



Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Penerapan Metode Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Kartu Domino pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VII D

Wanda Wijaya¹, Musmulliadi, Sri Rejeki³, Sri Mahoni⁴, Salimah Zinnur Aini⁵, NS Nana⁶

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan/Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

²Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, SMPN 7 Pujut, Indonesia

³Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

^{4,5,6}SMP Negeri 7 Pujut, Indonesia

wandawijaya443@gmail.com¹, musmulliadi@gmail.com², jeki@gmail.com³, slimahoni@gmail.com⁴,
enyzinuraini@gmail.com⁵, nsnana@gmail.com⁶

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 02-06-2023

Disetujui: 08-09-2023

Kata Kunci:

Motivasi Belajar;
Problem Based Learning;
Kartu Domino.

Keywords:

Motivasi Belajar;
Problem Based Learning;
Media Kartu Domino.

ABSTRAK

Abstrak: Meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn pada kelas VII D mampu memberikan kontribusi bagi pendidikan di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media kartu domino di kelas VII D. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan *lesson study* dengan metode deskriptif. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII D. Prosedur penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri 3 tahapan yaitu: (1) *Plan*; (2) *Do*; dan (3) *See*. Variabel penelitian ini adalah model *Problem Based Learning* (PBL), motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil angket pembelajaran siklus 1, tingkat motivasi belajar siswa mengalami kenaikan dengan kriteria tinggi 55,5%, kriteria sedang 18,5%, dan kriteria rendah 25%. Kemudian, pada pelaksanaan pembelajaran siklus 2, peningkatan kreativitas belajar siswa juga mengalami kenaikan yang baik dengan tingkat motivasi belajar siswa kriteria tinggi 88%, kriteria sedang 7,4%, dan kriteria rendah 3,7%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan kartu domino mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.

Abstract: This study aims to increase students' learning motivation by using a problem-based learning model assisted by domino card media in class VII D. This type of research is lesson study action research with descriptive methods. The subjects of this study were all students of class VII D. The research procedure was carried out in two cycles, each cycle consisting of 3 stages: (1) *Plan*; (2) *Do*; and (3) *See*. The variable of this research is the *Problem Based Learning* (PBL) model, student learning motivation. Based on the results of the learning questionnaire cycle 1, the level of student learning motivation has increased with high criteria of 55.5%, medium criteria of 18.5%, and low criteria of 25%. Then, in the implementation of learning cycle 2, an increase in student learning creativity also experienced a good increase with a high criterion level of student learning motivation of 88%, medium criteria of 7.4%, and low criteria of 3.7%. This shows that the application of the problem-based learning model assisted by domino cards is able to increase student motivation in Civics subjects.

A. LATAR BELAKANG

Implementasi kurikulum merdeka merupakan salah satu upaya bangsa Indonesia dalam membenahi Pendidikan untuk generasi bangsa yakni melalui penerapan pembelajaran paradigma baru. Pembelajaran paradigma baru berorientasi pada pemecahan masalah yang dihadapi siswa (Nawafil, 2020). Melalui kegiatan pembelajaran yang mengesankan dan bermakna bisa menunjang terlaksananya pembelajaran keterampilan abad ke-21. Keterampilan abad ke-21 sangat esensial untuk dimiliki oleh siswa. Pada abad 21 ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan sangat pesat sehingga menimbulkan tantangan yang harus dihadapi oleh setiap individu yang dikenal dengan tantangan abad 21.

Tantangan abad 21 dapat dicapai melalui pendidikan untuk dapat menghasilkan individu yang memiliki keterampilan abad 21 seperti *Critical thinking, Creativity and Innovation, Collaboration*, dan *communication* (Raniah dkk., 2018). Salah satu keterampilan yang harus dimiliki siswa yaitu kemampuan dalam memecahkan suatu masalah baik itu yang dihadapi dalam lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat. Melalui kegiatan pembelajaran siswa dapat dikenalkan dengan proses belajar yang dapat mengasah dan melatih siswa dalam memiliki kemampuan memecahkan masalah. Kemampuan memecahkan masalah merupakan kemampuan siswa dalam menggunakan pemikirannya dalam memecahkan suatu masalah berdasarkan fakta dan bukti yang didapatkan. Kemampuan *problem solving*

