

Penerapan Model *Problem Based Learning* dengan Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas VB SDN 2 Kebulusan**Fathia Qothrunnada Nurrohima, Muhamad Chamdani, Tri Saptuti Susiani**Universitas Sebelas Maret
fathiaqothrunnada@student.uns.ac.id**Article History**

accepted 1/8/2023

approved 1/9/2023

published 12/9/2023

Abstract

The study aimed to describe the steps in implementing the *Problem Based Learning* with multimedia, improve social science learning outcomes, and describe the obstacles and solutions during the learning process. The research subjects were teachers and students of fifth grade in SD Negeri 2 Kebulusan in academic year of 2022/2023. The data were qualitative and quantitative. The classroom action research was conducted in three cycles. The data collection techniques were observation, interviews, and tests. Data collection tools used evaluation sheets, observation, and interviews. Data validation used triangulation of techniques and triangulation of source. The data analysis included data reduction, data presentation, and drawing conclusion. The results indicated that the implementation of *Problem Based Learning* with multimedia improved social science learning outcomes. The percentages of passing grades were 77.08% in the first cycle, 83.33% in the second cycle, and 91.67% in the third cycle. The obstacle encountered by the students was that they were passive in learning. It concludes that the implementation of *Problem Based Learning* with multimedia improves social science learning outcomes about human-environment interaction to fifth grade students of SD Negeri 2 Kebulusan in academic year of 2022/2023.

Keywords: *Problem Based Learning with Multimedia, Learning Outcomes, Social Science Learning.*

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan langkah – langkah *Problem Based Learning* dengan multimedia untuk meningkatkan hasil belajar IPS dan mendeskripsikan kendala dan solusi yang ditemui saat proses pembelajaran. Subjek penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas VB SDN 2 Kebulusan tahun ajaran 2022/2023. Data yang digunakan berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan tes. Alat pengumpulan data menggunakan lembar evaluasi, observasi, dan wawancara. Validitas data menggunakan teknik triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar IPS dengan model *Problem Based Learning* dengan multimedia. Persentase ketuntasan hasil belajar siklus I = 77,08%, siklus II = 83,33%, dan siklus III = 91,67%. Kendala yang ditemui yaitu siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dengan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar IPS tentang Interaksi Manusia dengan Lingkungan pada siswa kelas VB SDN 2 Kebulusan tahun ajaran 2022/2023.

