekelompoknya untuk melaksanakan permainan ludo dengan tertib sesuai arahan yang diberikan guru. 	15	60%	10	40%

6.	Kegiatan Emosional <ul style="list-style-type: none"> Siswa aktif menyampaikan pendapat pada saat diskusi dalam melaksanakan permainan ludo. 	14	56%	11	44%
7.	Kegiatan Mental <ul style="list-style-type: none"> Siswa dan teman sekelomponya bertanggung jawab dalam memecahkan persoalan dan menyelesaikan permainan ludo. 	12	48%	13	52%
8.	Kegiatan Metrik <ul style="list-style-type: none"> Siswa aktif melatih ingatan mengenai sila pancasila dengan menggunakan media permainan ludo. Siswa aktif mengamalkan nilai-nilai sila pancasila dalam dirinya baik di sekolah maupun di lingkungan sekitar siswa. 	14	56%	11	44%

d. Refleksi

Dari analisis lembar observasi aktivitas siswa, terlihat bahwa aktivitas siswa meningkat secara berkala dari siklus I pertemuan ke-1 ke siklus I pertemuan ke-2. Hal tersebut bisa dilihat dari presentasi aktivitas siswa pada hasil observasi. Selanjutnya peneliti melakukan refleksi atau perenungan kembali terhadap pelaksanaan proses pembelajaran dalam siklus I.

Refleksi ini bertujuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus I pertemuan ke-1 dan pertemuan ke-2 adalah:

- 1) Aktivitas mendengarkan terdapat masih banyak siswa yang tidak mendengarkan penjelasan dari guru.

- 2) Aktivitas oral terdapat masih banyak siswa yang tidak mau bertanya dan memberikan umpan balik.
- 3) Aktivitas emosional terdapat masih banyak siswa yang tidak ikut serta dalam melaksanakan permainan ludo.
- 4) Aktivitas mental terdapat masih banyak siswa yang tidak bisa memecahkan persoalan yang ada di dalam permainan ludo.
- 5) Aktivitas metrik terdapat masih banyak siswa yang tidak hafal dan tidak mengamalkan nilai-nilai pancasila.

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang akan berhenti ketika peningkatan yang signifikan sudah tercapai, karena peningkatan yang belum signifikan maka peneliti melanjutkannya ke siklus II.

3. Siklus II

Siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Pada siklus II ini, tindakan yang dilakukan bertujuan untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I. Adapun kekurangannya pada siklus I yaitu adanya beberapa indikator atau komponen yang masih rendah seperti kegiatan mental, kegiatan metrik dan sebagainya.

Pertemuan ke-1

a. Perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan pada siklus II ini hampir sama dengan siklus I yaitu:

- 1) Peneliti mengidentifikasi masalah yang ditemukan pada siswa dari siklus I.

- 2) Peneliti menyusun RPP dan melakukan diskusi dengan guru kelas untuk penggunaan media (lihat lampiran 2).
- 3) Peneliti membuat lembar observasi dibantu oleh teman sejawat untuk melihat perkembangan aktivitas belajar siswa.
- 4) Peneliti membuat papan ludo dengan kotak yang dipenuhi dengan lambang sila pancasila.
- 5) Peneliti menyiapkan pertanyaan mengenai bunyi dan pengamalan lambang sila pancasila.
- 6) Peneliti menjelaskan kembali cara permainan ludo dengan menggunakan dadu lambang pancasila.
- 7) Peneliti mengamati perubahan yang terjadi terhadap aktivitas belajar dengan menggunakan media permainan ludo.

b. Tindakan (*Action*)

Pendahuluan:

Apersepsi: mengingat kembali tentang bunyi dan nilai lambang sila pancasila.

Motivasi: Jika materi ini dikuasai dengan baik, banyak manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.

- 1) Peneliti menyiapkan materi
- 2) Peneliti membuka pelajaran dengan berdoa dan menanyakan kabar para siswa.
- 3) Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran.

- 4) Peneliti membuat permainan ludo dengan menggunakan dadu lambang pancasila dan papan ludo dengan kotak penuh dengan gambar lambang sila pancasila.
- 5) Peneliti menjelaskan cara permainannya.
- 6) Peneliti menyuruh siswa untuk memperhatikan media permainan ludo.
- 7) Siswa dibagi menjadi 4 kelompok.
- 8) Guru memberikan pertanyaan mengenai bunyi salah satu lambang sila pancasila.
- 9) Siswa yang cepat menjawab maka dialah yang pertama dan bergantian bersama teman satu kelompoknya.
- 10) Peneliti memperhatikan siswa yang sedang bermain dadu ludo Sila pancasila.
- 11) Guru sudah menyiapkan pertanyaan mengenai bunyi lambang sila pancasila dan pengamalan sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
- 12) Apabila di tengah-tengah permainan salah satu siswa yang bermain menduduki kotak yang berisikan lambang sila pancasila maka guru akan memberikan pertanyaan mengenai bunyi dan juga pengamalan lambang sila tersebut.
- 13) Guru menyuruh siswa berdiskusi untuk memecahkan masalah yang guru berikan melalui pertanyaan tentang bunyi sila pancasila sesuai dengan lambangnya masing-masing.

- 14) Jika kelompok siswa tersebut dapat memecahkan masalah yang diberikan guru maka akan tetap pada posisi kotak yang didudukinya tetap jika kelompok tersebut tidak bisa memecahkan masalah tersebut maka pionnya akan mundur sesuai angka yang diperoleh dan kelompok lain akan diberi kesempatan untuk memecahkan masalah jika kelompok lain bisa maka poin tersebut akan beralih kepada kelompok yang bisa memecahkan masalah dari pertanyaan guru mengenai lambang sila pancasila.
- 15) Peserta didik membuat catatan mengenai pembelajaran yang ada di dalam dadu ludo tersebut.
- 16) Peneliti membuat lembar observasi mengenai perkembangan aktivitas siswa dengan menggunakan model *problem based learning* dan penggunaan media permainan ludo.

Penutup

- 1) Guru mereview kembali materi yang telah didiskusikan.
- 2) Guru memeriksa catatan siswa mengenai materi sila pancasila.
- 3) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi sila pancasila yang kurang dipahami siswa.

c. Pengamatan (*Observation*)

Pada siklus II pertemuan ke-1 ini, peneliti bertindak sebagai observer sama halnya pada siklus I yang mengamati proses berlangsungnya

pembelajaran di kelas. Pembelajaran melalui *problem based learning* (PBL) dan penggunaan media permainan ludo mampu membangkitkan semangat dan kinerja siswa dalam belajar, baik belajar kelompok maupun individu.

Berdasarkan analisa penelitian bahwa pembelajaran melalui *problem based learning* (PBL) dan penggunaan media permainan ludo membawa dampak baik terhadap aktivitas belajar siswa dan peningkatan aktivitas belajar siswa terus meningkat mulai dari siklus I hingga ke siklus II pertemuan ke-1 ini.