siswa dapat didapatkan melalui penerapan model pembelajaran yang relevan

Model pembelajaran yang ideal dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan suatu permasalahan yaitu model pembelajaran problem based learning. Problem Based Learning merupakan pembelajaran berbasis masalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan gagasan secara eksplisit, memberi pengalaman yang berhubungan dengan gagasan yang telah dimiliki siswa (Yasmini, 2021). Secara sederhana dapat dijelaskan bahwa model pembelajaran PBL merupakan suatu model pembelajaran yang lebih mengedepankan aktivitas siswa dalam mencari, mengeksplorasi dan menemukan solusi dari suatu masalah yang diberikan. Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitu juga dengan model pembelajaran PBL (Wijayanti, 2016). Menurut Arends yang dikutip Trianto (2011), pengajaran berdasarkan masalah (*problem based learning*) merupakan suatu pendekatan pembelajaran di mana peserta didik mengerjakan permasalahan yang otentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan keterampilan berpikir tingkat lebih tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri. Jadi, melalui pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran problem based learning ialah proses pembelajaran dengan mengutamakan aktivitas siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan dalam sebuah kelompok belajar.

Pentingnya keterampilan abad 21 sebagai bekal untuk menghadapi tantangan sehingga peran guru sangat penting. Guru di lingkungan sekolah diharapkan mampu menuntun siswa supaya memiliki keterampilan serta kompetensi pembelajaran pada abad ke-21 seperti kemampuan berfikir kritis, memecahkan masalah, komunikasi dan kolaborasi, kreativitas dan inovatif. Keterampilan peserta didik yang dibutuhkan tersebut tentunya harus melewati proses kegiatan pembelajaran yang mampu mendorong keterampilan belajar siswa sehingga peserta didik siap menghadapi tantangan hidup dengan penuh keyakinan dan percaya diri karena sudah memiliki keterampilan dalam menyelesaikan sebuah masalah atau tantangan yang dihadapi kedepannya (Wijaya dkk., 2023).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pamong dan hasil observasi mengatakan bahwa proses pembelajaran sudah dilakukan dengan cukup bervariasi, mulai dari pemanfaatan media pembelajaran, strategi guru dalam menjelaskan materi dan penugasan belajar siswa. Namun, tingkat partisipasi belajar siswa di dalam kelas terbilang cukup rendah, hal ini ditandai dengan suasana kelas yang ribut ketika guru menjelaskan mater, keluar masuk kelas, serta siswa masih kurang percaya diri dalam mengungkapkan pendapatnya. Hal ini

menandakan bahwa tingkat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn cukup rendah. Mata pelajaran PPKn memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk warga negara yang taat dan cinta terhadap tanah air. Oleh sebab itu, pelaksanaan pembelajaran PPKn harus dilaksanakan dengan maksimal, berkesan, bermakna dan menyenangkan sehingga siswa merasa bahagia dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Alasan yang paling mendasar dalam merekomendasikan model pembelajaran PBL ini ialah berdasarkan fakta bahwa setiap individu dalam hidupnya pasti akan menghadapi berbagai permasalahan. Oleh sebab itu setiap individu membutuhkan kemampuan dalam pemecahan masalah. Pebelajar harus dibekali dengan kemampuan pemecahan masalah agar dapat membuat keputusan yang cermat dan tepat. Melalui pembelajaran dengan model PBL ini pembelajar akan terbiasa memecahkan masalah dengan mempertimbangkan berbagai perspektif (Ahyar dkk., 2019). Oleh karena itu, guru perlu memahami secara keseluruhan mengenai langkah-langkah pembelajaran problem based learning sehingga dalam pelaksanaannya kegiatan pembelajaran bisa berjalan sesuai dengan yang telah drencanakan.

