

Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Materi Koperasi Melalui Permainan Edukatif *Finding Treasure* Dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Eva Trisnawati^{1*}, Riza Yonisa Kurniawan², Endar Wahyuningtyas³

^{1,2} Universitas Negeri Surabaya, ³ SMA Negeri 1 Gedeg

Article History:

Received: 22 Mei 2023

Accepted: 6 Juni 2023

Published: 10 Juni 2023

Kata Kunci:

Merdeka belajar,
Berbasis masalah,
Penemuan harta karun,
hasil belajar

Keywords:

*Freedom to learn, PBL,
Finding treasure,
Student learning
outcomes*

A B S T R A K

Pendidikan merupakan kegiatan pembelajaran yang terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman seperti merdeka belajar yang menekankan pada pembelajaran era 21. Pembelajaran di era 21 tidak terlepas dari penekanan kemampuan literasi peserta didik, analisis pada pengetahuan, dan pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran. Peneliti menggabungkan model pembelajaran dengan teknologi agar sesuai dengan pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik dalam penelitian ini. Pada penelitian ini jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas kolaboratif (PTKK) dengan instrumen penelitian hasil nilai belajar peserta didik yang didapat dari nilai awal (*pre*) dan nilai akhir (*post*). Hasil analisis pencapaian hasil belajar peserta didik dilihat dari siklus pertama yaitu 80,56% dengan nilai rata-rata 80,83 dan siklus kedua dengan persentase 97,22% dengan nilai rata-rata 86,67. Dari presentase diketahui bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah menggunakan media permainan edukatif penemuan harta karun meningkatkan nilai belajar peserta didik.

A B S T R A C T

Education is a learning activities to develop according to the times, such as freedom to learn which emphasizes 21st century learning. 21st century learning is inseparable from learning in literacy skills, knowledge analysis, and use the technology in the learning process. researchers combined learning models with technology to suit the student centered in this study. This research uses collaborative classroom action research with instruments on student learning outcomes from pre and post value scores. The result from analysis achievement of student learning outcome seen from the first cycle is 80,56% with 80,83 average value and the second perode with a percentage of 97,22% with 86,87 average value. From these results it can be seen that PBL using educational media of finding treasure games can improve student learning outcomes.

Copyright © 2023 Eva Trisnawati, Riza Yonisa Kurniawan, Endar Wahyuningtyas

Citation: Trisnawati, Eva., et al. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Materi Koperasi Melalui Permainan Edukatif *Finding Treasure* dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*. *Jurnal Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Borneo*, 4(1), 87-98. <https://doi.org/10.21093/jtikborneo.v4i2.6548>

* Corresponding Author:

Eva Trisnawati: evatrisnawati33@gmail.com

A. Pendahuluan

Pembelajaran yang merdeka dan berpusat kepada peserta didik tidak lepas dari pembelajaran yang berkembang saat ini. Pembelajaran pada abad ke 21 menekankan bahwa pembelajaran menekankan tingkat literasi, pengetahuan keterampilan, dan mahir dalam penguasaan teknologi. Seiring perkembangan teknologi, komunikasi dan informasi pola perubahan pembelajaran sekarang juga berubah. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan oleh guru adalah membuat permainan edukatif. Permainan yang bersifat mendidik dapat memberikan benefit dalam pengalaman belajar pada proses pembelajaran dimana peserta didik menjadi subjek permainan (Veronica, 2018). Di SMA Negeri 1 Gedeg pada hasil belajar peserta didik rata-rata di bawah standar ketuntasan minimum (KKM). Proses pembelajaran yang dilakukan guru masih menggunakan pembelajaran yang monoton dan harusnya membutuhkan variasi model pembelajaran dimana pembelajaran dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari sekaligus menarik keingintahuan peserta didik dalam memecahkan masalah dengan menggunakan media permainan. Media permainan mencari harta karun merupakan media yang menyenangkan, peserta didik dilatih aktif, kreatif, dan berinovasi dalam menemukan jawaban dari pertanyaan yang telah diberikan (N. Annisa, C. Oktavia, Y. Elga, 2021).

Pertanyaan yang telah diberikan merupakan pertanyaan yang berbasis masalah dimana peserta didik dapat menganalisis permasalahan yang relevan dengan kehidupan di sekitar peserta didik. *Problem based learning (PBL)* salah satu model pembelajaran dimana dapat menarik keingintahuan dan meningkatkan kemampuan kognitifnya sehingga mereka termotivasi dalam melaksanakan pembelajaran. *PBL* merupakan model pembelajaran dimana dalam pembelajaran ini menggunakan permasalahan yang relevan dengan lingkungan sekitar peserta didik untuk memperoleh konsep pengetahuan yang sesuai dengan materi yang dipelajari (Maryati, 2018). Sebagai pendidik guru harus mampu mengikuti perkembangan zaman yang ada dalam menentukan pembelajaran yang akan dilakukan oleh peserta didik. Sebagai subjek dalam pembelajaran di kelas, peserta didik harus mengikuti alur pembelajaran yang telah disiapkan oleh pendidik. Pada pengamatan yang dilakukan oleh pendidik, bahwa di kelas X MIPA 1 hasil belajar masih rendah terlihat dari beberapa peserta didik yang tidak bersemangat ketika mengikuti pembelajaran, dari observasi perlu dilakukan penerapan atau strategi yang dapat memancing keingintahuan peserta didik pada topik yang dipelajari sehingga akan mempengaruhi hasil belajarnya.