Beberapa aktivitas yang mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya yaitu aktivitas visual, mendengarkan, menulis, oral, diskusi, mental dan sebagainya. Untuk hasil aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini (lihat lampiran 8):

Tabel 4.4

Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan Ke 1

No	Aktivitas siswa pada kondisi awal	Jumlah dan presentase aktivitas belajar siswa pada kondisi awal			
		Jumlah siswa aktif	Presentase (%)	Jumlah siswa tidak aktif	Presentase (%)
1.	Kegiatan Visual <ul style="list-style-type: none"> • Siswa aktif membaca buku pelajaran tentang sila pancasila. • Siswa aktif memperhatikan media ludo yang di tunjukkan guru. 	18	72%	7	28%

2.	Kegiatan mendengarkan <ul style="list-style-type: none"> • Siswa aktif mendengarkan penjelasan guru tentang sila pancasila dan penggunaan media ludo. 	20	80%	5	20%
3.	Kegiatan Menulis <ul style="list-style-type: none"> • Siswa aktif menulis pelajaran yang ada di papan tulis ataupun yang di diktakan oleh guru mengenai sila pancasila. 	19	76%	6	24%
4.	Kegiatan Oral <ul style="list-style-type: none"> • Siswa aktif bertanya mengenai materi sila pancasila yang kurang dipahaminya. • Siswa aktif memberikan umpan balik dari setiap pertanyaan guru mengenai sila pancasila 	19	76%	6	24%
5.	Kegiatan Diskusi <ul style="list-style-type: none"> • Siswa aktif berdiskusi dengan teman sekelompoknya untuk menjawab persoalan yang ada di dalam permainan ludo. • Siswa aktif bekerja sama dengan teman sekelompoknya untuk melaksanakan permainan ludo dengan tertib sesuai arahan yang diberikan guru. 	18	72%	7	28%
6.	Kegiatan Emosional <ul style="list-style-type: none"> • Siswa aktif menyampaikan pendapat pada saat diskusi dalam melaksanakan permainan ludo. 	21	84%	4	16%
7.	Kegiatan Mental <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dan teman sekelomponya bertanggung jawab dalam memecahkan persoalan dan menyelesaikan permainan ludo. 	18	72%	7	28%
8.	Kegiata Metrik <ul style="list-style-type: none"> • Siswa aktif melatih ingatan mengenai sila pancasila dengan menggunakan media permainan ludo. 	19	76%	6	24%

	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa aktif mengamalkan nilai-nilai sila pancasila dalam dirinya baik di sekolah maupun di lingkungan sekitar siswa. 				
--	--	--	--	--	--

d. Refleksi

Dari data yang diperoleh dua lembar observasi siklus I bahwa aktivitas belajar siswa SD Negeri 101105 Sayurmatangi mengalami peningkatan. Peningkatan aktivitas belajar siswa yang paling dominan yaitu kegiatan emosional 84% dan aktivitas lainnya.

Adanya peningkatan di beberapa indikator tidak terlepas dari pembelajaran melalui *problem based learning* (PBL) dan penggunaan media permainan ludo yang dipakai pada setiap pertemuan yang lebih banyak peran siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu materi yang dibawakan juga mengandung contoh-contoh nyata yang bisa ditemukan di lingkungan sekitar dan kehidupan sehari-hari.

Pertemuan ke-2

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada pertemuan kedua siklus ini yaitu peneliti menyusun RPP (lihat lampiran 3), dan menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas belajar siswa selama pembelajaran.

b. Tindakan (*Action*)

Pendahuluan:

Apersepsi: mengingat kembali tentang bunyi, nilai dan pengamalan lambang sila Pancasila.

Motivasi: jika materi ini dikuasai dengan baik, banyak manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.

- 1) Guru membentuk kelompok menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 7 dan 6 orang
- 2) Guru memberikan motivasi kepada siswa dengan pertanyaan yang sifatnya membangkitkan semangat siswa.
- 3) Guru memperkenalkan media pembelajaran berupa permainan ludo kepada siswa. Media ludo tersebut sudah dimodifikasi menjadi lebih menarik baik dari segi warna dan lebih banyak memiliki lambang sila Pancasila di dalam kotak.
- 4) Guru memberikan beberapa masalah mengenai materi Pancasila dan pengamalannya sesuai dengan media.
- 5) guru memberikan penjelasan tata cara permainan ludo serta peraturan permainannya dan guru menentukan siswa yang akan bermain dengan cara menunjukkan salah satu lambang sila Pancasila kemudian siswa yang paling cepat menjawab dialah yang akan bermain lebih dulu dan disambung (bergiliran dengan teman sekelompoknya) oleh teman sekelompoknya sampai permainan selesai.
- 6) guru membimbing jalannya permainan, dalam permainan ludo tersebut pada salah satu lambang sila Pancasila yang diletak di kotak ludo

apabila pion salah pemain menduduki kotak yang memiliki lambang sila pancasila.

- 7) guru memberikan pertanyaan mengenai bunyi lambang, nilai dan pengamalan dalam kehidupan sehari-hari. Bagi pion pemain yang menduduki kotak berlambang sila pancasila, apabila siswa mampu menjawab dia akan tetap berada di posisinya dan jika siswa tidak bisa menjawab maka pion pemain akan mundur ke posisi sesuai dengan angka yang didapat.
- 8) jika kelompok yang diberi pertanyaan tidak bisa menjawab maka pertanyaan akan dilempar kepada kelompok lain apabila kelompok tersebut bisa menjawab pionnya bisa keluar dan untuk pion yang sudah keluar bisa melangkah sesuai angka yang didapat.
- 9) Setelah salah satu pion kelompok sudah berada pada kotak finish maka kelompok tersebut harus menyebutkan satu persatu bunyi pancasila dan pengamalannya bagi kehidupan sehari-hari.
- 10) Siswa harus saling bekerjasama untuk dapat memenangkan permainan ludo sila pancasila.
- 11) Jika kelompok tersebut tidak dapat menyebutkannya maka pion kelompok tersebut akan mundur sesuai angka yang di dapatkan.
- 12) Kelompok yang tercepat dapat memenangkan permainan ludo sila pancasila maka akan mendapatkan hadiah dari guru.

- 13) Kelompok siswa berlomba-bersama untuk memenangkan permainan ludo dan juga siswa sangat antusias dalam bekerjasama untuk memecahkan persoalan yang ada dalam permainan mengenai sila pancasila.
- 14) Guru menyiapkan lembar observasi aktivitas belajar yang sudah disesuaikan dengan indikator aktivitas belajar melalui *problem based learning* (PBL) untuk menilai aktivitas siswa saat pembelajaran berlangsung.
- 15) Kemudian guru menginformasikan kelompok yang menjadi pemenang dalam permainan ludo sila pancasila.

Penutup:

- 1) Guru mereview kembali materi yang telah didiskusikan
- 2) Guru menginstruksikan siswa untuk melafalkan bunyi, nilai, dan pengamalan masing-masing lambang sila pancasila.

c. Pengamatan (*Observasi*)

Hasil pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa melalui *problem based learning* (PBL) dan penggunaan media permainan ludo saat proses belajar memberikan pengaruh yang baik yang mampu menumbuhkan kegiatan mendengar, menulis, oral, emosional, metrik dan sebagainya. Pembelajaran melalui *problem based learning* (PBL) dari sisi karakter dan sudut koponen mampu mengaktifkan minat, motivasi, serta aktivitas siswa dalam belajar

berdasarkan hasil pengamatan observasi di SD Negeri 101105 Sayurmatinggi.

Hal ini disebabkan telah diperbaikinya kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus sebelumnya. Setelah dilaksanakannya perbaikan pada siklus II pertemuan 2 ini ternyata mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dilihat dari aktivitas siswa dalam mengerjakan persoalan-persoalan yang diberikan peneliti dan keaktifan mereka dalam melakukan pembelajaran melalui *problem based learning* dan penggunaan media permainan ludo pada materi sila pancasila, siswa juga aktif melafalkan dan mengamalkan sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil pengamatan menunjukkan aktivitas belajar siswa meningkat dengan pembelajaran melalui *problem based learning* (PBL) dan penggunaan media permainan ludo sila pancasila, hal tersebut diamati peneliti mulai dari kondisi awal, siklus I pertemuan ke-1 dan pertemuan ke-2 hingga ke siklus II pertemuan ke-1 dan pertemuan ke-2, peningkatan aktivitas tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini (lihat lampiran 9):

Tabel 4.5

Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan Ke 2

No	Aktivitas siswa pada kondisi awal	Jumlah dan presentase aktivitas belajar siswa pada kondisi awal			
		Jumlah siswa aktif	Presentase (%)	Jumlah siswa tidak aktif	Presentase (%)
1.	<p>Kegiatan Visual</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa aktif membaca buku pelajaran tentang sila pancasila. Siswa aktif memperhatikan media ludo yang di tunjukkan guru. 	20	80%	5	20%
2.	<p>Kegiatan mendengarkan</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa aktif mendengarkan penjelasan guru tentang sila pancasila dan penggunaan media ludo. 	22	88%	3	12%
3.	<p>Kegiatan Menulis</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa aktif menulis pelajaran yang ada di papan tulis ataupun yang di diktikan oleh guru mengenai sila pancasila. 	20	80%	5	20%
4.	<p>Kegiatan Oral</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa aktif bertanya mengenai materi sila pancasila yang kurang dipahaminya. Siswa aktif memberikan umpan balik dari setiap pertanyaan guru mengenai sila pancasila 	22	88%	3	12%
5.	<p>Kegiatan Diskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa aktif berdiskusi dengan teman sekelompoknya untuk menjawab persoalan yang ada di dalam permainan ludo. Siswa aktif bekerja sama dengan teman sekelompoknya untuk melaksanakan permainan ludo dengan tertib sesuai arahan yang diberikan guru. 	21	84%	4	16%