Kata kunci: *Problem Based Learning dengan Multimedia, hasil belajar, IPS*



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Hakikat IPS menurut Susanto (2016) merupakan konsep suatu pemikiran berdasarkan fakta dari kondisi sosial pada lingkungan siswa agar dapat menjadikan siswa yang baik serta mampu bertanggung jawab pada bangsanya. Hal tersebut dikarenakan adanya perubahan sosial yang terus menerus, sehingga IPS bertujuan untuk memberi bekal mengenai pengetahuan sosial, mampu mengembangkan kepekaan siswa terhadap masalah sekitar, menyelesaikan permasalahan secara rasional, dan mampu menyikapi secara positif dalam menanggapi segala kesenjangan yang terjadi, serta membekali siswa agar memiliki jiwa sosial dengan mengedepankan nilai – nilai sosial. Akan tetapi, banyak siswa di Sekolah Dasar yang mengabaikan mata pelajaran IPS dikarenakan banyak materi yang perlu dihafalkan dan membuat siswa belum menguasai materi pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil wawancara pada hari Rabu, 21 September 2022 terhadap guru kelas VB SDN 2 Kebulusan, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas VB masih rendah. Hal tersebut diperoleh melalui hasil PTS I dengan rata – rata 72,25 yang masih di bawah KKM=75. Rendahnya rata – rata kelas VB disebabkan beberapa faktor yaitu: (1) pada proses kegiatan pembelajaran guru sudah baik dalam menerapkan model pembelajaran namun belum melibatkan siswa secara aktif, (2) pada proses pembelajaran IPS sudah menggunakan media sebagai alat bantu pembelajaran tetapi belum memanfaatkan teknologi, (3) pembelajaran belum berpusat pada siswa, (4) siswa dan guru belum berkolaborasi dalam proses pembelajaran secara maksimal.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan perbaikan dan inovasi pada proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPS. Upaya untuk meningkatkan hasil belajar yaitu dengan menerapkan model *PBL* dengan multimedia pada pembelajaran IPS. Menurut Nuraini & Kristin (2017) berpendapat bahwa *PBL* sebagai suatu aktivitas pembelajaran yang melibatkan siswa untuk belajar pada pemecahan masalah berdasarkan sesuatu yang nyata. Selaras dengan pendapat Sumitro, Setyosari, dan Sumarni (2017) bahwa *PBL* mengintegrasikan teori dan praktik serta mengembangkan solusi dalam menyelesaikan masalah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Untuk menunjang proses pembelajaran pada langkah *PBL*, peneliti menggunakan multimedia untuk membantu memaksimalkan pembelajaran. Suryandaru (2020) berpendapat bahwa multimedia merupakan sebuah alat yang dapat membantu kegiatan pada proses pembelajaran melalui penyajian interaktif yang menghasilkan informasi yang menarik dengan menggabungkan komponen berupa teks, gambar, video, maupun animasi yang merujuk pada sistem berbasis komputer. Oleh karena itu penerapan model *Problem Based Learning* dengan multimedia cocok diterapkan dalam pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ramadhan, Aeni, & Sujana (2016) diperoleh informasi bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan suatu rumusan masalah yaitu: (1) bagaimana langkah – langkah penerapan model *Problem Based Learning* dengan multimedia, (2) apakah model *PBL* dengan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar IPS, (3) bagaimana kendala dan solusi penerapan model *Problem Based Learning* dengan multimedia. Hal tersebut menyebabkan peneliti tertarik mengadakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan langkah - langkah penerapan model *Problem Based Learning* dengan multimedia dalam meningkatkan hasil belajar IPS materi Interaksi Manusia dengan Lingkungan pada siswa kelas VB di SDN 2 Kebulusan Tahun Ajaran 2022/2023, (2) meningkatkan hasil belajar IPS materi Interaksi Manusia dengan Lingkungan pada siswa kelas VB di SDN 2 Kebulusan Tahun Ajaran 2022/ 2023 melalui penerapan model *PBL* dengan Multimedia, dan (3)

mendeskripsikan kendala dan solusi dalam penerapan model *PBL* dengan Multimedia dalam meningkatkan hasil belajar IPS materi Interaksi Manusia dengan Lingkungan pada siswa kelas VB di SDN 2 Kebulusan Tahun Ajaran 2022/2023.

METODE

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan secara kolaboratif bersama guru kelas VB. Penelitian ini dilaksanakan dengan mengacu pada alur penelitian yang dikemukakan oleh Arikunto (2013) dengan tahapan: (1) perencanaan, yaitu merencanakan tindakan penelitian, (2) pelaksanaan, yaitu proses pelaksanaan tindakan pada pelaksanaan pembelajaran, (3) observasi, yaitu pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran, dan (4) refleksi, yaitu menganalisis dan mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus dengan lima pertemuan.

Subjek penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas VB SDN 2 Kebulusan tahun ajaran 2022/2023. Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif yang didapat dari hasil wawancara mengenai pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menerapkan model *PBL* dan data kuantitatif berupa data hasil belajar IPS kelas VB SDN 2 Kebulusan tentang interaksi manusia dengan lingkungan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik tes dan non-tes. Alat pengumpulan data menggunakan lembar evaluasi, observasi, dan wawancara. Validasi data menggunakan teknik triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Aspek yang diukur dalam indikator kinerja penelitian ini yaitu penerapan langkah – langkah model *PBL* dengan multimedia dalam pembelajaran IPS, respon siswa terhadap penerapan model *PBL* dengan multimedia, dan ketuntasan hasil belajar IPS tentang interaksi manusia dengan lingkungan pada siswa kelas VB SDN 2 Kebulusan yang di atas 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan pada siswa kelas VB SDN 2 Kebulusan dilaksanakan dengan baik dan mengalami peningkatan. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil observasi pada penerapan *PBL* dengan langkah – langkah: (1) orientasi masalah dengan multimedia, guru memberikan orientasi permasalahan pada siswa menggunakan multimedia, (2) pengorganisasian siswa untuk belajar dengan multimedia, guru mengorganisasikan siswa menjadi beberapa kelompok dengan menggunakan media, (3) membimbing siswa untuk melaksanakan penyelidikan, dengan membimbing siswa untuk mengumpulkan informasi untuk memecahkan masalah, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil diskusi, siswa mempresentasikan hasil diskusi, dan (5) analisis dan evaluasi dengan multimedia, guru bersama siswa melakukan analisis hasil diskusi dan siswa mengerjakan soal evaluasi (Saputra, 2020). Berikut hasil observasi terhadap guru dan siswa pada siklus I sampai siklus III.

