

Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Multimedia pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri Pasarkliwon

Meysin Odela, Asih Asriyanti, Moh Salimi, Faridatul Akaddiyah

Universitas Sebelas Maret
asihasriya@gmail.com

Article History

accepted 25/6/2024

approved 25/7/2024

published 31/7/2024

Abstract

The problem that occurs at SDN Pasarkliwon Surakarta is the low learning outcomes of students in IPAS learning. The purpose of this research is to determine the level of change in learning outcomes in grade IV students at SDN Pasarkliwon Surakarta after participating in the learning process that applies a problem-based learning model with a Multimedia strategy. This research is a Class Action Research (PTK) that aims to find out the results of science learning using the Problem Based Learning (PBL) model. The type of research used in research is Class Action Research (PTK). Learning is carried out with 2 cycles for 2 meetings each cycle has stages, namely: action planning, action implementation, observation (observation) and reflection. Based on the results of the class action research that has been described, it can be concluded as follows; The application of the Problem Based Learning (PBL) model can improve the learning outcomes of students in grade IV science subjects. The completion of students' learning outcomes in cycle I is known in the pretest at 45.76% and post test at 69.55%, and has increased in cycle II pretest by 82.9% and post test by 83.8%. So the level of completion of students' learning outcomes from cycle I and cycle II has increased by 16.7%, so the desired target has been achieved for the completion of students' learning outcomes, because at the end of the cycle it has reached according to the specified target of 75%.

Keywords: Learning outcomes, Problem Based Learning, Multimedia

Abstrak

Permasalahan yang terjadi di SDN Pasarkliwon Surakarta yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat perubahan hasil belajar pada peserta didik kelas IV di SDN Pasarkliwon Surakarta setelah mengikuti proses pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran berbasis masalah dengan strategi Multimedia. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bertujuan untuk mengetahui hasil belajar IPAS dengan menggunakan model Problem Based Learning (PBL). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pembelajaran di lakukan dengan 2 siklus selama 2 kali pertemuan setiap siklus memiliki tahapan yaitu: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi (pengamatan) dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut; Penerapan model Problem Based Learning (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV. Ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I diketahui pada pretest sebesar 45,76% dan post test sebesar 69,55%, dan mengalami kenaikan pada siklus II pretest sebesar 82,9% dan post test sebesar 83,8%. Jadi tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik dari siklus I dan siklus II terjadi peningkatan 16,7%, maka target yang diinginkan telah tercapai untuk ketuntasan hasil belajar peserta didik, karena pada akhir siklus telah mencapai sesuai target yang ditentukan yaitu 75%.

Kata kunci: Hasil Belajar, Problem Based Learning, Multimedia



PENDAHULUAN

Belajar merupakan perubahan perilaku seseorang dan proses memahami knowledge, skills, dan values, baik di dalam masyarakat maupun pendidikan (Rochmania & Restian, 2022). Keberadaan guru sangat penting sebagai fasilitator dalam proses pendidikan ini, mengarahkan dan membangun potensi peserta didik di berbagai bidang, termasuk potensi sosial, potensi intelektual, potensi keterampilan, potensi kreatif, dan bidang lainnya. Selain berfungsi sebagai fasilitator, komunikasi antara guru dan peserta didik dapat dimanfaatkan untuk mengamati proses pembelajaran. Pemberian materi pelajaran oleh guru merupakan landasan peserta didik dalam memperoleh suatu prestasi belajar. Sehingga komponen-komponen yang diperoleh peserta didik dapat menjadi output sebagai hasil belajar dari proses peserta didik belajar (Festiawan, 2020).