6.	Kegiatan Emosional <ul style="list-style-type: none"> • Siswa aktif menyampaikan pendapat pada saat diskusi dalam melaksanakan permainan ludo. 	22	88%	3	12%
7.	Kegiatan Mental <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dan teman sekelomponya bertanggung jawab dalam memecahkan persoalan dan menyelesaikan permainan ludo. 	20	80%	5	20%
8.	Kegiata Metrik <ul style="list-style-type: none"> • Siswa aktif melatih ingatan mengenai sila pancasila dengan menggunakan media permainan ludo. • Siswa aktif mengamalkan nilai-nilai sila pancasila dalam dirinya baik di sekolah maupun di lingkungan sekitar siswa. 	21	84%	4	16%

d. Refleksi

Berdasarkan observasi pada siklus II pertemuan ke-2 terlihat jelas bahwa terjadinya peningkatan aktivitas belajar siswa mulai dari kondisi awal, siklus I pertemuan ke-1 dan ke-2 hingga siklus II pertemuan ke-1 dan ke-2. Hal tersebut dilihat berdasarkan persentase observasi. Dari analisis lembar observasi aktivitas belajar siswa terlihat bahwa kebanyakan siswa sudah aktif dalam aktivitas mendengar, menulis, oral, mental dan sebagainya.

Dalam proses pembelajaran ini dapat dilihat dari jumlah persentase yang meningkat dari siklus I hingga siklus II. Berdasarkan data yang diperoleh dalam empat kali pertemuan, dua siklus ini peneliti

menyimpulkan bahwa pembelajaran melalui *problem based learning* (PBL) dan penggunaan media permainan ludo sila pancasila selama proses pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan secara berkala. Hal ini dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.6
Persentase Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa

No	Jenis Aktivitas Belajar	Kondisi Awal	Siklus I		Siklus II	
			Pertemuan Ke- I	Pertemuan Ke- II	Pertemuan Ke- III	Pertemuan Ke- IV
1	Visual	40%	52%	72%	72%	80%
2	Mendengar	28%	40%	72%	80%	88%
3	Menulis	32%	52%	64%	76%	80%
4	Oral	40%	48%	68%	76%	88%
5	Diskusi	44%	52%	60%	72%	84%
6	Emosional	32%	32%	56%	84%	88%
7	Mental	40%	44%	44%	72%	80%
8	Metrik	36%	36%	56%	76%	84%

Dari semua komponen dan indikator aktivitas belajar siswa yang paling dominan meningkat adalah aktivitas mendengarkan 88%, aktivitas oral 88%, aktivitas emosional 88%. Penelitian siklus II pertemuan 2 sudah mengalami peningkatan yang sudah signifikan, maka dari itu penelitian ini akan di akhiri pada siklus II pertemuan 2.

B. Pembahasan

Teori belajar konstruktivisme merupakan teori belajar yang mengkonstruksi siswa sendiri dalam artian mengkonstruksi kognitif melalui interaksi dengan objek, fenomena pengalaman dengan lingkungan. Sesuatu kognitif yang dianggap benar kognitif itu sendiri bisa berguna untuk menghadapi dan memecahkan permasalahan yang sesuai.

Menurut teori konstruktivisme, prinsip penting dari psikologi pendidikan bahwa guru tidak dapat hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa, tetapi siswa juga harus bisa membangun sendiri pengetahuan dalam benaknya, sehingga aktivitas belajar siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Pembelajaran PPKn materi lambang sila pancasila dengan menggunakan *Problem Based Learning* dan media permainan ludo bisa meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Pembelajaran melalui *Problem Based Learning* dan penggunaan media permainan ludo bisa meningkatkan aktivitas belajar siswa di SD Negeri 101105 Sayurmatangi bisa dilihat dari hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa siswa sangat tertarik dan senang dengan pembelajaran melalui *problem based learning* (PBL) dan penggunaan media permainan ludo, dan juga bisa dilihat dari hasil peningkatan yang berkala mulai dari siklus I hingga siklus II sebagai berikut. Kondisi awal 40% ke siklus I pertemuan ke-1 52%, ke siklus I pertemuan ke-2 72% ke siklus II pertemuan ke-1 84%, hingga siklus II pertemuan ke-2 88%.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan oleh Rizka Vitasari, Joharman, Kartika Chrysti Suryandari, bisa meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui model *Problem Based Learning*. Peneliti juga menggunakan *Problem*

Based Learning namun dengan menggunakan media permainan ludo. Setelah penelitian dilaksanakan aktivitas siswa kelas V SD Negeri 101105 Sayurminggi materi lambang sila pancasila mengalami peningkatan dengan menerapkan *Problem Based Learning* dan penggunaan media permainan ludo.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Siska Retno Sari, Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbasis Permainan *Ludo* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. penelitian ini menggunakan *Problem Based Learning* beda dengan penelitian terdahulu, tetapi sama-sama menggunakan media permainan ludo, dari hasil penelitian terdahulu sudah membuktikan bahwa dengan menggunakan media permainan ludo bisa meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Secara keseluruhan berdasarkan penelitian terdahulu dan pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini mengenai penggunaan *Problem Based Learning* dan penggunaan media permainan ludo menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa. Setelah dilakukan tindakan dengan penerapan *Problem Based Learning* dan penggunaan media permainan ludo dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran PPKn materi lambang sila pancasila di kelas V SD Negeri 101105 Sayurminggi.

Berdasarkan hipotesis tindakan yang dinyatakan dalam penelitian ini bahwa penerapan *Problem Based Learning* dan penggunaan media permainan ludo dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran PPKn materi

lambang sila pancasila di kelas V SD Negeri 101105 Sayurmatinggi dapat diterima.

C. Keterbatasan Penelitian

Seluruh rangkaian penelitian ini telah dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah yang ditetapkan dalam metodologi penelitian, hal ini dimaksudkan agar hasil diperoleh benar-benar objektif dan sistematis. Untuk mendapatkan hal yang sempurna dalam penelitian tidak begitu mudah, hal ini disebabkan berbagai keterbatasan diantaranya:

1. Aktivitas yang diamati hanya pada langkah-langkah pembelajaran *problem based learning* dan penggunaan media permainan ludo.
2. Peningkatan aktivitas belajar siswa tidak hanya menggunakan pembelajaran melalui PBL akan tetapi model pembelajaran yang lain juga.
3. Tidak semua siswa dapat memahami dan mengikuti pembelajaran melalui *problem based learning*, sehingga peningkatan aktivitas belajar siswa menjadi kurang.

Saran peneliti untuk keterbatasan dari penggunaan *Problem Based Learning* dan media permainan ludo, sebagai berikut:

1. Guru memotivasi siswa supaya lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
2. Guru menawarkan pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* dan penggunaan media permainan ludo lambang sila Pancasila saat

proses pembelajaran memudahkan siswa untuk memahami dan mengerti tentang materi lambang sila pancasila.

3. Guru membantu mengaktifkan pengetahuan siswa yang sudah ada (pengalaman) dan mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari.
4. Guru memperlihatkan media permainan ludo dan mempraktikkan dengan bantuan model *problem based learning*.
5. Guru selalu memberikan apresiasi, *feed back*, sehingga mampu meningkatkan akriivitas belajar siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari hasil tindakan yang dilakukan oleh peneliti bahwa pembelajaran melalui *problem based learning* dan penggunaan media permainan ludo sila pancasila dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi sila pancasila di kelas V SD Negeri 101105 Sayurmatangi, hal ini dapat dilihat dari peningkatan kegiatan belajar terjadi pada keseluruhan seperti yang terlihat pada siklus penelitian.