Tabel 1. Perbandingan Antarsiklus Hasil Penerapan Model *PBL* dengan multimedia terhadap Guru dan Siswa

Langkah	Siklus I		Siklus II		Siklus III		Rata – rata	
	G	S	G	S	G	S	G	S
	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)
Orientasi masalah dengan multimedia	84,38	82,29	88,54	88,54	93,75	93,75	88,89	88,19
Pengorganisasian belajar dengan multimedia	81,25	81,25	88,54	86,45	95,83	93,75	88,54	87,85

Pembimbingan siswa melaksanakan penyelidikan	84,38	82,29	90,63	87,50	93,75	93,75	89,58	87,85
Penyajian hasil diskusi	83,33	79,17	88,54	85,42	95,83	91,67	89,24	85,42
Analisis dan evaluasi dengan multimedia	86,46	82,29	89,58	87,50	97,92	93,75	91,32	87,85
Rata – rata	83,95	81,46	89,17	87,08	95,42	93,33	89,51	87,29

Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat diketahui bahwa penerapan model *PBL* dengan multimedia pada siklus I, II, dan III selalu mengalami peningkatan. Hasil pengamatan terhadap guru pada siklus I ke siklus II terdapat peningkatan sebesar 5,22%, dari siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 6,25%. Pengamatan terhadap siswa dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 5,62%, dari siklus II ke siklus III meningkat sebesar 6,28%.

Tabel 2. Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus I, II, dan III

Nilai	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pert 1 (%)	Pert 2 (%)	Pert 1 (%)	Pert 2 (%)	Pert 1 (%)
95-100	-	12,50	29,17	41,67	58,33
85-94	41,67	41,67	41,67	37,50	29,17
75-84	33,33	25,00	8,33	8,33	4,17
65-74	16,67	8,33	20,83	12,50	8,33
55-64	4,17	12,50	-	-	-
45-54	4,17	-	-	-	-
<45	-	-	-	-	-
Nilai Tertinggi	90	95	100	100	100
Nilai Terendah	50	60	65	65	70
Rata – rata	77,71	80,63	85,21	88,33	92,08
Tuntas	75,00	79,17	79,17	87,50	91,67
Belum Tuntas	25,00	20,83	20,83	12,50	8,33

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat diketahui bahwa ketuntasan hasil belajar IPS siswa meningkat mulai dari siklus I sampai dengan siklus III. Persentase rata – rata ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 77,08 %, pada siklus II sebesar 83,33 %, dan pada siklus III sebesar 91,67%. Siklus I pertemuan 1 rata – rata nilai siswa sebesar 77,71 dan pertemuan 2 rata-rata nilai siswa 80,63. Siklus II pertemuan 1 rata rata nilai siswa 85,21 dan pertemuan 2 rata – rata nilai siswa sebesar 88,33. Siklus III rata – rata nilai siswa 92,08.

Model *Problem Based Learning* dengan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Palennari (2018) bahwa *PBL* memiliki langkah untuk meningkatkan pemahaman isi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar. Pendapat tersebut dikuatkan oleh Malmia, Makatita, Lisaholit., dkk (2019) bahwa salah satu karakteristik *PBL* yaitu pembelajaran berbasis permasalahan nyata di sekitar. Sehingga pembelajaran tersebut mampu memberi pemahaman terhadap siswa untuk menghubungkan permasalahan nyata dengan materi pembelajaran agar meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Shoimin (2014) yang menyatakan kelebihan model *PBL* yaitu melatih siswa agar mampu memecahkan masalah, dapat meningkatkan pengetahuan melalui kegiatan belajar, melalui kelompok

diharapkan terjadi aktivitas ilmiah, mampu menilai kemajuan hasil belajarnya sendiri, dan mampu meningkatkan kemampuan komunikasi secara ilmiah.