Hasil belajar adalah kemampuan peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran dari guru atau pendidik. Beberapa pengalaman yang diterima peserta didik merangkup ranah afektif, kognitif serta psikomotorik (Hutapea, 2019). Hasil belajar berperan penting dalam proses pembelajaran sebab dengan hasil tersebut guru dapat mengetahui perkembangan peserta didik dalam upaya menggapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar berikutnya (Wibowo et al., 2021). Dalam penyampaian materi pada saat pembelajaran diperlukan media sebagai alat transfer ilmu pengetahuan dari guru untuk peserta didik, media merupakan komponen pendukung yang sangat penting dalam kaitannya dengan pemberian ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Dengan adanya media, proses pengajaran lebih maksimal dan lebih cepat dipahami oleh peserta didik (Neni Isnaeni & Dewi Hildayah, 2020). Namun, jika peserta didik kurang mendalami materi pelajaran, bahkan media yang tersedia juga kurang maksimal, maka kemampuan peserta didik terkait materi yang disampaikan juga tidak akan maksimal khususnya pada pembelajaran IPA (Sunami & Aslam, 2021).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah membawa pengaruh yang sangat besar dalam dunia pendidikan. Pengaruh perkembangan tersebut terlihat jelas dalam upaya-upaya pembaharuan sistem pendidikan dan pembelajaran. Salah satu contoh pembaruan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi di bidang pendidikan adalah multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran mampu mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran ke arah yang lebih menarik. Konsep-konsep pembelajaran yang abstrak digambarkan secara kongkrit dengan tampilan yang visual dan interaktif. Menurut Munir (2012) multimedia pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (message), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar. Multimedia pembelajaran menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya serta juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi didik, dengan multimedia pembelajaran tujuan pendidikan akan lebih cepat tercapai dengan strategi menyerap informasi secara cepat dan efisien, sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata-mata tetapi lebih luas dari itu. Tumbuhnya kesadaran terhadap pentingnya pengembangan multimedia pembelajaran harus direalisasikan oleh tenaga pendidik, terlebih lagi ketersediaan dukungan dari sisi teknologi.

Multimedia pembelajaran merupakan satu bentuk teknologi yang dapat dijadikan media alternatif dalam pembelajaran. Penggunaan multimedia dapat merangsang dan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Masuknya multimedia dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar karena multimedia menggabungkan beberapa unsur media sehingga Proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia lebih menarik. Menurut Warsita (2008)

mendefinisikan bahwa multimedia pembelajaran sebagai kombinasi dari berbagai media yang dikemas (diprogram) secara terpadu dan interaktif pembelajaran tertentu. Hubungan antara pesan dan media, media disini bertindak sebagai pesan. Multimedia dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi dalam pembelajaran akan lebih bermakna, karena multimedia pembelajaran ini merupakan kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran. Dengan adanya multimedia pembelajaran Berbasis komputer pembelajaran lebih menarik, misalnya dari segi tampilan yang dikombinasikan dengan beberapa foto ataupun animasi. Kemeranian tampilan fisik sangat mempengaruhi proses pembelajaran, semakin menarik tampilan multimedia maka siswa semakin termotivasi untuk belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa (Resiani, 2015). Keindahan, kemeranian dan adanya interaktivitas dalam suatu media pembelajaran merupakan sarana agar peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran dan efek yang terbesar diharapkan peserta didik dapat termotivasi dan mempermudah dalam menerima materi Pelajaran. Hal ini jelas bahwa penggunaan multimedia berbasis komputer dapat diterima dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan proses belajar mandiri serta peran aktif dari peserta didik. Sistem multimedia berbasis komputer juga memberikan rangsangan bagi proses pembelajaran yang berlangsung di luar ruang kelas..

Namun, berdasarkan observasi di SDN Pasarkliwon Surakarta terlihat bahwa pemahaman peserta didik terhadap konsep ini masih perlu perhatian lebih lanjut. Ketidakantusiasan peserta didik dalam merespon pertanyaan-pertanyaan dari guru mengenai materi tersebut mengindikasikan rendahnya pemahaman mereka. Metode pengajaran yang umum digunakan, seperti ceramah dan pengerjaan soal-soal dari buku tema, tampaknya tidak cukup menarik bagi peserta didik dan berpotensi menimbulkan rasa jenuh. Sayangnya, kurangnya penggunaan pendekatan pembelajaran kreatif oleh guru juga ikut berperan dalam situasi ini. Hal ini tercermin dalam ketidakfokusnya peserta didik selama pembelajaran, yang terkadang bermain dan berbicara sendiri.