Hasil penelitian diperoleh adanya peningkatan aktivitas belajar siswa; (1) aktivitas visual dari 40% menjadi 80%, aktivitas mendengarkan dari 28% menjadi 88%, aktivitas menulis dari 32% menjadi 80%, aktivitas oral dari 40% menjadi 88%, aktivitas diskusi dari 44% menjadi 84%, aktivitas emosional dari 52% menjadi 88%, aktivitas mental dari 40% menjadi 80%, aktivitas metrik dari 36% menjadi 84%.

Dengan demikian peningkatan aktivitas belajar siswa di kelas V SD Negeri 101105 Sayurmatangi yang dicapai melalui *problem based learning* dan penggunaan media permainan ludo sila pancasila sudah mencapai persentase paling tinggi dalam penelitian ini yaitu 88%. Dari hasil penelitian bahwa dengan menggunakan pembelajaran melalui PBL dan penggunaan media permainan ludo sila pancasila dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di SD Negeri 101105 Sayurmatangi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka peneliti menyarankan sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

Dengan pembelajaran melalui *problem based learning* (PBL) dan penggunaan media permainan ludo sila pancasila agar diterapkan di dalam proses pembelajaran pada materi sila pancasila, karena berdasarkan hasil penelitian terbukti dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

2. Bagi Guru Kelas V

Agar dalam pembelajaran melalui PBL dan penggunaan media permainan ludo sila pancasila benar-benar efektif, guru harus secara konsisten mengikuti prosedur PBL dan tata cara permainan, dengan dibantunya dengan media belajar, memodifikasi pembelajaran dengan cara pemberian motivasi yang tinggi kepada siswa, sehingga siswa termotivasi untuk meningkatkan aktivitas belajarnya.

3. Bagi Siswa

Agar dapat memahami, membiasakan pembelajaran melalui PBL dan penggunaan media permainan ludo sila pancasila dalam aktivitas belajarnya, baik karena kelompok ataupun individu, karena dapat meningkatkan aktivitas belajar dan senantiasa mengambil manfaat dalam setiap pengalaman belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Reneka Cipta, 2013.
- Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana, 2013.
- Ai Kania Apriani. "Penggunaan Media Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang: Penelitian Eksperimen Murni Pada Siswa Kelas XI SMA Islam ALMusyawarah Lembang." *PhD Thesis*, Universitas Pendidikan Indonesia, 2017.
- Andi Masmi. "Peningkatan Hasil Belajar Pkn Berbantuan Media Gambar Di Kelas IV SDN 9 Palu." *Jurnal Kreatif Online* 1, no. 1, 2014.
- Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2017.
- Desi Indarwati, Wahyudi Wahyudi, dan Novisita Ratu. "Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Penerapan Problem Based Learning Untuk Siswa Kelas V SD." *Skripsi*, Satya Widya 30, no. 1, 2014.
- Dewi Salma Prawiradilga, *Prinsip Desain Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2008.
- Eni Wulandari. "Penerapan Model PBL (Problem Based Learning) Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD." *Kalam Cendekia PGSD Kebumen* 1, no. 1 (2012).
- Ikhsan Ahmad, *Pilar Demokrasi Kelima*, Banten: Deepublish, 2012.
- Lubis, Maulana Arafat, *Pembelajaran PPKn di SD/MI Implementasi Pendidikan Abad 21*, Medan: Akasha Sakti, 2018.
- _____, *Pembelajaran Tematik Di SD/MI Pengembangan Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Samudra Biru, 2013.
- Lusi Widayanti. "Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning pada Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013." *Jurnal Fisika Indonesia* 17, no. 49 (2014).

- M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Reneka Cipta, 2012.
- M. Taufiq Amir, *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*, Jakarta: Kencana, 2009.
- Moh Suardi, *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- Normala Rahmadani dan Indri Anugraheni. “Peningkatan aktivitas belajar matematika melalui pendekatan problem based learning bagi siswa kelas 4 SD.” *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 7, no. 3, 2017.
- Rangkuti, Ahmad Nizar, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Citapustaka Media, 2016.
- _____ *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Citapustaka Media, 2014.
- Ratna Rosidah Tri Wasonowati. “Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran Hukum–Hukum Dasar Kimia Ditinjau Dari Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA SMA Negeri 2 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014,” 2014.
- Rizka Vitasari. “Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Problem Based Learning Siswa Kelas V SD Negeri 5 Kutosari.” *Kalam Cendekia PGSD Kebumen* 4, no. 3 (2013).
- Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014.
- Sari, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Berbasis Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Perencanaan Sistem Antena Kelas Xi Smk Negeri 3 Surabaya,” *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Volume 7, No. 2, 2018.
- Sebastian Hadi Santoso dan Hendro Aryanto. “Perancangan Permainan Interaktif mengenai Cinta Tanah Air untuk Kalangan. *Pdf*, (diakses tanggal 23 mei 2019).

- Siska Retno Sari. “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Berbasis Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Perencanaan Sistem Antena Kelas Xi Smk Negeri 3 Surabaya.” *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 7, no. 2 (2018).
- Sitorus, Masganti, *Metodologi Penelitian Pendidikan Islam*, Medan: IAIN Press, 2011.
- Suparlan, “Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran”, *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, Volume 1, Nomor 2, Juli 2019.
- Sutarjo Adisusilo, “Konstruktivisme dalam Pembelajaran.” *Tersedia pada: <http://veronikacloset.files.wordpress.com/2010/06/konstruktivisme.pdf>* (diakses tanggal 30 Desember 2010), 2010.
- W. Gulo, *Strategi Belajar Mengajar (Cover Baru)*, Grasindo, 2008.
- Wasonowati, Ratna Rosidah Tri. “Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran Hukum–Hukum Dasar Kimia Ditinjau dari Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA SMA Negeri 2 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014,” 2014.
- Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: KENCANA, 2013.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Pribadi

1. Nama : Siska Fadilah Hasibuan
2. NIM : 16 205 0060
3. Tempat/Tanggal Lahir : Sayurmatinggi/ 19 Desember 1998
4. e-mail/No. Hp : fadilahsiska90@gmail.com/082298352179
5. Jenis Kelamin : Perempuan
6. Jumlah Saudara : 2
7. Alamat : Sayurmatinggi, Kec. Sayurmatinggi, Jln. Mandailing Natal, Kab. Tapanuli Selatan

B. Identitas Orangtua

1. Nama Ayah : MHD. Awaluddin Hasibuan
2. Pekerjaan : Wirasuwasta
3. Nama Ibu : Gusniar
4. Pekerjaan : PNS
5. Alamat : Sayurmatinggi, Kec. Sayurmatinggi, Jln. Mandailing Natal, Kab. Tapanuli Selatan

C. Pendidikan

1. SD Negeri 101105 Sayurmatinggi : Tahun 2004-2010
2. MTsN 1 Batang Angkola : Tahun 2010-2013
3. SMA Negeri 1 Batang Angkola : Tahun 2013-2016
4. Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan : Tahun 2016-2020

Lampiran 1

**LEMBAR OBSERVASI PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR MELALUI
PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DAN PENGGUNAAN MEDIA
 PERMAINAN LUDO DALAM MATERI LAMBANG SILA PANCASILA
 PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 101105 SAYURMATINGGI
 PRA RISET**

NO	Nama Siswa	Aktivitas							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Abdul								
2	Addat		✓		✓				
3	Adtya			✓					
4	Ammar		✓	✓		✓	✓		✓
5	Andikha				✓		✓	✓	✓
6	Andri								
7	Asmirada					✓			
8	Coki								
9	Fauzan	✓		✓		✓	✓	✓	✓
10	Hajijah		✓	✓	✓		✓		✓
11	Huswatun					✓			
12	Imam								
13	Indah					✓			✓
14	Khayla	✓		✓					
15	Khoirun				✓	✓	✓	✓	
16	Manna								
17	Pauzan					✓			✓
18	Rasoki					✓		✓	
19	Rayhana		✓	✓			✓		✓
20	Rifki								
21	Rusdi								
22	Saipul								
23	Sakdiah	✓	✓	✓		✓	✓		✓
24	Saskia	✓	✓	✓		✓	✓		✓
25	Shoibur								
JUMLAH		4	6	8	5	10	8	4	9
Presentase (%)		16%	24%	32%	20%	40%	32%	16%	36%