Proses pembelajaran berbasis masalah dalam penelitian terdiri dari lima pokok tahapan yang dimulai dengan menentukan masalah yang dihadapkan pada peserta didik sampai dengan melakukan refleksi pembelajaran. Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan model pembelajaran berbasis masalah seperti di bawah ini:

1. Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan alat bahan yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih;
2. Pendidik membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasi tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut;
3. Pendidik mendorong peserta didik dalam mengumpulkan informasi yang diperlukan, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah;
4. Pendidik membantu peserta didik dalam merencanakan dan mempersiapkan karya yang sesuai seperti, laporan, video, dan model serta membantu mereka untuk berbagai tugas dengan temannya;
5. Pendidik membantu peserta didik untuk melakukan merefleksi hasil atau mengevaluasi penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan (Sumantri, 2015).

Selain menggunakan model pembelajaran *problem based learning*, penelitian ini juga memanfaatkan media kartu domino dalam meningkatkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Mawardi (2017) mengatakan media adalah pembelajaran segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana dalam penyampaian pesan informasi materi pembelajaran sedangkan menurut Nurrita (2018) Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Selain itu, media juga mampu menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran kartu domino adalah media pembelajaran merupakan modifikasi dari kartu domino berupa kartu yang terdiri dari 2 ruas kanan dan kiri (Cholifah, 2020). Kartu domino yang digunakan dalam penelitian ini ialah kartu yang terdiri atas pertanyaan dan jawaban. Pembelajaran menjadi menyenangkan, sekaligus mengkondisikan peserta didik belajar dan bekerja sama dalam sebuah kelompok untuk memunculkan semangat bersaing secara sehat, bertanggung jawab, kerja sama, kreativitas, berpikir kreatif dan berpikir cepat. Selain itu dengan menggunakan kartu domino matematika ada keasyikan tersendiri dalam belajar sehingga peserta didik (Herawati, 2017).

Berdasarkan pemaparan diatas maka salah satu alternatif pendukung dalam meningkatkan motivasi belajar yaitu dengan menggunakan media kartu domino. Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas, maka penulis terinspirasi untuk mengadakan penelitian tentang meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan metode pembelajaran *problem based learning* berbantuan kartu domino kelas VII D.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 13 Maret sampai dengan 6 Mei 2023 merupakan serangkaian penelitian Tindakan yang telah dilakukan melalui kegiatan *Lesson Study*. Penelitian tersebut melibatkan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai sasaran utama untuk tercapainya kegiatan *Lesson Study*. Subjek penelitian ini ialah kelas VII D semester genap yang berjumlah 27 orang siswa.

Tahapan pelaksanaan penelitian ini dilakukan melalui 3 (tiga) tahapan yaitu tahap *Plan* (perencanaan), *Do* (implemnetasi) dan *See* (refleksi) dalam setiap siklus. Siklus pertama (*open Lesson 1*) terdiri atas 3 (tiga) tahapan kegiatan yaitu tahap *Plan* (perencanaan) yang terdiri atas; perencanaan pelaksanaan pembelajaran, media pembelajaran berupa lembar kerja peserta didik dan kartu domino, materi ajar, rubrik penilaian untuk pelaksanaan diskusi, dan *posttest*. Tahap *Do*

(implementasi) terdiri atas: pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan kegiatan yang sudah direncanakan sebelumnya, kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh guru pamong sebagai observer terhadap aktivitas belajar peserta didik maupun guru model. Kemudian tahap *See* (refleksi) meliputi melihat Kembali hasil pelaksanaan pembelajaran, berdiskusi, memberikan saran, krtitikan yang membangun kualitas guru dan pembelajaran di setiap siklus yang diharapkan dapat semakin membaik, meningkat, dan memberikan rekomendasi perbaikan sehingga pembelajaran kedepannya lebih berkualitas dan maksimal. Sebagai guru model pada tahap *Plan* yang harus dipersiapkan sebagai berikut:

1. Menyiapkan perangkat pembelajaran

Guru model menyiapkan perangkat pembelajaran mulai dari menganalisis capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan modul ajar yang disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari siswa, media pembelajaran yang membantu memudahkan pemahaman siswa yakni digunakannya media gambar, laptop, LCD, dan lembar kerja peserta didik. Dengan adanya media tersebut memudahkan proses berfikir siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa mulai dari mengenalkan dan mengidentifikasi, menganalisis, menemukan solusi permasalahan melalui gagasannya anggota kelompok. Kemudian, sumber belajar berupa buku pegangan siswa, artikel, video, koran, dan materi ajar yang sudah dirancang dan dicetak oleh guru model. Penilaian merupakan suatu kegiatan mengevaluasi kemampuan siswa dalam mengukur tingkat pemahaman siswadalam memahami dan memaknai materi yang telah diberikan. Penilaian yang digunakan saat kegiatan *lesson study* adalah penilaian proses penilaian sikap dan *posttest*. Penilaian proses berupa pertanyaan langsung kepada siswa dan kegiatan kerja kelompok, penilaian sikap berupa partisipasi siswa dalam melaksanakan kerja kelompok, dan *posttest* merupakan bentuk penilaian guru dalam mengukur pemahaman akhir siswa yang dilaksanakan pada kegiatan penutup pembelajaran.

2. Menyusun chapter design

Chapter design dibuat sesuai dengan bab dan sub bab materi pembelajaran pada bab IV semester genap. Chapter design ini berfungsi sebagai peta konsep berfikir dalam memudahkan guru model dan siswa mempelajari mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yakni pada bab yang membahas tentang kebhinekaan Indonesia serta menyusun peta konsep sub bab materi pembelajaran.

3. Menyusun lesson design

Tahapan penyusunan lesson design ialah salah satu kewajiban guru model sebelum mempraktikkan kegiatan awal pembelajaran. Adapun kegiatan lesson design

dirancang Bersama guru pamong sebagai tim observer, tim mahasiswa Pendidikan profesi guru prajabatan sekaligus berkoordinasi dengan dosen pembimbing lapangan sebagai sarana guru model dalam mendapatkan feedback berupa masukan dan saran. Sehingga proses pembelajaran yang akan dipraktikkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan pembelajaran dapat berlangsung dengan maksimal dan efektif. Sebelum dilaksanakannya kegiatan diskusi guru model lebih dahulu mempresentasikan dan menyampaikan rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dipraktikkan pada kegiatan *open lesson* pertama, kedua, dan ketiga. Kemudian, dosen obsever dan tim monev memberikan pendapat baik berupa masukan, kritikan dan saran kepada guru model. Kegiatan *lesson design* pada hakikatnya bertujuan untuk menyusun serangkaian kegiatan pembelajaran yang merujuk pada pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tahap *Do* (pelaksanaan) merupakan tahapan kegiatan belajar terbuka atau *open lesson* dengan melibatkan guru model serta guru pamong yang berperan menjadi observer. Pelaksanaan *Do* ini harus searah dengan perencanaan yang sudah dirancang pada tahap kegiatan plan (perencanaan) dengan menyesuaikan materi pelajaran yang akan dipelajari siswa. Pada kegiatan ini peran guru model yakni memfasilitasi kegiatan proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas selama 3 jam pelajaran \pm 120 menit, kemudian guru pamong mengamati kegiatan belajar siswa yang sedang berlangsung selama \pm 120 menit dengan lebih focus dan detail. Tahap *See (review)* merupakan kegiatan melihat Kembali hasil praktik pembelajaran, bertukar pikiran, berdiskusi, memberikan feedback, saran, kritikan yang bersifat membangun dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada setiap akhir siklus supaya pelaksanaan pembelajaran kedepannya bisa maksimal dan semakin baik terutama dalam hal meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kegiatan pengumpulan data menggunakan metode observasi tes (pertanyaan) dan dokumentasi. Factor yang diamati yaitu aktivitas dan tingkat motivasi belajar siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung yakni pada tahap *plan, do, see*. Adapun observasi dilakukan oleh obsever sebanyak 4 orang yang tergabung dalam lesson studi. Tes yang digunakan berupa tes tulis yang menyajikan poin-poin esensial materi pelajaran dan kegiatan diskusi dalam rangka mengukur motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Dokumentasi penting untuk mereview proses pelaksanaan plan, do, dan see. Data aktivitas belajar ditunjukkan oleh siswa dan dianalisis dengan analisis deskriptif kualitatif.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap kegiatan ini dilaksanakan selama 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri atas *plan, do, dan see* yang dilakukan oleh guru model dan guru pamong sebagai obsever kegiatan *lesson study*.