Untuk mengatasi situasi ini, sangat dianjurkan bagi guru untuk mengadopsi model pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Pendekatan kreatif seperti penggunaan permainan edukatif, diskusi kelompok, atau kegiatan praktis dapat membantu meningkatkan daya tarik pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan peserta didik akan lebih terlibat dalam proses belajar, meningkatkan pemahaman mereka tentang adaptasi makhluk hidup, dan akhirnya berdampak positif pada pencapaian hasil belajar."

Hasil belajar menjadi cerminan sejauh mana para peserta didik berhasil meraih sasaran pembelajaran yang telah ditetapkan dalam rangkaian kurikulum atau program pendidikan. Susanto (2014) menyebutkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar meliputi tingkat pemahaman peserta didik terhadap bahan pelajaran, penguasaan keterampilan yang diajarkan, peningkatan wawasan pengetahuan, serta perkembangan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan yang positif pada diri peserta didik. Kualitas pembelajaran memiliki hubungan yang berbanding lurus dengan hasil pembelajaran, sehingga pembelajaran yang berkualitas tinggi akan menghasilkan hasil belajar yang tinggi.

Dalam usaha meningkatkan hasil belajar peserta didik terkait materi ini, muncul opsi menarik yaitu menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah. Pendekatan ini tidak hanya memberikan informasi sebagai pengetahuan terpisah, tetapi mengintegrasikannya ke dalam konteks tugas nyata yang mencerminkan dunia praktis. Melalui pendekatan *Problem Based Learning* ini, peserta didik tidak hanya diajak memahami konsep-konsep ilmiah, melainkan juga menerapkannya dalam situasi nyata. Hal ini sejalan dengan Penelitian yang dilakukan

Kirana, dkk (2023) Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu pembelajaran yang disusun dan digunakan untuk merangsang peserta didik dan meningkatkan keaktifannya dalam menyelesaikan permasalahan yang ada di sekitar. Berdasarkan uraian diatas, peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Multimedia Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri Pasarkliwon"

METODE

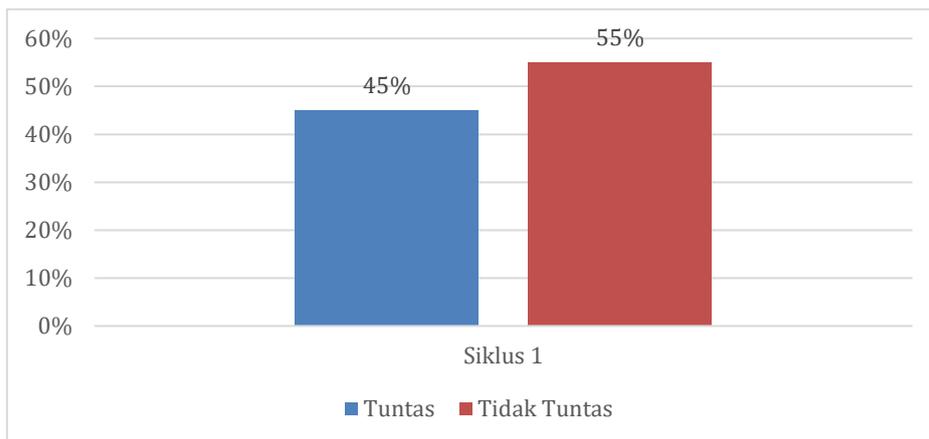
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah sebuah bentuk kegiatan refleksi diri yang dilakukan oleh para pelaku pendidikan dalam situasi kependidikan untuk memperbaiki rasionalitas dan keadilan tentang praktik-praktik kependidikan (Dwi, 2017). Penelitian tindakan kelas ini juga dapat diartikan sebagai jenis penelitian tindakan di kelas yang dirancang dan dilakukan oleh pendidik untuk menanggulangi masalah-masalah yang ditemukan dikelas dengan cara merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksi tindakan melalui beberapa siklus.