Hasil belajar adalah aspek yang penting agar kita tahu seberapa paham peserta didik terkait materi yang telah diberikan. Sehubungan dengan hal tersebut maka penulis ingin melihat perkembangan peserta didik setelah melakukan permainan edukatif pencarian harta karun dan menganalisa hasil akhir dari proses pembelajaran yang berkaitan dengan aspek kognitif dengan menuangkan dalam penelitian tindakan kelas yaitu Melalui Permainan Edukatif *Finding Treasure* dan *Problem Based Learning* pada Ekonomi Materi Koperasi dapat meningkatkan hasil belajar Kelas X Mipa 1 SMA Negeri 1 Gedeg Kabupaten Mojokerto Tahun Pembelajaran 2022/2023.

B. Tinjauan Pustaka

1. *Problem Based Learning (PBL)*

Usaha yang dilakukan oleh individu dalam suatu proses dimana dia melihat, mendengar, dan mengalami dapat memberikan perubahan pada tingkah laku dan pengalaman baru terkait dengan fenomena yang dilaluinya (Slameto, 2013). Belajar dapat memberikan wawasan serta ide-ide kreatif bagi peserta didik. *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran dari banyak model pembelajaran yang digunakan pada merdeka belajar dimana dalam pembelajarannya yaitu membuat peserta didik aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Mendekatkan peserta didik terhadap lingkungan belajarnya. Langkah-langkah yang dilakukan dalam menggunakan model pembelajaran ini adalah dengan menggunakan permasalahan yang ada di lingkungan sekitar, menggunakan pertanyaan dan menganalisis masalah serta memberikan

pendapat dalam satu forum ketika menyelesaikan solusi dari permasalahan yang ada. Pemilihan permasalahan yang sesuai dengan konteksnya akan dapat memotivasi dan secara aktif mengembangkan pengetahuan secara mandiri dan berkelompok (Abdullah Ridwan sani, 2014).

Pembelajaran berbasis masalah memungkinkan peserta didik untuk terlibat aktif menyelesaikan masalah daripada menggunakan model pembelajaran lama yang biasanya dilakukan oleh pendidik (Rohmah & Setiani, 2022). Ketika peserta didik pasif dalam menerima materi maka diperlukan adanya gerakan dari pendidik untuk membuat suatu pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik sehingga yang terjadi dapat membuat interaksi antar teman dan guru, interaksi yang ada dapat membangun jati diri bagi peserta didik untuk mengeksplor pengetahuannya, berpikir cakup, dan beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya (Djonomiarjo, 2020). Pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dari teori menuju aplikasi dalam kehidupan nyata peserta didik sehingga lebih dekat dengan konteks praktiknya menganalisis permasalahan (Wicaksono & Iswan, 2019).

Kelebihan dari model (*Problem Based Learning*) PBL adalah sebagai berikut: 1) aktivitas belajar yang dilakukan oleh peserta didik dapat mengonstruksi kreativitasnya peserta didik. 2) materi yang diberikan berasal dari permasalahan lingkungan peserta didik sehingga meningkatkan keinginan untuk memecahkan masalah. 3) terjadinya aktivitas ilmiah dalam kerja sama antar teman sebaya. 4) adanya hubungan komunikasi antar peserta didik pada kegiatan diskusi dan menyuarakan pendapat di depan kelas dari hasil pekerjaan yang telah dilakukan. 5) melibatkan teknologi yang ada saat ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan pengetahuan melalui media sosial, referensi, observation, dan wawancara (Shoimin, 2014).

2. Metode Permainan Edukatif *Finding Treasure*

Inovasi pembelajaran merupakan suatu langkah yang harus dilakukan pendidik ketika melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan. Salah satu inovasi yang dilakukan oleh guru yaitu terkait dengan metode pembelajaran. Kegiatan yang menarik seperti permainan dapat membangkitkan minat, serta keaktifan peserta didik. Maka dari itu, fungsi dari adanya permainan edukatif sebagai sarana menghibur dan menyenangkan peserta didik. Kegiatan yang bersifat mendidik memiliki manfaat yaitu sebagai sarana belajar dan keterampilan peserta didik (Abbott, 2019).

Dalam belajar ini peserta didik dapat bermain untuk menemukan hadiah atau soal yang disembunyikan (Ardani, 2022). Media games dapat dipadukan dengan pembelajaran yang memudahkan pendidik untuk melakukan proses pembelajaran di kelas (Pebriani, 2021). Media permainan edukatif dapat memberikan pengaruh positif bagi peserta didik untuk mengembangkan sosial emosionalnya sekaligus aspek pengetahuan mereka (Ulfah et al., 2021).