1. Kegiatan *Plan* (Perencanaan)

Proses perencanaan yang terencana mampu memberikan kontribusi positif dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Melalui system perencanaan yang matang, guru akan terhindar dari keberhasilan secara untung-untungan, dengan demikian pendekatan system memiliki daya ramal yang kuat tentang keberhasilan proses pembelajaran, karena perencanaan disusun untuk mencapai hasil yang optimal (Wina, 2016).

Kegiatan perencanaan pada siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 15 November 2022. Kegiatan ini dihadiri oleh guru pamong sebagai observer utama dan dua rekan Pendidikan profesi guru sebagai observer pada saat pelaksanaan kegiatan perencanaan. Kegiatan pertama pada tahap plan ini ialah mengetahui jadwal pembelajaran mata pelajaran PPKn di kelas VIII SMP Negeri 2 Mataram, melakukan observasi terkait dengan karakteristik serta profil belajar peserta didik kelas VIII, menentukan tugas guru model dalam melaksanakan praktik pembelajaran serta pembagian tugas mahasiswa Pendidikan Profesi Guru dalam melaksanakan praktik mengajar. Pada kegiatan perencanaan yang kedua, guru model menyajikan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan melihat rancangan pembelajaran semester), menentukan model pembelajaran, media pembelajaran, instrument penilaian yang harus disesuaikan dengan materi pembelajaran pada kelas VIII.

Dalam hal ini, penentuan media pembelajaran sangat penting karena hal tersebut sangat membantu pemahaman siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disajikan oleh guru ataupun media yang digunakan. Adapun media pembelajaran yang diterapkan pada praktik mengajar tersebut yaitu, media gambar berupa gambar visual, video pembelajaran, rangkuman materi ajar yang padat dan lengkap, lembar kerja peserta didik (LKPD), LCD, Laptop, Speaker. Adanya media pembelajaran tersebut dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa melalui menyajikan hasil kerja kelompok dengan menarik dan tentunya berkesan bagi siswa, guru dan teman-teman kelasnya. Kemudian, sumber belajar bisa melalui buku pegangan siswa, materi ajar yang sudah disiapkan oleh guru, media cetak, artikel, dan video pembelajaran. Penilaian merupakan kegiatan mengevaluasi kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang sudah dibelajarkan apakah siswa sudah memahami atau belum. Bentuk yang digunakan dalam kegiatan lesson study ialah penilaian proses dan penilaian sikap. Penilaian proses

berupa penilaian terhadap kegiatan siswa dalam mengerjakan tugas kelompoknya dalam hal ini membuat produk kelompok, penilaian antar kelompok, dan posttest yang diberikan kepada siswa pada kegiatan akhir pembelajaran serta penilaian terhadap sikap siswa dalam bekerja sama dengan kelompoknya.

Pada kegiatan perencanaan yang ketiga ialah penyusunan lesson design yaitu salah satu tugas guru model sebelum melakukan kegiatan open lesson. Kegiatan lesson design dilakukan bersama tim observer kegiatan lesson study. Adapun tim observer tersebut melakukan diskusi untuk memberi masukan dan saran hingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efisien dan efektif. Sebelum melakukan kegiatan diskusi, guru model terlebih dahulu menyiapkan, menyampaikan dan mempresentasi rencana pembelajaran yang akan disajikan melalui kegiatan open lesson pertama dan kedua. Kemudian, tim observer memberikan masukan serta saran kepada guru model dalam meningkatkan kualitas pembelajaran selanjutnya. Adapun kegiatan lesson design ini memiliki tujuan sebagai sarana guru model dalam menyusun rangkaian kegiatan pembelajaran yang mampu meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.

