

# PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR PPKN MELALUI METODE *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *KAHOOT* DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Safaat Zuhri

SDN Gedangalas 1 Kecamatan Gajah Kabupaten Demak

e-mail: Safaatzuhri@gmail.com

## Info Artikel

### Sejarah Artikel

Diterima: 8 April 2022

Revisi: 11 April 2023

Disetujui: 7 Februari 2023

Dipublikasikan: 28 Februari 2023

### Keyword

*learning achievement*

*media kahoot*

*problem based*

*learning*

## Abstract

*This study aims to improve Civics learning achievement through the Problem-Based Learning method assisted by the Kahoot media class V Elementary School for the 2021/2022 academic year. The research was carried out in March 2022. The subjects in the study were fifth-grade students. The study used classroom action research procedures including planning, implementation, observation and reflection. Data analysis is qualitative data. The results of the student's learning achievement in the initial test showed that of the 18 students, 10 were completed with a percentage of 55.5% and 8 were not completed with a percentage of 44.3%. The first cycle data showed that 13 students completed the percentage of 72.22% and 5 did not complete the percentage of 27.77%. In the second cycle there was an increase in 17 students who completed the percentage of 94.4% 1 did not complete the percentage of 5.55. Thus learning achievement increases.*

Artikel ini dapat diakses secara terbuka dibawah lisensi CC-BY-SA



## Pendahuluan

Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu rencana dan upaya sadar untuk melahirkan suasana belajar peserta didik yang aktif dan dapat mengembangkan minat, bakat, potensi yang dimiliki supaya dapat mengendalikan diri, memiliki kekuatan spiritual, kepribadian yang cerdas yang dibutuhkan oleh dirinya dan masyarakat. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dapat diartikan sebagai mata pelajaran yang menitikberatkan penataan karakter yang berakhlak mulia, dan mampu melaksanakan hak-hak kewajibannya membentuk pribadi yang berbudi pekerti dan terampil. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap peserta didik di kelas V SDN Gedangalas 1 pada tanggal 5 Maret 2022 peserta didik cenderung kurang tertarik dan bosan ketika belajar di dalam kelas karena guru menggunakan metode ceramah.

Peserta didik kurang konsentrasi, antusias dalam belajar rendah, dan menganggap pelajaran PPKn sebagai mata pelajaran berupa hafalan dan menyimak penjelasan guru saja, aspek penalaran kurang ditekankan sehingga tingkat belajar peserta didik di sekolah menjadi lebih rendah. Faktor penyebab prestasi belajar PPKn peserta didik rendah adalah faktor dalam diri peserta didik antara lain: intelegensi, motivasi diri, rasa percaya diri, dan ketekunan. Sedangkan, faktor dari luar seperti; guru sebagai pembimbing, fasilitator dan motivator, strategi pembelajaran yang diterapkan, sarana prasarana yang mendukung pembelajaran, kurikulum, dan lingkungan sekitar (Slameto, 2020). Faktor ini sejalan dengan riset Prasedari et al. (2019) & Rahmi (2019) bahwa pembelajaran yang cenderung menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran secara maksimal membuat hasil belajar siswa rendah.

Permasalahan di atas, perlu adanya penerapan strategi kusus menanamkan peserta didik tangkas dan antusias dalam belajar. Diutamakan pembelajaran yang menguasai kompetensi

kegiatan yang terpusat pada peserta didik, mengaitkan informasi sehingga menjadi pembelajaran yang bermakna, berfikir kritis, kreatif, mampu berkomunikasi, bekerja sama dan kontekstual dalam kehidupan nyata. Guru dituntut mengembangkan kreatifitas pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi, menerapkan strategi pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan agar prestasi belajar PPKn meningkat. Sejalan dengan pendapat Putri et al. (2018)) & Prasedari et al. (2019) juga memaparkan guru yang kreatif dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan mewujudkan suasana pembelajaran yang interaktif, lebih menarik dan terarah. Peneliti dalam hal ini memilih metode pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* dalam upaya meningkatkan prestasi belajar PPKn.

Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dapat didefinisikan sebagai prosedur dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik mengobservasi suatu fenomena yang dihadapkan pada masalah dunia nyata. Widiastuti et al. (2022) memaparkan kelebihan penggunaan model *Problem Based Learning* guru mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga peserta didik termotivasi untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah para peserta didik dengan sendirinya dan mempunyai inisiatif untuk belajar secara mandiri. Peserta didik mencatat masalah yang menjadi topik dalam pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, setelah itu sebagai fasilitator guru merangsang peserta didik untuk mengambil keputusan terhadap masalah yang harus dipecahkan. Peserta didik diarahkan untuk bertanya kepada guru, membuktikan asumsi, dan mendengarkan pendapat yang berbeda. *Problem Based Learning* dapat dipadukan dengan media lain sehingga prestasi belajar diharapkan dapat ditingkatkan.

*Kahoot* merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan sebagai penilaian formatif untuk mengukur pengetahuan peserta didik.cara menggunakannya dengan membuka web di *Smartphone* maupun laptop melalui jaringan internet. *Kahoot* bisa menjadi media pembelajaran yang dipadukan bersama metode *Problem based learning* sehingga prestasi dan motivasi dapat meningkat dan juga mendukung gaya belajar generasi digital. Senada dengan pendapat Kuntari et al. (2021) bahwa pembelajaran online dengan model PBL dapat mendorong daya kritis peserta didik untuk mau berpikir kreatif dan inovatif menyusun temuan dan solusi atas permasalahan yang disajikan oleh guru.

Berdasarkan Berbagai penelitian tindakan membuktikan metode *Problem Based Learning* dapat meningkatkan terhadap Prestasi belajar PPKn, seperti yang dilakukan Tabakwan & Talakua (2021) yang meneliti tentang “Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan Hasil belajar Peserta didik kelas V SD Negeri 9 Ambon”. Oleh sebab itu, peneliti tertarik menggunakan *Problem Based Learning* sebagai metode pembelajaran berbantuan media *Kahoot* dalam melakukan perbaikan PPKn, khususnya materi PPKn. Melalui penelitian tindakan kelas agar prestasi dapat ditingkatkan.

Prestasi belajar adalah impian yang diinginkan wali murid kepada anaknya supaya berhasil dalam belajar dan dapat meraih cita-cita. Prestasi belajar terdiri dari kata dua kata, dimana masing-masing mempunyai maksud yang berbeda. Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan sebagai pencapaian yang dilakukan dan dikerjakan oleh seseorang. Sementara Hamdani (2017), mendefinisikan prestasi sebagai produk individu maupun kelompok yang telah diraih dari kegiatan yang dikerjakan, dan diciptakan. Adapun, makna dari belajar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016) diartikan sebagai usaha untuk mendapatkan keterampilan atau ilmu. Lebih lanjut, Djamarah (2016) mendefinisikan belajar sebagai proses perubahan tingkah laku berkat pengalaman dan latihan. Pandangan di atas dapat digaris

*Safaat Zuhri (Peningkatan Prestasi Belajar PPKn ...)*

bawah belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang dilakukan seseorang untuk meraih suatu transformasi berupa keahlian atau ilmu. Winkel dalam Hamdani (2017) mengemukakan prestasi belajar sebagai bukti pencapaian keberhasilan seseorang. Beberapa keterangan tersebut dimaknai maka prestasi belajar ialah buah dari suatu kegiatan karena telah mengerjakan kegiatan sebagai bukti keberhasilan pencapaian seseorang.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peranan menciptakan sikap dan perilaku individu keseharian sehingga mampu menjadi pribadi yang memiliki berperilaku dan akhlak baik sesuai harapan. Sofhian (2019) mendefinisikan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah usaha sadar dan terencana sebagai mode pendewasaan bagi seseorang melalui sistem pengajaran dan pelatihan sehingga terjadi perubahan kemahiran, bersikap serta berperilaku kritis. Sedangkan Amin (2017), mendefinisikan Pendidikan Kewarganegaraan sebagai usaha sadar menuju masa depan yang disiapkan bagi peserta didik yang diharapkan dapat melahirkan jiwa patriotis pembela bangsa Indonesia. Sementara itu, Suwanto & Indratno (2018) mendefinisikan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yakni pembelajaran yang berupaya mendalami dan mewujudkan hak serta kewajibannya sebagai warga negara yang beragam perbedaan seperti suku bangsa, agama, bahasa, dan budaya yang memiliki keterampilan, dan karakter berbeda. Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat diketahui bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dapat dikatakan mata pelajaran yang menekankan peserta didik agar menjadi kewarganegaraan Indonesiayangarif, mahir, dan berkepribadian sesuai yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 sehingga pada masa mendatang dapat melaksanakan hak-hak dan kewajibannya dan menjadi patriot pembela bangsa dan negara melalui pengajaran dan pelatihan.