Metode permainan pencarian harta karun bertujuan untuk memberikan stimulus dan merancang peserta didik berpikir kearah yang relevan dengan kehidupannya sehari-hari. Berikut kelebihan dan langkah-langkah penggunaan metode permainan edukatif. Manfaat metode permainan edukatif pencarian soal melalui clue yang diberikan pendidik adalah 1) dapat mengasah pengetahuan serta kesabaran dalam menemukan soal sesuai dengan petunjuk yang diberikan, 2) memperkuat daya ingat terkait dengan pertanyaan dan clue yang telah diberikan, 3) memperkuat konsentrasi peserta didik, 4) melatih peserta didik untuk menyelesaikan masalah (Setyowati, 2018).

Langkah-langkah penggunaan metode permainan edukatif pencarian harta karun pada model *problem based learning* dengan media barcode (*finding treasure*) adalah sebagai berikut. 1) Guru membuat lima studi kasus beserta soal analisis yang dijadikan QR code, kemudian di print dan dijadikan lembaran yang dimasukkan ke dalam sedotan, sedotan tersebut di sembunyikan di tempat sesuai dengan clue yang masih dalam lingkup sekolah. 2) Guru membentuk 4 kelompok secara acak yang terdiri dari 9 anak (jumlah

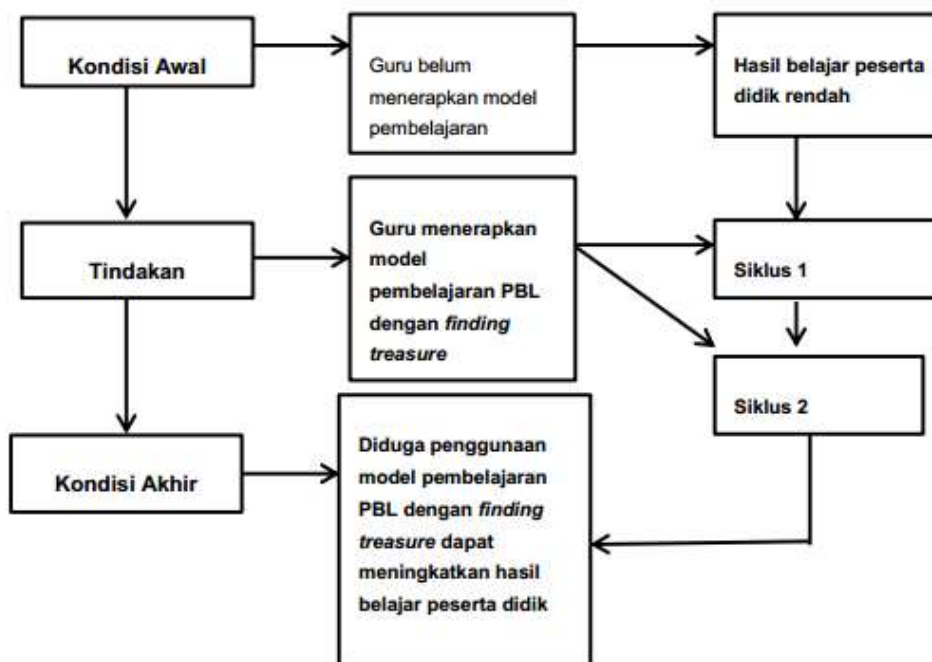
antara perempuan dan laki-laki sama sesuai dengan daftar kehadiran kelas). 3) Guru memberikan kelompok sebuah clue dimana clue tersebut berisi sebuah petunjuk untuk menemukan sedotan yang telah disembunyikan sebelumnya, setiap kelompok diberikan warna sedotan yang berbeda agar tidak salah mengambil. 4) Setelah peserta didik menemukan sedotan yang didalamnya terdapat QR Code, peserta didik scan QR Code tersebut yang didalamnya terdapat studi kasus dan harus menganalisis permasalahan yang ada di dalamnya. Kelompok yang dapat menyelesaikan paling banyak studi kasus akan mendapatkan poin lebih banyak. 5) grup yang berhak memperoleh reward adalah yang mendapatkan poin lebih banyak dan paling cepat diantara kelompok lainnya. 6) Guru menetapkan batas waktu penyelesaian pembelajaran tersebut. 7) Setelah pencarian selesai peserta didik dapat berdiskusi dan menyatakan pendapat dari hasil analisis studi kasus yang telah diberikan.

3. Hasil Belajar

Pembelajaran yang selesai dapat kita ketahui dari hasil pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik baik itu dari penilaian sikap, penilaian pengetahuan, penilaian keterampilan jika mencapai aspek minimum yang diharapkan maka peserta didik dapat dinyatakan memenuhi kriteria. Nilai dari hasil belajar merupakan poin yang menentukan apakah peserta didik dapat melanjutkan materi selanjutnya atau masih dalam tahap perbaikan (remedial). Pendidik dapat melihat apakah pembelajaran yang dilakukan dapat diikuti oleh peserta didik atau masih perlu dalam pemahaman materi, sehingga setelah dilakukan tes pemahaman peserta didik memperoleh manfaat dari materi yang telah dipelajari dan kemudian menerapkan di kehidupan sehari-hari (Anjelina Putri et al., 2018).