Lampiran 2

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
SIKLUS I**

Satuan Pendidikan	: SDN. 101105 SAYURMATINGGI
Kelas / Semester	: V / 1
Tema 5	: Bangsa sebagai Bangsa Indonesia
Sub Tema 1	: Indonesiaku, Bangsa yang Kaya
Mata Pelajaran	: PPKn
Pembelajaran Ke	: 1 dan 2
Alokasi Waktu	: 1 hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

PPKn

Kompetensi Dasar (KD)

3.1 Memahami nilai simbol-simbol Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan di sekolah

Indikator :

- 3.1.1 Memberikan contoh perilaku di rumah yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila pertama dan kedua Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila
- 3.1.2 Memberikan contoh perilaku di rumah yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila ketiga Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1. Setelah melaksanakan permainan ludo siswa dapat menghafal tentang gambar masing-masing lambang pancasila dengan tepat dan benar.
- 2. Dengan melaksanakan diskusi siswa dapat mengenali arti dari masing-masing lambang pancasila dengan benar.
- 3. Setelah mempelajari lambang sila dan nilai sila pancasila Siswa mampu memberikan contoh perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila dan menceritakannya kepada temannya dengan percaya diri.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Mengenali lambang pancasila
- Pancasila berasal dari kata panca yang berarti lima dan sila yang artinya prinsip atau asas.
- Pancasila adalah rumusan dan pedoman kehidupan berbangsa dan bernegarabagi seluruh rakyat Indonesia.



- Pancasila



E. PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan ludo mengenai lambang sila pancasila, diskusi, tanya jawab, ceramah.
- Model : *Problem Based Learning* (PBL)

F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Sumber: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013
- Media: gambar lambang pancasila

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan ke-1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik. 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang peserta didik. 3. Guru menyuruh siswa untuk menyanyikan lagu Indonesia Raya atau lagu wajib lainnya. 4. Guru meminta siswa untuk memeriksa kebersihan diri dan kelas. 5. Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari.		10 menit
Kegiatan Inti	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	50 menit
Mengorientasikan masalah	1. memberikan motivasi kepada siswa dengan pertanyaan yang sifatnya membangkitkan semangat siswa. 2. memperkenalkan media pembelajaran berupa permainan ludo kepada siswa. 3. Memberikan beberapa masalah (pertanyaan mengenai bunyi sila pancasila) mengenai	1. mengungkapkan pengetahuan awal mengenai pancasila dan menjawab pertanyaan guru. 2. siswa melihat dan memperhatikan media yang ditunjukkan guru. 3. siswa menanggapi masalah yang diajukan guru.	

	materi pancasila sesuai dengan media.		
Pengorganisasian siswa	4. membagi siswa menjadi menjadi empat kelompok untuk berdiskusi untuk melaksanakan permainan	4. siswa duduk sesuai dengan kelompok masing-masing	
Pembimbingan dan investigasi	5. guru memberikan penjelasan tata cara permainan ludo serta peraturan permainannya dan guru menentukan siswa yang akan bermain dengan cara menunjukkan salah satu lambang sila pancasila kemudian siswa yang paling cepat menjawab dialah yang akan menjadi perwakilan kelompoknya sampai permainan selesai. 6. guru membimbing jalannya permainan, dalam permainan ludo tersebut pada salah satu lambang sila pancasila yang diletak dikotak ludo apabila pion salah pemain menduduki kotak yang memiliki lambang sila pancasila. 7. guru memberikan pertanyaan bagi pion pemain yang menduduki kotak berlambang sila pancasila, apabila siswa mampu menjawab dia akan tetap berada di posisinya dan jika siswa tidak bisa menjawab maka pion pemain akan mundur ke posisi sesuai dengan angka yang didapat. 8. jika kelompok yang	5. siswa menyimak penjelasan guru mengenai tata cara permainan media ludo, siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru mengenai simbol pancasila dan bekerjasama untuk menyelesaikan permainan hingga tahap akhir. 6. siswa melaksanakan permainan ludo sesuai dengan arahan guru. 7. siswa berdiskusi dengan teman sekelomponya untuk menjawab pertanyaan guru agar pionnya tetap berjalan.	

	diberi pertanyaan tidak bisa menjawab maka pertanyaan akan dilempar kepada kelompok lain apabila kelompok tersebut bisa menjawab pionnya bisa keluar dan untuk pion yang sudah keluar bisa melangkah sesuai angka yang didapat.	8. kelompok siswa yang tidak bisa menjawab maka pionnya mundur sesuai dengan angka yang didapat dan pertanyaan dilempar kepada kelompok lain.	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan peserta didik melakukan refleksi dan evaluasi mengenai kegiatan pembelajaran. 2. Guru diberi kesempatan untuk bertanya mengenai pembelajaran yang tidak dipahami. 3. Menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam. 		10 menit

Pertemuan ke-2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik. 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang peserta didik. 3. Guru menyuruh siswa untuk menyanyikan lagu Indonesia Raya atau lagu wajib lainnya. 4. Guru meminta siswa untuk memeriksa kebersihan diri dan kelas. 5. Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari. 		10 menit
Kegiatan Inti	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	50 menit
Mengorientasikan masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. memberikan motivasi kepada siswa dengan pertanyaan yang sifatnya membangkitkan semangat siswa. 2. memperkenalkan media 	<ol style="list-style-type: none"> 1. mengungkapkan pengetahuan awal mengenai pancasila dan menjawab pertanyaan guru. 2. siswa melihat dan 	

<p>Pengorganisasian siswa</p> <p>Pembimbingan dan investigasi</p>	<p>pembelajaran berupa permainan ludo kepada siswa.</p> <p>3. Memberikan beberapa masalah (pertanyaan bunyi sila pancasila berdasarkan lambangnya) mengenai materi pancasila dan nilai lambang sila pancasila sesuai dengan media.</p> <p>4. membagi siswa menjadi menjadi empat kelompok untuk berdiskusi untuk melaksanakan permainan</p> <p>5. guru memberikan penjelasan tata cara permainan ludo serta peraturan permainannya dan guru menentukan siswa yang akan bermain dengan cara menunjukkan salah satu lambang sila pancasila kemudian siswa yang paling cepat menjawab dialah yang akan menjadi perwakilan kelompoknya sampai permainan selesai.</p> <p>6. guru membimbing jalannya permainan, dalam permainan ludo tersebut pada salah satu lambang sila pancasila yang diletak dikotak ludo apabila pion salah pemain menduduki kotak yang memiliki lambang sila pancasila.</p> <p>7. guru memberikan pertanyaan bagi pion pemain yang menduduki kotak berlambang sila pancasila, apabila siswa mampu menjawab dia akan tetap berada di posisinya dan jika siswa tidak bisa menjawab</p>	<p>memperhatikan media yang ditunjukkan guru.</p> <p>3. siswa menanggapi masalah yang diajukan guru.</p> <p>4. siswa duduk sesuai dengan kelompok masing-masing</p> <p>5. siswa menyimak penjelasan guru mengenai tata cara permainan media ludo, siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru mengenai simbol pancasila dan bekerjasama untuk menyelesaikan permainan hingga tahap akhir.</p> <p>6. siswa melaksanakan permainan ludo sesuai dengan arahan guru.</p> <p>7. siswa berdiskusi dengan teman sekelomponya untuk menjawab</p>	
---	--	--	--

	<p>maka pion pemain akan mundur ke posisi sesuai dengan angka yang didapat.</p> <p>8. jika kelompok yang diberi pertanyaan tidak bisa menjawab maka pertanyaan akan dilempar kepada kelompok lain apabila kelompok tersebut bisa menjawab pionnya bisa keluar dan untuk pion yang sudah keluar bisa melangkah sesuai angka yang didapat.</p>	<p>pertanyaan guru agar pionnya tetap berjalan.</p> <p>8. kelompok siswa yang tidak bisa menjawab maka pionnya mundur sesuai dengan angka yang didapat dan pertanyaan dilempar kepada kelompok lain.</p>	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa melakukan refleksi dan evaluasi mengenai kegiatan pembelajaran. 2. Guru memberi kesempatan untuk bertanya mengenai pembelajaran yang tidak dipahami. 3. Menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam. 		10 menit

H. Penilaian

Teknik penilaian: Aktivitas dalam pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Memperhatikan penjelasan guru.	Pengamatan	Selama pembelajaran
2.	Mendengarkan arahan dari guru.		
3.	Bertanya mengenai materi yang kurang dipahami.		