Guru mempunyai tugas menjaga, membimbing, mengarahkan sesuai minat dan bakat, dan menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik agar tumbuh menjadi pribadi yang memiliki ilmu yang berwawasan luas. Untuk memenuhi hal tersebut, guru perlu menerapkan metode pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan dan berupaya mengurangi metode ceramah, menerapkan serta mengelaborasi metode yang dapat membuat peserta didik semangat. Afandi (2019) mendefinisikan metode pembelajaran sebagai tahap yang digunakan pendidik berinteraksi kepada peserta didik pada kegiatan belajar mengajar sesuai materi ajar sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Sependapat dengan Hamdani (2010) bahwa cara guru menyampaikan pembelajaran dengan tujuan pembelajaran terlaksana sesuai harapan. Beberapa definisi di atas dapat diketahui metode pembelajaran adalah tahapan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan berinteraksi dan tanya jawab untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Setiyaningrum (2018) mendefinisikan *Problem Based Learning* suatu metode pembelajaran yang menantang, berkelompok dan berkolaborasi mencari solusi permasalahan yang berkaitan dengan lingkungan sehari-hari. Lebih lanjut, Malinda et al. (2017) menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media permainan lego telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Adapun, untuk memperoleh peningkatan prestasi belajar PPKn, pembelajaran harus dikemas secara menarik agar peserta didik tertarik untuk belajar. Maka dibutuhkan metode di mana guru memberikan peran kepada peserta didik sebagai topik belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya Tabakwan (2021) yang meneliti tentang peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 9 Ambon melalui model pembelajaran *Problem Based Learning*.

*Problem Based Learning* terdiri atas tahapan-tahapan, meliputi pengajuan pertanyaan, pengorganisasian peserta didik untuk belajar, pembimbingan penyidikan kelompok,

*Safaat Zuhri (Peningkatan Prestasi Belajar PPKn ...)*

pengembangan dan penyajian hasil kreasi oleh peserta didik yang telah dikerjakan, analisis dan evaluasi proses pemecahan kasus. *Problem Based Learning* adalah suatu metode pembelajaran yang memiliki tahapan pertama melakukan observasi suatu fenomena, tahap kedua peserta didik menuliskan masalah yang diamati, serta berdiskusi bersama kelompok menguraikan masalah. Tahap ketiga, guru menstimulus peserta didik untuk kritis, kreatif, dan komunikatif dalam mencari persoalan yang ada serta memfokuskan peserta didik untuk memastikan hipotesis, dan mendengarkan sudut pandang yang berbeda diantara mereka. Metode pembelajaran berbasis masalah biasa disebut *Problem Based Learning* dapat dipadukan bersama media *Kahoot* untuk mengukur prestasi belajar PPKn materi nilai-nilai Pancasila.

Platform pembelajaran berbasis permainan yang dipakai untuk melihat pengetahuan peserta didik sebagai penilaian formatif salah satunya adalah memanfaatkan *Kahoot*. *Kahoot* dapat dimainkan melalui *browser web* di *Smartphone* maupun laptop dengan menggunakan jaringan internet. *Kahoot* bisa menjadi media pembelajaran yang dipadukan dengan metode pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* yang diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dan mendukung gaya belajar generasi digital. Berdasarkan latar belakang tersebut permasalahan yang akan dipecahkan peneliti adalah peningkatan prestasi belajar PPKn dengan mengaplikasikan metode Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot* yang dilaksanakan di sekolah dasar.

### Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V Sekolah Dasar, peserta didik berjumlah 18 peserta, terdiri 10 peserta didik laki-laki dan 8 peserta didik perempuan. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas dikerjakan dalam dua siklus, apabila belum berhasil akan dilanjutkan ke siklus berikutnya. Penelitian ini difokuskan pada tema 1 pembelajaran 3 mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan konsentasi Sikap yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Kegiatan pengumpulan data penelitian meliputi observasi, wawancara, perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi.