2. Kegiatan *Plan* Pada Siklus II

Pada tahap pelaksanaan Siklus 2, kegiatan perencanaan dilaksanakan pada tanggal 18 November 2022. Kegiatan ini sama halnya dengan kegiatan pada Perencanaan 1. Adapun langkah-langkah kegiatan sama dengan pelaksanaan Perencanaan 1.

3. Kegiatan *Do* (Pelaksanaan)

Guru model menerapkan pembelajaran sesuai rancangan yang sudah disusun (Hariz Abizar, 2017). Pelaksanaan kegiatan pembelajaran (*open lesson study*) siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 16 Maret 2023 dan siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 23 Maret 2023. Pada pelaksanaan kegiatan open lesson study mulai diterapkan rencana pelaksanaan pembelajaran sebagaimana hal tersebut sudah direncanakan pada kegiatan *Plan* yang telah dimuat dengan lengkap di modul ajar. Namun, ada satu tahapan kegiatan pembuka yang tidak dilaksanakan guru model yaitu menyanyikan lagu wajib nasional, sehingga hal ini menjadi bentuk evaluasi pembelajaran kedepannya. Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, guru model menyiapkan segala sarana siswa dalam belajar kemudian mengelompokkan siswa menjadi 4 kelompok. Pada tahap *Do* (Pelaksanaan) guru pamong dan DPL (Dosen Pembimbing Lapangan) bertindak sebagai observer dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran dilakukan secara terbuka (*open lesson*). Pada tahap pelaksanaan kegiatan pembelajaran tim observer tidak diizinkan menyela kegiatan pembelajaran

baik itu untuk guru model atau siswa serta mengganggu jalannya kegiatan pembelajaran. Tugas observer hanya mengamati proses pembelajaran khususnya terhadap aktivitas guru model dan siswa secara sistematis dan adil. Observer memberikan penilaian melalui rubrik observasi yang telah dirancang pada kegiatan *Plan* dan rubrik observasi harusnya berpusat pada kegiatan siswa, yakni interaksi siswa dengan siswa, siswa dengan guru dalam hal ini aktif bertanya, memberikan pendapat, dan siswa dengan lingkungan belajarnya. Tim observer memiliki wewenang dalam mengevaluasi kegiatan guru model dan proses pembelajaran. Namun, kegiatan mengevaluasi pembelajaran lebih penting untuk disampaikan oleh tim observer sehingga pembelajaran yang akan datang bisa menjadi pembelajaran yang diinginkan atau disukai oleh siswa sehingga secara langsung mampu membangkitkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Tim observer memposisikan dirinya di bagian ruangan yang tidak mengganggu focus belajar siswa dan tidak diperbolehkan untuk mengajak siswa ataupun guru model untuk berbicara. Dalam hal ini untuk studi lebih lanjut tim observer dapat melakukan dokumentasi kegiatan pembelajaran baik berupa video atau foto.

Pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan disajikan dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* sesuai dengan *Plan*. Pada tahap kegiatan pendahuluan siswa diberikan sebuah cerita kontekstual tentang permasalahan yang memiliki integrasi dengan materi kebhinekaan Indonesia, kemudian melalui cerita tersebut siswa diberikan pertanyaan esensial sehingga siswa merasa tertantang dan guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi dalam menjawab pertanyaan guru model. Melalui pertanyaan esensial tersebut secara tidak langsung dapat membangkitkan keinginan siswa dalam belajar. Pada siklus 1 siswa mempelajari materi mengidentifikasi makna keberagaman yang ada di Indonesia dan pada siklus 2 siswa mempelajari sikap yang menunjukkan menghargai keberagaman Indonesia. Berikut adalah pemetaan sintak dan langkah-langkah yang akan dilaksanakan dalam penerapan model pembelajaran *problem based learning* pada mata pelajaran PPKn dapat terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Pembelajaran Model *Problem Based Learning*

No	Tahapan Kegiatan Pembelajaran
1.	Mengorientasikan peserta didik pada masalah. Guru menyampaikan masalah yang akan dipecahkan oleh siswa. Siswa mendengarkan permasalahan yang diberikan guru. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar siswa dapat terlibat secara aktif dalam pemecahan masalah. Siswa secara aktif menjawab dari pemecahan masalah tersebut.