4.	Memberikan pendapat pada saat diskusi kelompok.		
5.	Bekerjasama dalam mencari permasalahan dengan kawan satu kelompok		
6.	Mencatat hal penting mengenai materi yang disampaikan guru.		

Sayurminggi, September 2020

Guru kelas V SD Negeri 101105
Sayurminggi

Mahasiswa

Erlilawati Harahap, S. Pd.
NIP.19661022 198803 2 003

Siska Fadilah Hasibuan
NIM. 1620500060

Mengetahui
Kepala Sekolah

Rosanna Nasution, S. Pd.,SD
NIP.19740510 199611 2 001

Lampiran 3

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
Siklus II**

Satuan Pendidikan	: SDN. 101105 SAYURMATINGGI
Kelas / Semester	: V / 1
Tema 5	: Bangsa sebagai Bangsa Indonesia
Sub Tema 1	: Indonesiaku, Bangsa yang Kaya
Mata Pelajaran	: PPKn
Pembelajaran Ke	: 3 dan 4
Alokasi Waktu	: 1 hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

PPKn

Kompetensi Dasar (KD)

3.1 Memahami nilai simbol-simbol Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan di sekolah

Indikator :

3.1.1 Memberikan contoh perilaku di rumah yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila pertama dan kedua Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila

3.1.2 Memberikan contoh perilaku di rumah yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila ketiga Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan melaksanakan permainan ludo Siswa dapat memahami arti dari masing-masing lambang pancasila dengan tepat.
2. Dengan melaksanakan permainan ludo siswa dapat memahami pengamalan masing-masing lambang sila pancasila.
3. Dengan mempelajari pengamalan sila pancasila Siswa dapat mengamalkan sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Mengenal lambang pancasila dan pengamalan dalam kehidupan sehari-hari.
- Pancasila berasal dari kata panca yang berarti lima dan sila yang artinya prinsip atau asas.
- Pancasila adalah rumusan dan pedoman kehidupan berbangsa dan bernegarabagi seluruh rakyat Indonesia.



▪



E. PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan ludo mengenai lambang sila pancasila, diskusi, tanya jawab, ceramah.
- Model : *Problem Based Learning* (PBL)

F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Sumber: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013
- Media: gambar lambang pancasila

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan ke-3

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	6. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik. 7. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang peserta didik. 8. Guru menyuruh siswa untuk menyanyikan lagu Indonesia Raya atau lagu wajib lainnya. 9. Guru meminta siswa untuk memeriksa kebersihan diri dan kelas. 10. Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari.		10 menit
Kegiatan Inti	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	50 menit
Mengorientasikan masalah	1. memberikan motivasi kepada siswa dengan pertanyaan yang sifatnya membangkitkan semangat siswa. 2. memperkenalkan media pembelajaran berupa permainan ludo kepada siswa. Media ludo tersebut sudah dimodifikasi menjadi lebih menarik baik dari segi warna dan lebih banyak memiliki labang di dalam kotak. 3. Memberikan beberapa masalah mengenai materi pancasila dan pengamalannya sesuai dengan media.	1. mengungkapkan pengetahuan awal mengenai pancasila dan menjawab pertanyaan guru. 2. siswa melihat dan memperhatikan media yang ditunjukkan guru. 3. siswa	

		menanggapi masalah yang diajukan guru.	
Pengorganisasian siswa	4. membagi siswa menjadi empat kelompok untuk berdiskusi untuk melaksanakan permainan	4. siswa duduk sesuai dengan kelompok masing-masing	
Pembimbingan dan investigasi	5. guru memberikan penjelasan tata cara permainan ludo serta peraturan permainannya dan guru menentukan siswa yang akan bermain dengan cara menunjukkan salah satu lambang sila pancasila kemudian siswa yang paling cepat menjawab dialah yang akan bermain lebih dulu dan disambung oleh teman sekelompoknya sampai permainan selesai. 6. guru membimbing jalannya permainan, dalam permainan ludo tersebut pada salah satu lambang sila pancasila yang diletak dikotak ludo apabila pion salah pemain menduduki kotak yang memiliki lambang sila pancasila. 7. guru memberikan pertanyaan mengenai bunyi lambang dan pengamalan dalam sehari-hari bagi pion pemain yang menduduki kotak berlambang sila pancasila, apabila siswa mampu menjawab dia akan tetap berada di posisinya dan jika siswa tidak bisa menjawab maka pion pemain akan	5. siswa menyimak penjelasan guru mengenai tata cara permainan media ludo, siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru mengenai simbol pancasila dan bekerjasama untuk menyelesaikan permainan hingga tahap akhir. 6. siswa melaksanakan permainan ludo sesuai dengan arahan guru. 7. siswa berdiskusi	

	<p>mundur ke posisi sesuai dengan angka yang didapat.</p> <p>8. jika kelompok yang diberi pertanyaan tidak bisa menjawab maka pertanyaan akan dilempar kepada kelompok lain apabila kelompok tersebut bisa menjawab pionnya bisa keluar dan untuk pion yang sudah keluar bisa melangkah sesuai angka yang didapat.</p>	<p>dengan teman sekelomponya untuk menjawab pertanyaan guru agar pionnya tetap berjalan.</p> <p>8. kelompok siswa yang tidak bisa menjawab maka pionnya mundur sesuai dengan angka yang didapat dan pertanyaan dilempar kepada kelompok lain.</p>	
Kegiatan Penutup	<p>4. Guru dan peserta didik melakukan refleksi dan evaluasi mengenai kegiatan pembelajaran.</p> <p>5. Guru diberi kesempatan untuk bertanya mengenai pembelajaran yang tidak dipahami.</p> <p>6. Menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam.</p>		10 menit

Pertemuan ke-4

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<p>1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik.</p> <p>2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang peserta didik.</p> <p>3. Guru menyuruh siswa untuk menyanyikan lagu Indonesia Raya atau lagu wajib lainnya.</p> <p>4. Guru meminta siswa untuk memeriksa kebersihan diri dan kelas.</p>	10 menit

	5. Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari.		
Kegiatan Inti	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	50 menit
Mengorientasikan masalah	<p>1. memberikan motivasi kepada siswa dengan pertanyaan yang sifatnya membangkitkan semangat siswa.</p> <p>2. memperkenalkan media pembelajaran berupa permainan ludo kepada siswa. Media ludo tersebut sudah dimodifikasi menjadi lebih menarik baik dari segi warna dan lebih banyak memiliki lambang sila pancasila di dalam kotak.</p> <p>3. Memberikan beberapa masalah mengenai materi pancasila dan pengamalannya sesuai dengan media.</p>	<p>1. mengungkapkan pengetahuan awal mengenai pancasila dan menjawab pertanyaan guru.</p> <p>2. siswa melihat dan memperhatikan media yang ditunjukkan guru.</p> <p>3. siswa menanggapi masalah yang diajukan guru.</p>	
Pengorganisasian siswa	4. membagi siswa menjadi menjadi empat kelompok untuk berdiskusi untuk melaksanakan permainan	4. siswa duduk sesuai dengan kelompok masing-masing	
Pembimbingan dan investigasi	<p>5. guru memberikan penjelasan tata cara permainan ludo serta peraturan permainannya dan guru menentukan siswa yang akan bermain dengan cara menunjukkan salah satu lambang sila pancasila kemudian siswa yang paling cepat menjawab dialah yang akan bermain lebih dulu dan disambung oleh teman sekelompoknya sampai permainan selesai.</p> <p>6. guru membimbing jalannya</p>	<p>5. siswa menyimak penjelasan guru mengenai tata cara permainan media ludo, siswa menjawab pertanyaan yang</p>	