Teknik ini diterapkan pada saat berlangsungnya pelaksanaan kegiatan pembelajaran didalam kelas di SDN Gedangalas 1 kecamatan Gajah, Kabupaten Demak. Persiapan yang dilakukan sebelum penelitian adalah observasi yang dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung. Menyusun perangkat pembelajaran, dan menyiapkan *Smartphone* yang digunakan untuk mengerjakan tes untuk mengetahui prestasi belajar. Menyerahkan lembar angket kepada peserta didik untuk memahami pendapat mengenai metode dan media pembelajaran yang diterapkan.

Keberhasilan Indikator kinerja yang dijadikan acuan penelitian adalah prestasi belajar peserta didik meningkat apabila presentase mencapai 75 % memperoleh nilai diatas KKM. Apabila hasil prestasi belajar menunjukkan presentase dibawah 75 % maka penelitian dianggap gagal. Peneliti dibantu supervisor dalam pelaksanaannya diterapkan ketika berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di SDN Gedangalas 1 Kecamatan Gajah, Kabupaten Demak.

### Hasil dan Pembahasan

Prosedur awal yang dikerjakan peneliti adalah membangun komunikasi dengan kepala sekolah dan guru kemudian menjelaskan maksud penelitian serta meminta masukan dan arahan demi kelancaran penelitian. Penelitian ini difokuskan pada aspek kognitif karena berdasarkan hasil prestasi belajar pada data awal peserta didik cukup rendah. Hasil penelitian

*Safaat Zuhri (Peningkatan Prestasi Belajar PPKn ...)*

tindakan kelas yang diterapkan kepada peserta didik kelas V Sekolah Dasar mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan materi sikap yang sesuai dengan nilai-nilai pancasila melalui teknik *Problem Based Learning* berbantuan Media *Kahoot* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Peningkatan prestasi belajar dapat di cermati sebagai berikut.

**Tabel 1.** Hasil Prestasi Belajar Peserta Didik

Ketuntasan	Data awal		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
Tuntas	10	55,5	13	72,22	17	94,4
Belum Tuntas	8	44,3	5	27,77	1	5,55
Rata-rata	62,83		74,44		83,2	

Data awal yang ditemukan berdasarkan prestasi belajar peserta didik dengan menerapkan metode ceramah dan tanya jawab, sehingga di peroleh prestasi belajar dari 18 Peserta didik 10 tuntas dengan presentase 55,5 % dan 8 tidak tuntas dengan presentase 44,5 %, untuk nilai rata-rata seluruh peserta didik diperoleh 62,83 cenderung rendah.

**Tabel 2.** Hasil Prestasi Belajar Data Awal

No	Peserta didik	KKM	Nilai	Ketuntasan		Kriteria
				T	T	
1	A.S	70	55		√	Kurang
2	A.L	70	75	√		Cukup
3	A.K.A	70	75	√		Cukup
4	A.S.B.P	70	75	√		Cukup
5	D.C.W.F	70	30		√	Kurang
6	F.A.R	70	78	√		Cukup
7	F.N.S	70	75	√		Cukup
8	M.A.K	70	80	√		Baik
9	M.R.D	70	40		√	Kurang
10	M.A.S	70	50		√	Kurang
11	M.R.N.H	70	50		√	Kurang
12	M.N.A.K	70	75	√		Cukup
13	N.L.Z	70	75	√		Cukup
14	S.I.I.A	70	75	√		Cukup
15	S.L.M	70	75	√		Cukup
16	S.M.K	70	50		√	Kurang
17	W.A.R	70	50		√	Kurang
18	M.R.U.A	70	45		√	Kurang
Jumlah			1131	10	8	
Rata-rata			62,83	55,5	44,4	
Presentase			62,83%	55,5%	44,4%	

Pada Siklus I untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar peneliti memanfaatkan media LCD dan gambar-gambar sila pancasila. Dalam proses kegiatan belajar mengajar menggunakan metode belajar *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot* peneliti berfungsi sebagai fasilitator untuk memberikan kemudahan dalam belajar dan motivator untuk memberikan penguatan motivasi untuk belajar, dan peserta didik aktif memecahkan masalah. Peneliti berupaya agar tercipta pembelajaran yang kondusif, nyaman, dan interaktif. Prestasi belajar pada siklus I peserta didik berjumlah 18 orang yaitu 15 tuntas mencapai KKM dengan