Ada faktor dalam diri dan luar diri individu dalam mempengaruhi belajar salah satunya adalah sebagai berikut: 1) faktor dari dalam diri individu meliputi raga dimana ketika fisik anak baik maka akan mampu memperoleh belajar yang maksimal. 2) faktor kejiwaan atau psikis dimana ada kesanggupan peserta didik dalam menerima materi. Dari segi kejiwaan dapat diperoleh dari bawaan ataupun keturunan individu. 3) kolaborasi dari raga dan jiwa apakah pembelajaran itu sesuai dengan levelnya sehingga siap dalam menerima pembelajaran yang ada. Dari segi luar individu meliputi keragaman keagamaan yang ada, kehidupan sosial yang ada di sekolah dan masyarakat, sarana lingkungan yang mendukung pertumbuhan peserta didik didamnya (Ruhimat, 2013).

Ada indikator penting dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang nantinya akan menentukan keberhasilan peserta didik untuk memperoleh nilai sesuai dengan aspek penilaian yaitu sebagai berikut: 1) tersedianya ide yang mendukung perkembangan aspek pengetahuan atau kognitif dimana peserta didik dapat memperoleh ilmu, 2) hubungan yang seimbang antara ide-ide yang telah dibangun, 3) kejelasan pertanyaan yang dirancang harus sesuai dengan pemahaman peserta didik dimana pendidik memperoleh dari observasi yang dilakukan di awal pembelajaran (Slameto, 2013). Dari definisi yang ada disimpulkan bahwa keberhasilan pembelajaran merupakan suatu proses rangkaian dimana peserta didik yang awalnya belum paham akan materi tertentu menjadi mengetahui dan paham setelah dilakukan proses pembelajaran. Hasil belajar juga dapat mempengaruhi perubahan yang terjadi dari diri peserta didik dan menambah wawasan ilmu pengetahuan. Evaluasi hasil belajar merupakan suatu bukti dimana peserta didik sudah melakukan proses pembelajaran. Evaluation atau penilaian akhir suatu kegiatan dimana didalamnya mencakup proses pengambilan data dan dilihat sejauh mana perubahan yang terjadi sebelum dan setelah dilakukan proses belajar sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan sesuai dengan yang dikatakan oleh Ralph Tyler (Arikunto et al., 2015). Kerangka kegiatan yang akan dilakukan pada penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1: Kerangka Kegiatan PBL dengan Media Permainan Edukatif *Finding Treasure*

Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 9 Tahun 2022 terkait dengan hasil akhir yang dilakukan pendidik meliputi pengembangan kompetensi peserta didik terkait dengan kemampuan literasi, numerasi dan karakternya. Penilaian hasil belajar memiliki tujuan untuk (1) mengetahui pemahaman setelah diberikan materi pelajaran, (2) menetapkan tingkat ketuntasan penguasaan setelah diberikan materi, (3) menetapkan remedial (bagi peserta didik dibawah nilai standar ketuntasan) dan penambahan materi (bagi peserta didik diatas nilai standar ketuntasan), (4) memperbaiki proses belajar peserta didik (*Peraturan Menteri Nomor 9 Tahun 2022, n.d.*). Pembelajaran ekonomi dapat dilakukan dengan menggunakan *problem based learning* dimana dalam model pembelajaran ini, peserta didik dapat menggali potensinya untuk menganalisis apa yang terjadi pada lingkungan sekitarnya serta memberikan solusi dalam memecahkan masalah.

C. Metode Penelitian

Cara yang dipakai dalam menganalisis data dan mengumpulkan informasi yang sesuai dengan penelitian ini adalah suatu metode. Metode yang digunakan meliputi desain penelitian, subjek, instrumen, dan analisis itu sendiri.

Desain penelitian ini menggunakan penelitian berbasis tindakan kelas kolaboratif (PTKK). Penelitian kolaboratif dimaksudkan agar pendidik saling bekerja sama dalam memperbaiki permasalahan-permasalahan yang ada di kelas sekaligus meningkatkan kinerja guru dalam melakukan pembelajaran (Prawoto et al., 2021). Penelitian tindakan kelas dilakukan dan diawali oleh terhadap suatu masalah, rencana yang disusun sebelumnya dilakukan observasi terhadap kelas yang akan di teliti. Evaluasi kegiatan dilakukan sebagai masukan untuk melakukan refleksi yang melandasi sebagai upaya perbaikan dan penyempurnaan penelitian yang dilakukan.

Bagi pendidik PTKK bermanfaat dalam memperbaiki kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas. Manfaat penelitian tindakan kelas yaitu meningkatkan kualitas belajar yang dilakukan oleh pendidik di dalam kelas, meningkatkan rasa profesional sekaligus kualitas diri bagi pendidik, dan sebagai sarana baik pendidik untuk meningkatkan

kemampuannya baik dalam pengetahuan ataupun cara mengajar (Fitria et al., 2019). Hasil yang diinginkan pada penelitian tindakan kelas kolaboratif ini adalah meningkatkan pemahaman peserta didik terkait dengan materi koperasi pada mata pelajaran ekonomi, dalam siklus satu yakni mengetahui keberhasilan dari model pembelajaran yang diterapkan serta kendala yang ada selama proses pembelajaran. Jadi, siklus I digunakan untuk mengetahui keberhasilan dan kendala yang digunakan sebagai rancangan untuk siklus II. Setelah siklus II dilihat dari hasil pada siklus I maka permasalahan dapat diatasi. Setelah pelaksanaan siklus II selanjutnya pelaporan hasil penelitian.