	<p>permainan, dalam permainan ludo tersebut pada salah satu lambang sila pancasila yang diletak dikotak ludo apabila pion salah pemain menduduki kotak yang memiliki lambang sila pancasila.</p> <p>7. guru memberikan pertanyaan mengenai bunyi lambang dan pengamalan dalam sehari-hari bagi pion pemain yang menduduki kotak berlambang sila pancasila, apabila siswa mampu menjawab dia akan tetap berada di posisinya dan jika siswa tidak bisa menjawab maka pion pemain akan mundur ke posisi sesuai dengan angka yang didapat.</p> <p>8. jika kelompok yang diberi pertanyaan tidak bisa menjawab maka pertanyaan akan dilempar kepada kelompok lain apabila kelompok tersebut bisa menjawab pionnya bisa keluar dan untuk pion yang sudah keluar bisa melangkah sesuai angka yang didapat.</p>	<p>diberikan guru mengenai simbol pancasila dan bekerjasama untuk menyelesaikan permainan hingga tahap akhir.</p> <p>6. siswa melaksanakan permainan ludo sesuai dengan arahan guru.</p> <p>7. siswa berdiskusi dengan teman sekelompoknya untuk menjawab pertanyaan guru agar pionnya tetap berjalan.</p> <p>8. kelompok siswa yang tidak bisa menjawab maka pionnya mundur sesuai dengan angka yang didapat dan pertanyaan dilempar kepada kelompok lain.</p>
--	---	---

Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan peserta didik melakukan refleksi dan evaluasi mengenai kegiatan pembelajaran. 2. Guru diberi kesempatan untuk bertanya mengenai pembelajaran yang tidak dipahami. 3. Menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam. 	10 menit
-------------------------	--	-------------

H. Penilaian

Teknik penilaian: Aktivitas dalam pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Memperhatikan penjelasan guru.	Pengamatan	Selama pembelajaran
2.	Mendengarkan arahan dari guru.		
3.	Bertanya mengenai materi yang kurang dipahami.		
4.	Memberikan pendapat pada saat diskusi kelompok.		
5.	Bekerjasama dalam mencari permasalahan dengan kawan satu kelompok		
6.	Mencatat hal penting mengenai materi yang disampaikan guru.		

Guru kelas V SD Negeri 101105
Sayurminggi

Sayurminggi, September 2020
Mahasiswa

Erlilawati Harahap, S. Pd
NIP. 19661022 198803 2 003

Siska Fadilah Hasibuan
NIM. 1620500060

Mengetahui
Kepala Sekolah

Rosanna Nasution, S. Pd.,SD
NIP. 19740510 199611 2 001

Lampiran 4

Kisi-kisi Observasi Terstruktur

No.	Komponen	Indikator	Deskripsi
1.	Kegiatan Visual	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca • Memperhatikan media ludo sila pancasila 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa aktif membaca buku pelajaran tentang sila pancasila. • Siswa aktif memperhatikan media ludo yang di tunjukkan guru.
2.	Kegiatan mendengarkan	<ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa aktif mendengarkan penjelasan guru tentang sila pancasila dan penggunaan media ludo.
3.	Kegiatan Menulis	<ul style="list-style-type: none"> • Menulis 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa aktif menulis pelajaran yang ada di papan tulis ataupun yang di diktakan oleh guru mengenai sila pancasila.
4.	Kegiatan Oral	<ul style="list-style-type: none"> • Bertanya • Mengemukakan Pendapat 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa aktif bertanya mengenai materi sila pancasila yang kurang dipahaminya. • Siswa aktif memberikan umpan balik dari setiap pertanyaan guru mengenai sila pancasila.
5.	Kegiatan Diskusi	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi • Bekerja sama 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa aktif berdiskusi dengan teman sekelompoknya untuk menjawab persoalan yang ada di dalam permainan ludo.

			<ul style="list-style-type: none"> • Siswa aktif bekerja sama dengan teman sekelompoknya untuk melaksanakan permainan ludo dengan tertib sesuai arahan yang diberikan guru.
6.	Kegiatan Emosional	<ul style="list-style-type: none"> • Berani menanggapi 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa aktif menyampaikan pendapat pada saat diskusi dalam melaksanakan permainan ludo.
7.	Kegiatan Mental	<ul style="list-style-type: none"> • Memecahkan persoalan 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dan teman sekelompoknya bertanggung jawab dalam memecahkan persoalan dan menyelesaikan permainan ludo.
8.	Kegiatan Metrik	<ul style="list-style-type: none"> • Latihan • Praktek 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa aktif melatih ingatan mengenai sila pancasila dengan menggunakan media permainan ludo. • Siswa aktif mengamalkan nilai-nilai sila pancasila dalam dirinya baik di sekolah maupun di lingkungan sekitar siswa.

Lampiran 5

**LEMBAR OBSERVASI PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR MELALUI
PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DAN PENGGUNAAN MEDIA
PERMAINAN LUDO DALAM MATERI LAMBANG SILA PANCASILA
PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 101105 SAYURMATINGGI
PADA KONDISI AWAL**

NO	Nama Siswa	Aktivitas							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Abdul				✓				
2	Addat	✓	✓		✓			✓	
3	Adtya	✓		✓		✓	✓	✓	✓
4	Ammar	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓
5	Andikha				✓				
6	Andri								
7	Asmirada					✓		✓	
8	Coki				✓				
9	Fauzan	✓		✓		✓	✓	✓	✓
10	Hajjah	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓
11	Huswatun	✓				✓			
12	Imam								
13	Indah					✓			✓
14	Khayla	✓	✓	✓					
15	Khoirun				✓	✓	✓	✓	
16	Manna								
17	Pauzan				✓	✓		✓	✓
18	Rasoki					✓		✓	
19	Rayhana	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓
20	Rifki								
21	Rusdi								
22	Saipul								
23	Sakdiah	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓
24	Saskia	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓
25	Shoibur								
JUMLAH		10	7	8	10	11	8	10	9
Presentase (%)		40%	28%	32%	40%	44%	32%	40%	36%

Lampiran 6

**LEMBAR OBSERVASI PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR MELALUI
PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DAN PENGGUNAAN MEDIA
PERMAINAN LUDO DALAM MATERI LAMBANG SILA PANCASILA
PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 101105 SAYURMATINGGI
SIKLUS I PERTEMUAN 1**

NO	Nama Siswa	Aktivitas							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Abdul	✓			✓				
2	Addat	✓	✓	✓	✓			✓	
3	Adtya	✓		✓		✓	✓	✓	✓
4	Ammar	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓
5	Andikha				✓				
6	Andri								
7	Asmirada	✓	✓			✓		✓	
8	Coki		✓	✓	✓				
9	Fauzan	✓		✓		✓	✓	✓	✓
10	Hajjah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
11	Huswatun	✓	✓		✓	✓			
12	Imam								
13	Indah			✓		✓			✓
14	Khayla	✓	✓	✓					
15	Khoirun				✓	✓	✓	✓	
16	Manna								
17	Pauzan				✓	✓		✓	✓
18	Rasoki	✓		✓		✓		✓	
19	Rayhana		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
20	Rifki								
21	Rusdi								
22	Saipul	✓		✓	✓				
23	Sakdiah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
24	Saskia	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓
25	Shoibur								
JUMLAH		13	10	13	12	13	8	11	9
Presentase (%)		52%	40%	52%	48%	52%	32%	44%	36%

Lampiran 7

**LEMBAR OBSERVASI PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR MELALUI
PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DAN PENGGUNAAN MEDIA
PERMAINAN LUDO DALAM MATERI LAMBANG SILA PANCASILA
PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 101105 SAYURMATINGGI
SIKLUS I PERTEMUAN 2**