*Safaat Zuhri (Peningkatan Prestasi Belajar PPKn ...)*

presentase 74,44% dan peserta didik belum tuntas sebanyak 3 orang dengan presentase 27,77 memiliki nilai rata-rata 74,44

**Tabel 3.** Hasil Siklus I

No	Peserta didik	KKM	Nilai	Ketuntasan		Kriteria
				T	TT	
1	A.S	70	60		√	Kurang
2	A.L	70	65		√	Kurang
3	A.K.A	70	85	√		Baik
4	A.S.B.P	70	90	√		Sangat baik
5	D.C.W.F	70	50		√	Kurang
6	F.A.R	70	85	√		Baik
7	F.N.S	70	80	√		Baik
8	M.A.K	70	90	√		Sangat Baik
9	M.R.D	70	55		√	Kurang
10	M.A.S	70	70	√		Cukup
11	M.R.N.H	70	55		√	Kurang
12	M.N.A.K	70	80	√		Baik
13	N.L.Z	70	85	√		Baik
14	S.I.I.A	70	85	√		Baik
15	S.L.M	70	90	√		Sangat Baik
16	S.M.K	70	70	√		Cukup
17	W.A.R	70	75	√		Cukup
18	M.R.U.A	70	70	√		Cukup
Jumlah			1365	15	3	
Rata-rata			74,44	72,22	27,77	
Presentase			74,44%	72,22%	27,77%	

Prestasi belajar siklus II mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya, peserta didik sudah terampil memecahkan masalah dengan metode pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* berbantuan media Kahoot. Peserta didik aktif dalam kegiatan belajar mengajar, diskusi kelompok dan kolaborasi dengan baik dalam menyelesaikan tugas. Hasil prestasi belajar 18 Peserta didik yang mengerjakan soal evaluasi lewat media *Kahoot* 17 Peserta didik tuntas dengan presentase 94,4 % berhasil mencapai KKM dan 1 peserta didik belum berhasil memenuhi KKM dengan presentase 5,55 %. Selanjutnya, akan dilakukan remedial untuk peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Dengan demikian, tindakan perbaikan pembelajaran PPKn pada materi Sikap yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar melalui metode *Problem Based Learning* berbantuan *Kahoot* dipandang sudah sangat baik.

**Tabel 4.** Hasil Siklus II

No	Peserta didik	KKM	Nilai	Ketuntasan		Kriteria
				T	TT	
1	A.S	70	80	√		Baik
2	A.L	70	85	√		Baik
3	A.K.A	70	90	√		Sangat baik
4	A.S.B.P	70	95	√		Sangat baik
5	D.C.W.F	70	60		√	Kurang
6	F.A.R	70	90	√		Sangat baik
7	F.N.S	70	85	√		Sangat baik
8	M.A.K	70	95	√		Sangat baik
9	M.R.D	70	70	√		Cukup
10	M.A.S	70	75	√		Cukup

*Safaat Zuhri (Peningkatan Prestasi Belajar PPKn ...)*



11	M.R.N.H	70	75	√	Cukup
12	M.N.A.K	70	85	√	Baik
13	N.L.Z	70	90	√	Sangat baik
14	S.I.I.A	70	90	√	Sangat baik
15	S.L.M	70	95	√	Sangat baik
16	S.M.K	70	75	√	Cukup
17	W.A.R	70	80	√	Baik
18	M.R.U.A	70	75	√	Cukup
Jumlah		1498	17	1	
Rata-rata		83,2	94,4	5,55	
Presentase		83,2%	94,4%	5,55%	