Adanya multimedia untuk menunjang penerapan model *Problem Based Learning* sesuai dengan pendapat Wedayanti & Wiarta (2022) yang menyatakan kelebihan dari multimedia yaitu meningkatkan keaktifan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga membangkitkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, penerapan model *Problem Based Learning* dengan multimedia merupakan model yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Beberapa kendala yang ditemui pada penerapan model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar yaitu: (1) diperlukan waktu lebih lama menggunakan aplikasi spinwheel, (2) siswa kurang aktif dalam memberi tanggapan dan mengikuti jalannya diskusi, (3) siswa kurang aktif dalam memberi pertanyaan maupun menanggapi hasil presentasi yang lain dan (4) siswa yang belum berani bertanya dan menyampaikan pendapat. Adapun solusi dari kendala di atas yaitu: (1) guru mempersiapkan lebih awal tentang media yang dibutuhkan, (2) guru memotivasi siswa untuk aktif dan percaya diri dalam memberi tanggapan, (3) guru memberi motivasi dan stimulus kepada siswa untuk percaya diri untuk berpendapat, (4) guru memberi motivasi dan melatih kepercayaan siswa. Kendala terjadi di beberapa pertemuan namun setiap pertemuan diadakan refleksi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih baik.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa: (1) langkah - langkah penerapan model *Problem Based Learning* dengan multimedia untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan pada siswa kelas VB SDN 2 Kebulusan tahun ajaran 2022/2023 yaitu (a) orientasi masalah dengan multimedia, (b) pengorganisasian siswa dengan multimedia (c) membimbing siswa untuk melaksanakan penyelidikan (d) mengembangkan dan menyajikan hasil diskusi, dan (e) analisis dan evaluasi dengan multimedia. (2) penerapan model *Problem Based Learning* dengan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan pada siswa kelas VB SDN 2 Kebulusan tahun ajaran 2022/2023. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui rata - rata ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I = 77,08%, siklus II = 83,33%, dan siklus III = 91,67%. Pada siklus I pertemuan 1 rata - rata nilai siswa yaitu 77,71 dan pertemuan 2 sebesar 80,63. Pada siklus II pertemuan 1 rata - rata nilai siswa yaitu 85,21 dan pertemuan 2 sebesar 88,33. Pada siklus III, rata - rata nilai siswa sebesar 92,08. (3) kendala penerapan model *Problem Based Learning* dengan multimedia yaitu siswa kurang aktif memberi pertanyaan dan tanggapan saat berdiskusi. Solusi dari kendala tersebut yaitu guru memberi motivasi dan stimulus kepada siswa untuk lebih percaya diri dalam berpendapat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Malmia, W., Makatita, S. H., Lisaholit, S., Azwan, Maghfiroh, I., & Tinggapi, H. (2019). Problem-based learning as an effort to improve student learning outcomes. *Int. J. Sci. Technol. Res*, 8(9), 1140-1143.
- Nuraini, F., & Kristin, F. (2017). Penggunaan Model Problem Based Learning (Pbl) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 1(4).

- Palennari, M. (2018). *Problem Based Learning (PBL) Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kritis Pembelajar pada Pembelajaran Biologi. Prosiding Seminar Nasional Biologi dan Pembelajarannya, 587-579.*
- Ramadhan, M.I., Aeni, A.A., & Sujana, A. (2016). Penerapan Model PBL berbantuan Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Daur Air dan Peristiwa Alam.
- Saputra, H. (2020). *Pembelajaran Berbasis Masalah.* Perpustakaan IAI Agus Salim.
- Shoimin. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sumitro, A., Setyosari, P., & Sumarmi. (2017). Penerapan Model *Problem Based Learning* Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan, Vol 2(9).*
- Suryandaru, N.A. (2020). Penerapan Multimedia dalam Pembelajaran yang Efektif. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGusada) Vol. 3(2), 88-91.*
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Wedayanti, L.A., & Wiarta, I.W. (2022) Multimedia Interaktif berbasis *Problem based Learning* pada Muatan Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha, vol 10(1).*