2.	Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok yang beranggotakan 5-6 orang. Siswa duduk secara berkelompok sesuai yang telah ditentukan oleh guru. Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berkaitan dengan masalah. Siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugasnya yang berhubungan dengan masalah.
3.	Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok. Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi. Siswa mengumpulkan informasi dan data-data yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Guru membantu merencanakan atau menyiapkan karya. Siswa merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai pemecahan masalah dalam bentuk laporan.
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi dengan cara evaluasi. Siswa mengerjakan evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang telah dilakukan.

Menurut tabel di atas, pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model problem based learning berjalan dengan sistematis. Melalui tahapan tersebut, besar peluang tingkat motivasi belajar siswa mampu mengalami peningkatan. Adapun kisi-kisi pengukuran motivasi belajar siswa dan hasil peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 2 dan Tabel 3.

Tabel 2. Kisi-Kisi Pengukuran Motivasi Belajar

No	Kriteria Motivasi Belajar	Kegiatan	Skor
1.	Ada keinginan dan Hasrat untuk berhasil	Siswa mampu menyelesaikan kegiatan pembelajaran dengan maksimal dan hasil yang memuaskan	1
2.	Ada dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Siswa mampu menunjukkan sikap antusias dan semangat dalam proses pembelajaran	1
3.	Ada harapan dan cita-cita masa depan	Siswa mampu menunjukkan sikap dan keinginannya selama proses pembelajaran	1
4.	Ada penghargaan dalam belajar	Siswa mampu menyelesaikan topik permasalahan dalam kelompoknya dengan sama-sama berdiskusi dan Menyusun kartu domino dengan tepat.	1
5.	Lingkungan belajar yang kondusif	Siswa mampu mengatur dan mengendalikan dirinya sendiri sehingga lingkungan belajar menjadi nyaman	1

Table 3. Distribusi Frekuensi Kreativitas Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus 1, dan Siklus 2.

Skor Motivasi	Kriteria	Pra siklus	Siklus 1	Siklus 2
		F (%)	F (%)	F (%)
8-10	Tinggi	10	15	24
		37,1	55,5	88
5-7	Sedang	7	5	2
		25	18,5	7,4
2-4	Rendah	10	7	1
		37,1	25	3,7
Jumlah		40	40	40
		100	100	100

Berdasarkan Tabel 3 di atas bahwa saat pelaksanaan pra siklus tingkat motivasi belajar siswa dengan kriteria tinggi sebanyak 37,2%, kriteria sedang sebanyak 25%, dan kriteria rendah sebanyak 37,1%. Pada pelaksanaan pembelajaran siklus 1, tingkat motivasi belajar siswa mengalami kenaikan dengan kriteria tinggi sebanyak 55,5%, kriteria sedang sebanyak 18,5%, dan kriteria rendah sebanyak 25 %. Kemudian, pada pelaksanaan pembelajaran siklus 2, peningkatan kreativitas belajar siswa juga mengalami kenaikan yang baik dengan tingkat motivasi belajar siswa kriteria tinggi sebanyak 88 %, kriteria sedang sebanyak 7,4 %, dan kriteria rendah sebanyak 3,7 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran problem based learning berbantuan kartu domino mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.