Berdasarkan penelitian Talakua (2021) senada dengan temuan penelitian ini dengan penerapan metode *Problem Based Learning* berbantuan *Kahoot* prestasi belajar peserta didik meningkat. Hal ini terbukti adanya peningkatan prestasi belajar rata-rata nilai peserta didik telah mencapai KKM dengan Presentase 94,4% tuntas. Penelitian ini juga sejalan dengan riset Santosa & Oktavianti (2015) yang menerapkan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar PKn baik aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini dapat dilihat dari tercapainya indikator keberhasilan sebagai berikut. Persentase ketuntasan hasil belajar klasikal pada ranah kognitif tes evaluasi siklus I 60% meningkat menjadi 85% pada tes evaluasi siklus II dengan peningkatan nilai rata-rata kelas pada siklus I 75,75 menjadi 80,50 pada siklus II. Hasil belajar siswa pada ranah afektif pada siklus I rata-rata memperoleh nilai 67% dengan kualifikasi “baik” meningkat pada siklus II menjadi 82 dengan kualifikasi “baik”. Hasil belajar siswa pada ranah psikomotorik pada siklus I rata-rata memperoleh nilai 60% dengan kualifikasi “baik” meningkat pada siklus II menjadi 85% dengan kualifikasi “sangat baik”.

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan peningkatan prestasi belajar melalui metode *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot* benar dapat meningkatkan prestasi belajar PPKn. Pada tes awal presentase prestasi belajar peserta didik 55,5 %, Prestasi belajar meningkat pada siklus I dengan presentase ketuntasan sebesar 74,44% pada siklus II meningkat sebesar 94,4%, hasil dari siklus II telah mencapai indikator keberhasilan dengan demikian siklus III tidak dilaksanakan. Hasil angket yang diisi oleh peserta didik menyatakan senang ketika belajar menggunakan metode *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot* sehingga prestasi belajarnya meningkat.

Peneliti memiliki pengalaman selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas berlangsung, akan meningkatkan prestasi belajar peserta didik SDN Gedangalas 1 Kecamatan Gajah, Kabupaten Demak. Guru hendaknya menggunakan metode dan media pembelajaran yang cocok dalam proses kegiatan belajar mengajar agar peserta didik mudah mempelajari materi dan antusias dalam belajar, guru sebagai fasilitator memberikan semangat, motivasi, dan dorongan agar siswa aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar. Guru memanfaatkan teknologi sebagai media dan evaluasi belajar untuk mendukung pembelajaran agar prestasi belajar siswa dapat ditingkatkan.

**Daftar Pustaka**

- Afandi, M., Chamalah.E, dan Wardani, O.P. (2019). *Model dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Semarang: UNISSULA PRESS.
- Afandi, M. (2019). *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: UNISSULA PRESS.
- Amin, Z.A. (2017). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Djamarah, S.B., Zain, A. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdani. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Kuntari, S., Setiawan, R., & Lindawati, Y. I. (2021). Pengaruh Online Learning Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Kuliah Teori Sosiologi Modern. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2), 212–220. <https://doi.org/10.24176/re.v11i2.5467>
- Malinda, Z. A., Murtono, M., & Zuliana, E. (2017). Problem Based Learning Berbantuan Lego Meningkatkan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.24176/re.v8i1.1790>
- Prasedari, L. P. E., Pujdawan, K., & Suranata, K. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berorientasi Tri Pramana Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 50–60. <https://doi.org/10.24176/jino.v2i2.3486>
- Putri, A. A. A., Swatra, I. W., & Tegeh, I. M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Pbl Berbantuan Media Siswa Kelas Iii Sd. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(1), 21–32. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i1.16407>
- Santosa, & Oktavianti, I. (2015). Peningkatan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas VI SD 3 Jekulo Kudus Melalui Model Problem Based Learning. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 248–253. <https://doi.org/10.24176/re.v5i1.450>
- Setiyaningrum, M. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Siswa Kelas 5 SD. *Jartika: Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 1(2), 99–108.
- Slameto.(2020). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suwanto & Indratno, F.T. (2018). *Ayo Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 5 SD*. Yogyakarta: Kanisius.
- Rahmi, A. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2113–2117.
- Safaat Zuhri (Peningkatan Prestasi Belajar PPKn ...)*



---

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.242>

Tabakwan, M., & Talakua, M. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa. In *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* (Vol. 1). <https://journal.actual-insight.com/index.php/sistem-among>

Widiastuti, D. K., Murtono, M., & Kanzunudin, M. (2022). The Effectiveness of Guided Inquiry Model and Problem Based Learning(PBL) in Learning to Write Narrative Text in terms of Cognitive Learning Outcomes of Class V Elementary School Students. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(2), 199–212. <https://doi.org/10.24176/jpp.v4i2.7245>

*Safaat Zuhri (Peningkatan Prestasi Belajar PPKn ...)*