Penelitian dilakukan pada peserta didik yang mempunyai permasalahan dalam pemahaman materi koperasi pada mata pelajaran ekonomi yaitu pada peserta didik kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Gedeg Mojokerto tahun ajaran 2022/2023, dengan jumlah peserta didik 36 anak yang terdiri dari 13 laki-laki dan 23 perempuan. Penulis memilih kelas Mipa 1 dikarenakan pemahaman terkait mata pelajaran ekonomi masih rendah.

Analisis data penelitian tindakan kelas kolaboratif yaitu menggunakan pengurangan reduksi dan penyajian data.

Reduksi data adalah cara yang digunakan dalam memproses semua data yang ada dengan memilah dan menggunakan yang diperlukan dalam penelitian ini. Data yang ada diseleksi sehingga data yang diperlukan adalah data yang benar-benar di perlukan. Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas kolaboratif ini peneliti memilih data yang diperlukan dalam penelitian sehingga dapat dikatakan sebagai proses reduksi data Dalam penelitian ini peneliti melakukan proses penyederhanaan data yang diperoleh dari lembar observasi, catatan lapangan(Sugiyono, 2020).

1. Analisis data keberhasilan tindakan

$$\text{Persentase Keberhasilan} = \frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{ skor maksimum}} \times 100\%$$

Dari hasil analisis persentase nilai rata-rata ini dapat diketahui tingkat penguasaan tindakan yang telah dilakukan. Kriteria tingkat penguasaan tindakan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1: Kriteria Keberhasilan Tindakan

Persentase Keberhasilan Tindakan	Taraf Tindakan	Nilai Dengan Angka	Nilai Dengan Huruf
86%-100%	Sangat Baik	4	A
76%-85%	Baik	3	B
60%-75%	Cukup	2	C
55%-59%	Kurang	1	D
≤54%	Kurang sekali	0	E

2. Analisis data keberhasilan pemahaman materi

Analisis keberhasilan belajar yang dipahami peserta didik dalam penelitian ini dapat diidentifikasi dari data hasil evaluasi *pre test* dan *post test* yang dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pemahaman peserta didik materi koperasi pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Gedeg yaitu ≥ 76 . Persentase ketuntasan belajar peserta didik dapat dirumuskan sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P= % dari peserta didik yang tuntas belajar

F= Jumlah peserta didik yang tuntas belajar
 N= Jumlah seluruh peserta didik

Sedangkan untuk mengetahui rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik dapat menggunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

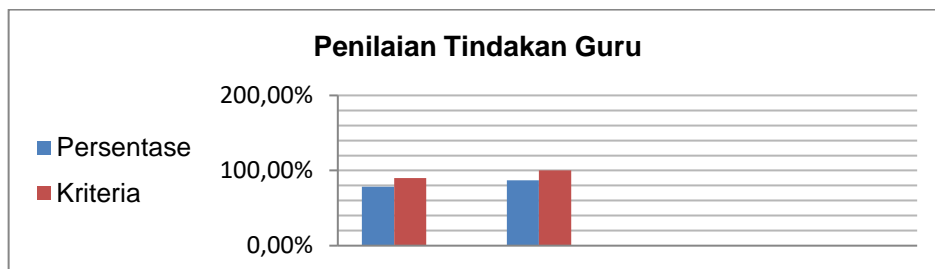
\bar{X} = Nilai rata-rata
 $\sum X$ = Jumlah semua nilai peserta didik
 $\sum N$ = Jumlah peserta didik

D. Hasil Penelitian

Data keterlaksanaan dari hasil penelitian terkait *problem based learning* dengan menggunakan media permainan edukatif *finding treasure* dilihat dari penilaian tindakan pendidik saat kegiatan pembelajaran berlangsung, yaitu pada siklus I lembar penilaian tindakan pendidik diperoleh persentase sebesar 78,57% dan terjadi kenaikan sebesar 8,33% yaitu 86,9% pada siklus II. Kenaikan pada siklus II merupakan tindakan perbaikan dimana pada pelaksanaan siklus I ada beberapa bagian dimana guru model belum memaksimalkan keterampilannya dalam mengajar. Pada siklus II kendala dan indikator penilaian yang belum maksimal dilakukan dan diperbaiki sehingga sesuai dengan hasil yang diinginkan. Berikut tabel sajian penilaian tindakan guru pada siklus 1 dan 2.