4. Kegiatan See

Kegiatan refleksi dilakukan secara bersama-sama setelah kegiatan pembelajaran pada siklus 1 dan 2 sudah selesai. Kegiatan refleksi sangat esensial untuk dilakukan dengan melibatkan antara guru model dan tim observer lesson study. Tujuannya yaitu untuk mendiskusikan temuan-temuan baik atau *good practice* yang bisa dijadikan sebagai contoh praktik pembelajaran untuk mata pelajaran yang lain. Selain itu, temuan yang kurang maksimal selama kegiatan pembelajaran berlangsung juga akan tetap disampaikan sebagai bahan refleksi guru model pada pembelajaran kedepannya. Sebelumnya, tim observer lesson study kesan pesan terhadap proses lesson stud yang sudah ditempuh oleh guru model. Kemudian, para tim observer menyampaikan komentar, saran, dan kritik dari kegiatan pembelajaran yang sudah berlangsung, terutama yang berkaitan dengan perkembangan motivasi belajar siswa. Dalam hal ini, tim observer tidak memberikan kata-kata yang menjatuhkan guru model, namun sebatas memberikan hasil observasinya selama proses pelaksanaan lesson studi sehingga guru model diharapkan untuk tetap memberikan kegiatan pembelajaran yang mengesankan bagi siswa. Melalui masukan dan saran-saran yang membangun pada kegiatan refleksi, guru model dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada siklus belajar berikutnya yang akan memperbaiki kekurangan kekurangan dalam proses pembelajaran sebelumnya. Dengan demikian, perbaikan pembelajaran tentunya akan terus berlangsung dan kualitas pembelajaran siswa dapat ditingkatkan sepanjang hayat.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) proses pembelajaran PPKn dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* bebantuan kartu domino dapat dilaksanakan dengan mempersiapkan perangkat pembelajaran yang lengkap

yaitu, rencana pelaksanaan pembelajaran, model pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, rubrik penilaian, membuat chapter design, dan lesson design; dan (2) Adanya peningkatan motivasi belajar siswa. Peneliti menyarankan bahwa penggunaan model pembelajaran problem based learning dapat dijadikan acuan bagi pendidik lainnya untuk menggunakan model tersebut dalam meningkatkan motivasi belajar belajar siswa. Saran untuk penelitian selanjutnya untuk bisa mengembangkan penelitian Tindakan lesson study dengan berbantuan media kreatif lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Musmulliadi, S.H., MH selaku kepala sekolah dan guru pamong, Ibu Dr. Sri Rejeki, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Lapangan PPL 2, Ibu Salimah, Sri Mahoni NS.Nana yang selalu memberikan reinforcement positif dalam pelaksanaan PPL 2 dan memberikan bimbingan dan saran dalam menyelesaikan artikel penelitian tindakan melalui pendekatan lesson study. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada Ibu dan bapak saya yang telah memberikan semangat dan doa tulus sehingga bisa menyelesaikan artikel kedua ini. Terakhir, saya mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan Praktik Pengalaman Lapangan 2 dan kepada penulis sendiri.

DAFTAR RUJUKAN

- A Raniah, D., Efendi, R., Liliawati, W., Fisika, P., Pendidikan, F., & Pengetahuan, I. (2018). Profil keterampilan abad 21 pada pembelajaran project based learning (PjBL) materi gelombang bunyi. In *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SINAFI)* (pp. 19-24).
- Trianto. 2007. Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik. Surabaya: Prestasi pustaka.
- Yasmini, I. G. K. (2021). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning untuk meningkatkan motivasi belajar IPA. *Journal of Education Action Research*, 5(2), 159-164.
- Wijayanti, R. (2016). Peningkatan Prestasi Belajar PKn Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Basic Education*, 5(34), 3-227.
- Wijaya, W., Wusqo, U., Muttaqin, Z., Sumiati, S., Zohriah, Z., & Rohana, R. (2023). Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas VII C pada Mata Pelajaran PPKn Menggunakan Model Project Based Learning. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 6(2), 111-116.
- Ahyar, A., Sihkabuden, S., & Soepriyanto, Y. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn). *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 5(2), 74-80.
- Sumantri, M. S. (2015). Strategi pembelajaran: Teori dan praktik di tingkat pendidikan dasar. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Cholifah, T. N. (2020). Pengembangan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD. *Pengembangan Media Kartu Domino Untuk*

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD, 6(02), 179-194.

Herawati, E. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Kartu Domino Matematika pada Materi Pangkat Tak Sebenarnya dan Bentuk Akar Kelas IX SMP Negeri Unggulan Sindang Kabupaten Indramayu. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 1(1), 66-87.

nggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis penggunaan model pembelajaran project based learning dalam peningkatan keaktifan siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292-299.