NO	Nama Siswa	Aktivitas							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Abdul	✓	✓		✓				
2	Addat	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓
3	Adtya	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	Ammar	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓
5	Andikha	✓		✓	✓				
6	Andri		✓						
7	Asmirada	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8	Coki		✓	✓	✓				
9	Fauzan	✓		✓		✓	✓	✓	✓
10	Hajjah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
11	Huswatun	✓	✓	✓	✓	✓			
12	Imam								
13	Indah	✓	✓	✓		✓	✓		✓
14	Khayla	✓	✓	✓	✓				
15	Khoirun				✓	✓	✓	✓	✓
16	Manna	✓	✓		✓	✓	✓		
17	Pauzan				✓	✓	✓	✓	✓
18	Rasoki	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓
19	Rayhana		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
20	Rifki	✓	✓		✓	✓			
21	Rusdi	✓	✓						
22	Saipul	✓	✓	✓	✓				✓
23	Sakdiah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
24	Saskia	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
25	Shoibur								
JUMLAH		18	18	16	17	15	14	12	14
Presentase (%)		72%	72%	64%	68%	60%	56%	48%	56%

Lampiran 7

**LEMBAR OBSERVASI PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR MELALUI
PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DAN PENGGUNAAN MEDIA
PERMAINAN LUDO DALAM MATERI LAMBANG SILA PANCASILA
PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 101105 SAYURMATINGGI
SIKLUS II PERTEMUAN 1**

NO	Nama Siswa	Aktivitas							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Abdul	✓	✓		✓		✓	✓	
2	Addat	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	Adtya	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	Ammar	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5	Andikha	✓	✓	✓	✓			✓	✓
6	Andri		✓	✓					
7	Asmirada	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓
8	Coki		✓	✓	✓	✓		✓	✓
9	Fauzan	✓		✓		✓	✓	✓	✓
10	Hajijah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
11	Huswatun	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
12	Imam		✓	✓					
13	Indah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
14	Khayla	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
15	Khoirun		✓		✓	✓	✓		✓
16	Manna	✓		✓	✓	✓	✓		
17	Pauzan		✓		✓	✓	✓	✓	✓
18	Rasoki	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓
19	Rayhana		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
20	Rifki	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓
21	Rusdi	✓	✓				✓		
22	Saipul	✓	✓	✓	✓		✓		✓
23	Sakdiah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
24	Saskia	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
25	Shoibur						✓		
JUMLAH		18	20	19	19	18	21	18	19
Presentase (%)		72%	80%	76%	76%	72%	84%	72%	76%

Lampiran 8

**LEMBAR OBSERVASI PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR MELALUI
PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DAN PENGGUNAAN MEDIA
PERMAINAN LUDO DALAM MATERI LAMBANG SILA PANCASILA
PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 101105 SAYURMATINGGI
SIKLUS II PERTEMUAN 2**

NO	Nama Siswa	Aktivitas							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Abdul	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓
2	Addat	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	Adtya	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	Ammar	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5	Andikha	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6	Andri	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓
7	Asmirada	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8	Coki		✓	✓	✓	✓		✓	✓
9	Fauzan	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓
10	Hajjah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
11	Huswatun	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓
12	Imam		✓	✓		✓		✓	
13	Indah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
14	Khayla	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
15	Khoirun		✓		✓	✓	✓	✓	✓
16	Manna	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓
17	Pauzan		✓		✓	✓	✓	✓	✓
18	Rasoki	✓	✓	✓		✓	✓		✓
19	Rayhana		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
20	Rifki	✓	✓		✓	✓	✓		✓
21	Rusdi	✓	✓				✓		
22	Saipul	✓		✓	✓	✓	✓		✓
23	Sakdiah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
24	Saskia	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
25	Shoibur	✓			✓				
JUMLAH		20	22	20	22	21	22	20	21
Presentase (%)		80%	88%	80%	88%	84%	88%	80%	84%

DOKUMENTASI PENELITIAN



1. Guru memperlihatkan dadu ludo dan menjelaskan cara penggunaannya.



2. Guru mencatat materi yang dipelajari, dan guru juga melihat catatan siswa.



3. Guru menjelaskan tata cara permainan media ludo lambang sila pancasila.



4. siswa bermain media ludo lambang sila pancasila.



Foto bersama dengan guru wali kelas dan siswa.

5.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sijitang 22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Oktober 2019

Nomor : 21 /In.14/E.9a/PP.00.9/10/2019
Lamp :
Perihal : **Pengesahan Judul dan Pembimbing Skripsi**

Kepada Yth:

1. Dr. Magdalena, M.Ag.

(Pembimbing I)

2. Nur Fauziah Siregar, M.Pd

(Pembimbing II)

Di

Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen bahwa berdasarkan usulan Dosen Penasehat Akademik, telah ditetapkan judul skripsi mahasiswa di bawah ini sebagai berikut:

Nama : Siska Fadilah Hasibuan
NIM : 1620500060
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Peningkatan Aktivitas Belajar Melalui *Problem Based Learning* dan Penggunaan Media Permainan Ludo dalam Materi Lambang Sila Pancasila pada Siswa Kelas V SD Negeri 101105 Sayurimatinggi

Berdasarkan hal tersebut, kami mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu Dosen menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II penelitian skripsi Mahasiswa yang dimaksud.

Demikian kami sampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Dosen kami haturkan terimakasih.

Ketua Program Studi PGMI

Nursyaidah, M.Pd

NIP. 19770726 200312 2 001

PERNYATAAN KESEDIAAN SEBAGAI PEMBIMBING

BERSEDIA/TIDAK BERSEDIA
Pembimbing I

Dr. Magdalena, M. Ag

NIP. 19740319 200003 2 001

BERSEDIA/TIDAK BERSEDIA
Pembimbing II

Nur Fauziah Siregar, M.Pd

NIP. 19840811 201503 2 004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : B - 641 /In.14/E.1/TL.00/08/2020
Hal : Izin Penelitian
Penyelesaian Skripsi.

5 Agustus 2020

Yth. Kepala SD Negeri 101105 Sayurmatangi

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

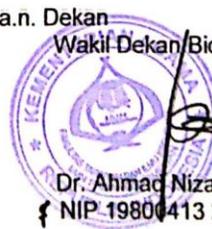
Nama : Siska Fadilah Hasibuan
NIM : 16 205 00060
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Sayurmatangi

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "**Peningkatan Aktivitas Belajar Melalui *Problem Based Learning* (PBL) dan Penggunaan Media Permainan Ludo dalam Materi Lambang Sila Pancasila pada Siswa Kelas V SD Negeri 101105 Sayurmatangi**".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul diatas.

Demikian disampaikan, atas kerjasama yang baik diucapkan terimakasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan/Bidang Akademik



Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si.,M.Pd.
NIP 19800413 200604 1 002



PEMERINTAHAN KABUPATEN TAPANULI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN DAERAH
SD NEGERI NO. 101105 SAYURMATINGGI
KECAMATAN SAYURMATINGGI

SURAT KETERANGAN
No. 600 / 38 / SD / 2020

Sehubungan dengan surat dari INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN, Nomor: B- 641/In. 14/E. 1/TL.00/08/2020, hal Izin Penelitian Penyelesaian Skripsi dengan judul “Peningkatan Aktivitas Belajar Melalui *Problem Based Learning* (PBL) dan Penggunaan Media Permainan Ludo dalam Materi Lambang Sila Pancasila pada Siswa Kelas V SD Negeri 101105 Sayurminggi ”, maka kepala sekolah SD NEGERI 101105 Sayurminggi dengan ini menerangkan Mahasiswa:

Nama : SISKAFADILAH HASIBUAN
NIM : 16 205 00060
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Benar telah mengadakan Penelitian Penyelesaian Skripsi di SD NEGERI 101105 SAYURMATINGGI KEC. SAYURMATINGGI.

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Sayurminggi, 2020

Kepala SD Negeri 101105

Sayurminggi



ROSANNA NASUTION, S. Pd., SD
NIP: 19740510 199611 2 001