Tabel 2: Penilaian Tindakan Guru

	Siklus I	Siklus II	Keterangan
Persentase	78,57%	86,9%	Terjadi peningkatan sebesar 8,33%
Kriteria	Baik	Baik	

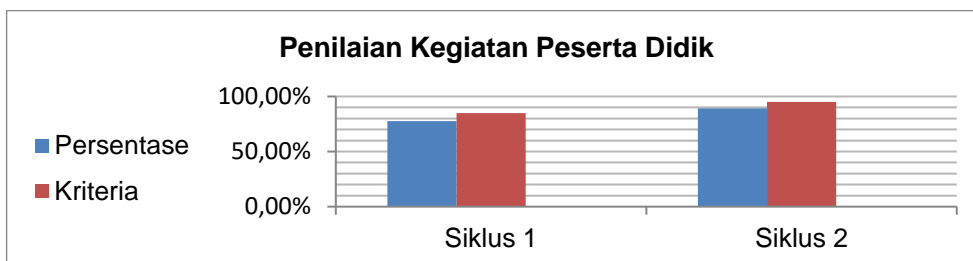


Gambar 2: Penilaian Tindakan Guru

Kegiatan peserta didik dalam pelaksanaan penerapan model pembelajaran siklus I sebesar 77,5% meningkat sebesar 11,67% menjadi 89,17% pada siklus II. Dalam penerapannya peserta didik sudah paham dengan metode yang diterapkan dalam penyampaian materi di siklus II karena sudah beradaptasi dengan proses pembelajaran. Berikut sajian tabel kegiatan peserta didik pada siklus 1 dan 2

Tabel 3: Penilaian Kegiatan Peserta Didik

	Siklus I	Siklus II	Keterangan
Persentase	77,5%	89,17%	Terjadi peningkatan sebesar 11,67%
Kriteria	Baik	Baik	

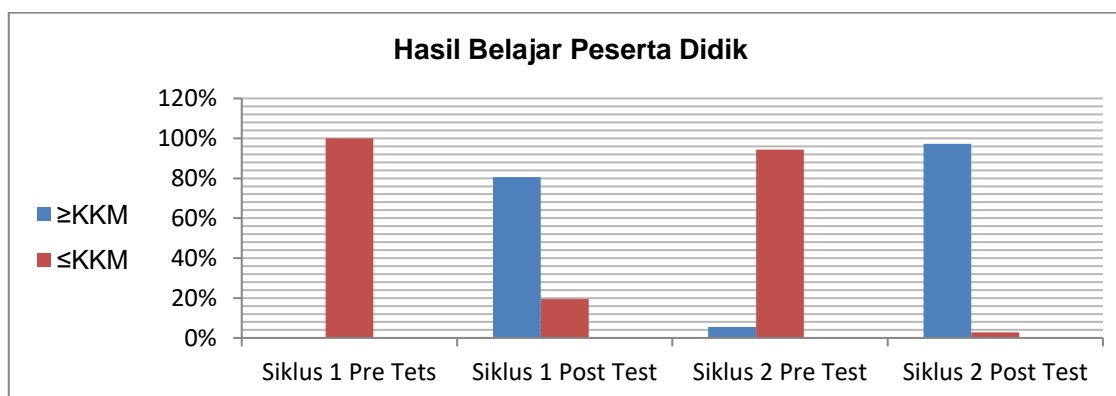


Gambar 3: Penilaian Kegiatan Peserta Didik

Keberhasilan nilai peserta didik melebihi nilai KKM dapat dibandingkan dari melihat hasil penilaian awal dengan penilaian akhir setiap siklusnya. Berikut disajikan tabel keberhasilan belajar peserta didik pada siklus I dan Siklus II.

Tabel 4: Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil Belajar	Ketuntasan Belajar				Keterangan
	Siklus I		Siklus II		
	≥KKM	≤KKM	≥KKM	≤KKM	
Pre Test	0 (0%)	36 (100%)	2(5,56%)	34(94,44%)	Meningkat
Post Test	29(80,56%)	7(19,44%)	35(97,22%)	1(2,78%)	Meningkat

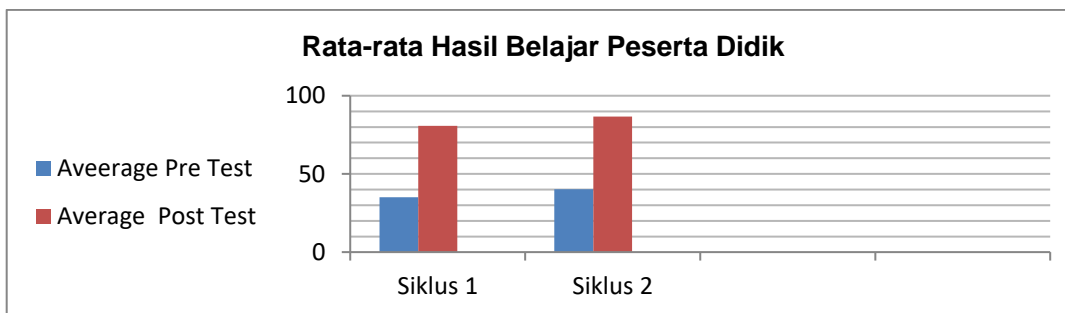


Gambar 4: Hasil Belajar Peserta Didik

Untuk mengetahui perbandingan hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II, berikut disajikan tabel hasil *average pre* dan *post test*.