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Pasarkliwon pada tahun ajaran 2024 berjumlah 18 peserta didik. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, Pelaksanaan pembelajaran dalam setiap siklus mengikuti tahapan sesuai dengan model penelitian tindakan kelas Kemmis dan Taggart (1988). Penelitian ini berlangsung di SD Negeri Pasarkliwon. Penelitian ini menggunakan dua variabel: variabel bebas (X) adalah model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), dan variabel terikat (Y) adalah hasil belajar IPAS kelas IV SDN Pasarkliwon di semester 1 tahun pelajaran 2024. Pengambilan data dilakukan dengan teknik tes dan non tes. Teknik tes meliputi ulangan pada akhir siklus I dan akhir siklus II dan non tes meliputi observasi aktivitas siswa, observasi terhadap pembelajaran guru serta angket tanggapan siswa terhadap pembelajara guru. Sebagai tolok ukur penelitian ini, apabila rata-rata nilai ulangan harian siswa dalam kelas mencapai diatas KKM. Indikator keberhasilan (tolok ukur) penelitian tindakan kelas ini adalah : Indikator keberhasilan (tolok ukur) penelitian tindakan kelas ini adalah : Apabila sekurang-kurangnya 85% siswa memperoleh nilai minimal 65 dengan rentang nilai 0 sampai dengan 100. Meningkatnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, yaitu apabila skor aktivitas siswa minimal mencapai 70%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

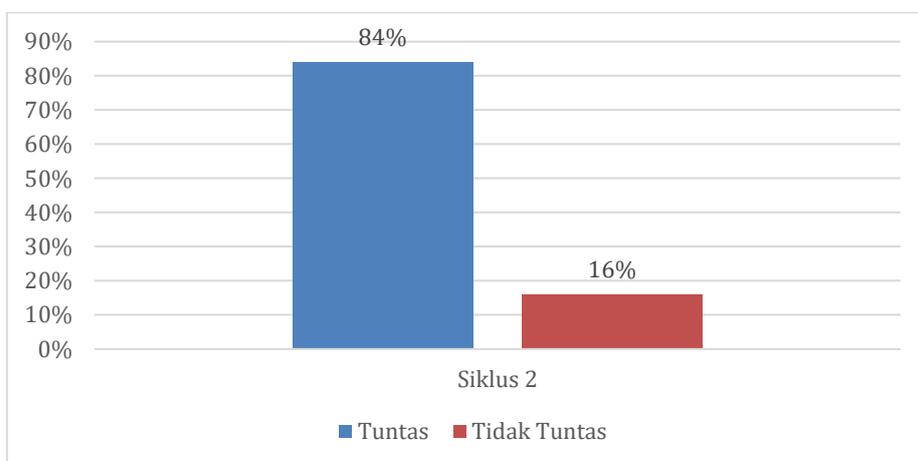
Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Pasarkliwon dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sebanyak 2 siklus berfokus pada aktivitas siklus, proses pembelajaran, dan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran IPAS sebagai berikut ini:

Gambar 1 Diagram Batang Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I dengan Model Pembelajaran



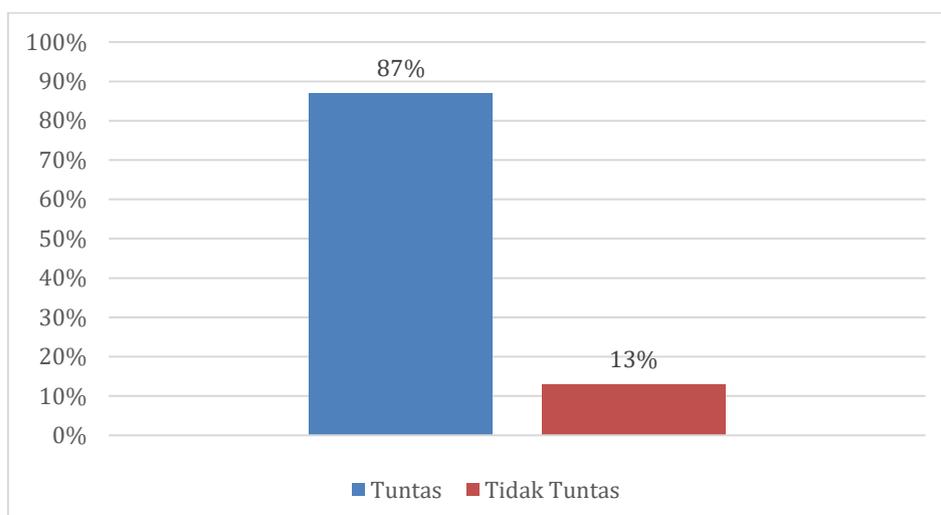
Pada Diagram 1 di atas terlihat hasil belajar dari 18 peserta didik yang mengikuti evaluasi pembelajaran pra siklus terdapat 12 peserta didik (55%) belum tuntas atau tidak mampu mencapai KKM 70. Dan sebanyak 8 peserta didik (45%) tuntas atau mencapai nilai KKM. Nilai tertinggi yang dicapai peserta didik adalah 95 dan nilai terendah 46 dengan nilai rata-rata adalah 68. Berdasarkan data ini peneliti memutuskan untuk melanjutkan siklus berikutnya dengan harapan mendapatkan hasil yang lebih baik.