Tabel 5: Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik

Siklus	Average pre test	Average post test	Keterangan
I	35	80,83	Meningkat
II	40,28	86,67	Meningkat



Gambar 5: Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik

Dari diagram penilaian tindakan guru, kegiatan peserta didik dan keberhasilan belajar dilihat dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Beberapa penyebab kenaikan hasil belajar siklus I ke siklus II dikarenakan guru sudah dapat menguasai penerapan model pembelajaran, peserta didik lebih antusias ketika diterapkan model pembelajaran karena sudah paham dengan metodenya. Terakhir, peserta didik berkaca pada penerapan pembelajaran sebelumnya sehingga sudah terbiasa dengan adanya *pre test* dan *post test* dimana soal *pre test* dan *post test* adalah sama jadi peserta didik sudah beradaptasi dengan pembelajarannya.

E. Pembahasan

Pembahasan pada PTKK ini meliputi pembahasan siklus I dan Pembahasan siklus II sebagai berikut.

1. Siklus I

Pelaksanaan *problem based learning* berbantuan permainan edukatif *finding treasure* sudah baik akan tetapi perlu peningkatan dimana pada siklus I peserta didik belum ada kesiapan untuk belajar dan masih perlu pembiasaan dari cara-cara mengajar yang lama dengan menggunakan model pembelajaran yang diterapkan saat ini. Pada kegiatan aktivitas peserta didik, masih belum terbiasa dengan cara-cara yang baru sehingga membutuhkan pembiasaan. Pada siklus I peserta didik masih sedikit aktif dalam pelaksanaan pembelajaran.

Dalam ranah kognitif penerapan model pembelajaran *problem based learning* media permainan edukatif *finding treasure* sudah cukup baik dalam pembelajaran. Sesuai dengan taksonomi Bloom dimana pengetahuan peserta didik terdiri dari C1-C6 dimana dalam ranah ini tingkatan untuk C1 lebih mudah lalu meningkat sampai dengan aspek C6 (Slameto, 2013).

Berkaitan dengan hasil belajar peserta didik pada siklus I masih kurang baik. Pada mulanya ketika diadakan *pre test* hasil yang didapat peserta didik banyak tidak tuntas dan peserta didik juga belum memahami sistem pembelajaran yang akan dilaksanakan sehingga mengalami kesulitan. Setelah diterapkan tindakan, hasil nilai *post test* pada siklus I meningkat, akan tetapi masih belum dikatakan baik dikarenakan ada beberapa kendala dan hambatan pada pelaksanaan pembelajaran siklus I. Beberapa kendala dan hambatan pada siklus I ini akan diperbaiki pada siklus II.

2. Siklus II

Pelaksanaan pada siklus II sudah baik. Peserta didik sudah dapat memahami penerapan model pembelajaran yang diterapkan. Pada pelaksanaan kegiatan kedua dapat diketahui dari pengamatan secara langsung di kelas menunjukkan bahwa peserta didik dapat memahami alur permainan yang digunakan sehingga dapat lebih fokus dengan petunjuk yang telah diberikan oleh guru untuk menemukan soal. Soal yang ditemukan akan dianalisis dan di jawab setelah peserta didik scan barcode. Peserta didik dapat secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan antusias menerima materi yang

telah diberikan oleh guru. Dari pengamatan dapat diketahui tingkat pemahaman materi koperasi dapat diserap oleh peserta didik dan peserta didik juga dapat mengetahui permasalahan koperasi dimana dapat memancing keingintahuan peserta didik untuk lebih mendalami materi koperasi tersebut. Materi koperasi yang telah dipelajari dapat digunakan untuk menemukan solusi permasalahan sesungguhnya ketika berada di lingkungan masyarakat.

Berkaitan dengan keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik dapat dilihat dari respon peserta didik serta jawaban dari soal yang telah diberikan. Hasil penilaian awal dan penilaian akhir menunjukkan bahwa ada perubahan dalam pemahaman peserta didik terkait dengan materi koperasi pada mata pelajaran ekonomi. Dengan dilakukan pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan barcode sebagai sarana peserta didik memperoleh soal maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan mengikuti perkembangan teknologi dan dapat menarik peserta didik untuk terlibat secara aktif mencari solusi atas permasalahan yang telah diberikan. Pelaksanaan siklus I ke siklus II didapat peserta didik mengalami kenaikan dan rata-rata sudah memenuhi standar kriteria ketuntasan minimum. Sesuai dengan Permendikbud Nomor 104 Tahun 2014 tentang evaluation pada pendidikan yaitu pada pendidikan anak usia dini sampai pendidikan menengah dimana pendidik menjadi instruktur dalam perkembangan kemajuan belajar anak didiknya dan menentukan apakah anak didik berhak melakukan tugas pengayaan yaitu menambah materi dan memperluasnya atau melakukan remedial sampai peserta didik paham akan materi yang dipelajari serta penilaian hasil belajar memiliki tujuan untuk meningkatkan memperbaiki pemahaman peserta didik sebelum dilaksanakan kegiatan belajar dan setelah pelaksanaan belajar apakah terjadi perubahan dalam diri peserta didik tersebut. Program perbaikan atau remedial dilakukan oleh peserta didik yang tidak tuntas, sementara program pengayaan dilakukan oleh peserta didik yang tuntas untuk memahami materi secara mendalam

F. Simpulan

Hasil akhir dari penelitian ini adalah terjadinya perubahan yang dialami oleh peserta didik baik itu dari segi keterlibatan belajar maupun pemahaman konsep ketika menyangkut permasalahan-permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar peserta didik. *Problem based learning* dengan permainan edukatif *finding treasure* dapat membuat peserta didik mengembangkan pengetahuan dari aspek kognitif, memecahkan masalah, serta berkolaborasi dengan teman melalui penerapan model pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas X Mipa 1 SMAN 1 Gedeg pada aspek kognitif yang telah diuji melalui *post test* terjadi peningkatan dari siklus satu ke siklus dua. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa *problem based learning* dengan permainan edukatif *finding treasure* dapat meningkatkan pengetahuan sekaligus keterlibatan peserta didik terhadap materi koperasi pada mata pelajaran ekonomi.

Referensi

- Abbott, D. (2019). Game-based learning for postgraduates: an empirical study of an educational game to teach research skills. *Higher Education Pedagogies*, 4(1), 80–104. <https://doi.org/10.1080/23752696.2019.1629825>
- Abdullah Ridwan sani. (2014). *pembelajaran saintifik untuk implementasi kurikulum 2013*. Bumi Aksara. 62.
- Anjelina Putri, A. A., Swatra, I. W., & Tegeh, I. M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Pbl Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iii Sd. *Mimbar Ilmu*, 23(1), 53–64. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i1.16407>
- Ardani, P. P. (2022). *Permainan Harta Karun Untuk Mengenal Konsep Ruang Bagi Anak Usia 5-6 Tahun*. 131–137.

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). Penelitian Tindakan Kelas: PT Bumi Aksara. *Book*, 1–259.
- Djonomiarjo, T. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(1), 39. <https://doi.org/10.37905/aksara.5.1.39-46.2019>
- Fitria, H., Kristiawan, M., Rahmat, N., Jend Ahmad Yani, J., Gotong Royong, L., Palembang, K., Selatan, S., Wr Supratman, J., Limun, K., Bangka Hulu, M., Bengkulu, K., Manajemen Pendidikan, J., & PGRI Palembang Jl Jend Ahmad Yani, U. (2019). Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas. *Abdimas Unwahas*, 4(1). <https://doi.org/10.31942/ABD.V4I1.2690>
- Maryati, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Pola Bilangan Di Kelas Vii Sekolah Menengah Pertama. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 63–74. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v7i1.342>
- N. Annisa, C. Oktavia, Y.Elga, R. T. (2021). Permainan Berburu Harta Karun Tentang Siaga Bencana Gempa Bumi Dan Tsunami Di Panti Asuhan Sayyidah Adawiyah Kota Padang Tahun 2021. *Jurnal Abdimas Sainika*, September.
- Pebriani, D. (2021). Dengan, Media Pembelajaran Game Pencarian Harta Karun Pada Trigonometri Pendekatan Kontekstual. <http://repository.unimus.ac.id/4650/>
- Peraturan Menteri Nomor 9 Tahun 2022 tentang Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 9 Tahun 2022 tentang Evaluasi Sistem Pendidikan oleh Pemerintah Pusat dan Pemerintah Daerah terhadap Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Da. (n.d.). Retrieved May 21, 2023, from https://jdih.kemdikbud.go.id/detail_peraturan?main=3080.
- Prawoto, E. C., Nurhadi, T., Kulup, L. I., Ardhianti, M., Artikel, I., Kata, A., Pelatihan, :, Penelitian, P., & Kelas, T. (2021). Pelatihan Penulisan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru SMP-SMA di Kecamatan Waru, Sidoarjo. *Kanigara*, 1(2), 158–164. <https://doi.org/10.36456/Kanigara.V1I2.4063>
- Rohmah, C. N., & Setiani, R. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Hasil Belajar Materi Sistem Gerak pada Manusia Siswa Kelas VIII SMPN 4 Tulungagung. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 5(2), 99–106. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v5i2.51669>
- Ruhimat, T. (2013). *Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Setyowati, M. N. D. (2018). Penerapan Permainan Kreatif Mencari Harta Karun Untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak. *Pijar Nusantara*, 3(2), 111. <https://doi.org/10.29407/pn.v3i2.11872>
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. ARRUZZ MEDIA.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Alfabeta.
- Ulfah, M. K., Utaminingsih, S., & Fathurrohman, I. (2021). Keefektifan Media Treasure of Science Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Tema 8 Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 493. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.38790>
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1939>

Wicaksono, D., & Iswan, I. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas Iv Sekolah *Jurnal Holistika*, September 2018, 111–126. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/view/5362%0Ahttps://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/download/5362/3584>