Gambar 2 Diagram Batang Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II dengan Model Pembelajaran



Pada Gambar 2 di atas terlihat hasil belajar dari 18 peserta didik yang mengikuti evaluasi pembelajaran pra siklus terdapat 5 peserta didik (16%) belum tuntas atau tidak mampu mencapai KKM 70 dan sebanyak 13 peserta didik (84%) tuntas atau mencapai nilai KKM. Nilai tertinggi yang dicapai peserta didik adalah 100 dan nilai terendah 53 dengan nilai rata-rata kelas adalah 83. Berdasarkan data tersebut, penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Kuis Interaktif dari data awal siklus I dan siklus II.

Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Multimedia



Dari grafik di atas, dapat diamati bahwa terdapat peningkatan yang signifikan setiap kali penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan Kuis Interaktif pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Pasarkliwon. Pada tahap pra siklus, terdapat 45% peserta didik yang mencapai indikator capaian, kemudian meningkat menjadi 50% pada siklus I, dan mencapai 84% pada siklus II. Peningkatan tersebut dapat diatribusikan kepada penerapan model *Problem Based Learning* oleh peneliti sesuai dengan prosedur dan langkah-langkah yang ditentukan. Hasil dari penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan kuis interaktif terhadap hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* yang sesuai dengan materi yang disajikan, dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Pasarkliwon.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan multimedia terbukti berhasil dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Ini terbukti dari peningkatan yang signifikan dalam jumlah peserta didik yang mampu menyelesaikan tugas dan mendapatkan nilai di atas KKM dari tahap ke siklus I, dan dari siklus ke siklus II. Pada awalnya, hanya 45% peserta didik yang berhasil menyelesaikan tugas pada tahap pra-siklus, tetapi pada siklus I, angka ini meningkat menjadi 50%. Kemudian, pada siklus II, jumlah peserta didik yang berhasil menyelesaikan tugas mencapai 84%, yang dapat dianggap sebagai hasil yang sangat baik. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan model PBL berdampak positif terhadap pencapaian belajar peserta didik. Oleh karena itu, sangat direkomendasikan kepada para pendidik untuk mempertimbangkan menerapkan model PBL dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Festiawan, R. (2020). *Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran*. Universitas Jenderal Soedirman.
- Hutapea, (2019). *Instrumen Evaluasi Non-Tes Dalam Penilaian Hasil Belajar Ranah Efektif Dan Psikomotorik*.

- Munir. (2012). Multimedia Konsep & Aplikasi dalam pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Neni Isnaeni & Dewi Hildayah, (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa
- Resiani, N.K., Agung, A.A.G., Jampel, I.N. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII Semester Genap di SMP Negeri7 Singaraja Tahun Ajaran 2014/2015. e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan, 3(1).
- Rochmania & Restian, (2022) Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar
- Sunami & Aslam, (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar
- Wibowo, P. T. (2021, January 04). Apa Itu Pay-Per-Click (PPC)? (A. Dinilhaq,Ed.) Digital Economy, p. 1.