

Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Menggunakan Multimedia untuk Meningkatkan Kerja Sama dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila pada Siswa Kelas V SDN 3 Krakal Tahun Ajaran 2023/2024

Gita Indah Anggraeni, Moh Salimi, Wahyudi

Universitas Sebelas Maret

gitaindahanggraeni@student.uns.ac.id

Article History

accepted 2/1/2025

approved 1/2/2025

published 11/4/2025

Abstract

The study aimed to: (1) describe the steps of PBL applying multimedia, (2) enhance cooperation in Pancasila education, (3) improve Pancasila education learning outcomes, and (4) describe the obstacles and solutions faced in implementing. It was collaborative classroom action research. The subjects were teachers and students of fifth grade. The data were quantitative and qualitative. Data collection techniques were tests and non-tests such as observation and interviews. Data validity used triangulation of sources and triangulation of techniques. Data analysis included data reduction, data presentation, and conclusions. The results indicated that: (1) PBL had five steps applied different multimedia; (2) cooperation enhanced since 78.89% in the first cycle, 84.17% in the second cycle, and 91.11% in the third cycle. (3) Learning outcomes were 76.47% in the first cycle, 88.24% in the second cycle, and 94% in the third cycle. (4) The obstacle was that the students were passive in learning and the solution was that the teacher ice breaking and motivation to the students. It concludes that Problem Based Learning (PBL) applying multimedia cooperation and Pancasila education.

Keywords: Problem Based Learning, cooperation, learning outcomes, Pancasila Education

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan PBL menggunakan multimedia, (2) meningkatkan kerja sama pendidikan pancasila, (3) meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila, (4) mendeskripsikan kendala dan solusi penelitian. PTK dilaksanakan tiga siklus. Subjek penelitian guru dan siswa kelas V. Data yang digunakan kuantitatif dan kualitatif. Teknik pengumpulan data teknik nontes yaitu observasi dan wawancara, teknik tes berupa tes tertulis. Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Analisis data melalui reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan: (1) penerapan model PBL menggunakan multimedia dilakukan 5 langkah, (2) peningkatan kerja sama. Siklus I = 78,89%, siklus II = 84,17% dan siklus III = 91,11%, (3) peningkatan hasil belajar. Siklus I = 70,59%, siklus II = 85,29, siklus III = 94%, (4) kendala penelitian yaitu siswa pasif, solusi yang diberikan yaitu ice breaking dan motivasi. Kesimpulan penelitian yaitu penerapan model PBL menggunakan multimedia meningkatkan kerja sama dan hasil belajar pendidikan pancasila

Kata kunci: Pendidikan Pancasila, Problem Based Learning, Hasil Belajar



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

PENDAHULUAN

Di era globalisasi, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat dan semakin canggih, peranannya semakin luas dan menuntut guru lebih mengembangkan kemampuannya. Hal ini dijelaskan oleh Septikasari dan Frasandy (2018, hlm. 108) para pendidik dituntut mengembangkan keterampilan siswa dalam pembelajaran. Guru harus mampu mempersiapkan kebutuhan dalam pembelajaran seperti RPP dan model atau metode yang diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran abad 21. Pengembangan keterampilan pembelajaran abad 21 diharapkan setiap individu akan memiliki keterampilan yang diperlukan di abad 21 dengan banyaknya tantangan berbeda (Anisa, 2022).

Pemerintah Indonesia terus berupaya meningkatkan kualitas pendidikan yang sesuai dengan abad 21 dengan menerapkan kebijakan kurikulum terkini. Kurikulum digunakan sebagai pedoman bagi pendidik, kurikulum telah mengalami beberapa kali perubahan sebagai upaya penyesuaian dengan era yang berkembang (Nazmi dkk, 2023). Kurikulum merdeka adalah kebijakan terbaru yang dikeluarkan oleh pemerintah, khususnya menteri pendidikan (Marlina, 2022). Tujuan merdeka belajar yaitu untuk memerdekakan proses belajar, sehingga siswa dapat memaksimalkan potensi mereka. Artinya, sebuah pembelajaran yang berpusat pada siswa (Akhyar, 2021). Selain itu, memberikan kepala sekolah dan guru kebebasan untuk menyusun dan mengembangkan kurikulum sekolah mereka dengan mempertimbangkan potensi dan kebutuhan siswa (Sari, 2019). Hal ini selaras dengan pembelajaran abad 21 yang berfokus pada siswa. Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) mengutamakan pembelajaran yang nyaman, mandiri, aktif, berkarakter, bermakna dan merdeka (Inayati, 2022).

Pendidikan pancasila adalah bagian dari kurikulum merdeka. Menurut Sa'diyah, dkk (2022) Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi. Pelajaran ini sangat diharapkan memberikan perhatian pada perkembangan nilai-nilai, moral, serta sikap dan perilaku siswa. Tujuan pendidikan Pancasila di sekolah dasar yaitu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dasar tentang hubungan baik warga negara Indonesia sesuai nilai-nilai pancasila. Terwujudnya tujuan pembelajaran pendidikan pancasila di SD tentunya tidak terlepas dari peran guru. Peran guru sangatlah penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran salah satunya melalui proses perencanaan agar menciptakan generasi yang memiliki kompetensi sesuai abad 21 (Saitya, 2022).

Salah satu keterampilan di abad 21 yaitu keterampilan kolaborasi. Menurut Arnyana (2019) Keterampilan kolaborasi adalah keterampilan bekerja sama, menjalin kekuatan satu sama lain, berhubungan dengan penuh tanggung jawab, serta menghargai perbedaan. Keterampilan ini sangat cocok diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan hasil observasi pada hari Sabtu, 2 Desember 2023 bahwa selama peneliti mengobservasi, siswa kurang aktif dan bermain sendiri bersama teman sebangkunya. Selain itu, rasa ingin tahu siswa cenderung masih kurang, kerja sama siswa juga belum terlihat. Siswa juga masih malu dalam berpendapat. Dilihat dari proses pembelajaran guru belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dan masih sering menggunakan metode ceramah, sehingga siswa hanya mencerna pembelajaran berdasarkan apa yang diterima dari guru.

Selain observasi, peneliti juga melakukan wawancara kepada wali kelas V SDN 3 Krakal pada hari Rabu, 6 Desember 2023. Hasil wawancara menunjukkan adanya kondisi sebagai berikut: (1) guru sering memakai metode konvensional, (2) guru jarang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, (3) siswa pasif dalam menanggapi dan bertanya pada guru, (4) siswa kurang antusias dalam pembelajaran (5) hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas V masih tergolong rendah. Peneliti

juga melakukan analisis data hasil belajar pendidikan pancasila kelas V SDN 3 Krakal berdasarkan dengan *pretest* yang diberikan oleh wali kelas V. Dari hasil *pretest* muatan pendidikan pancasila, diperoleh informasi bahwa 53% atau 9 siswa dari 17 siswa belum mencapai KKTP. Nilai KKTP muatan pendidikan pancasila yaitu 75.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, upaya yang dapat dilakukan yaitu memilih model pembelajaran tepat yang dapat mengaktifkan siswa dan menggunakan media pembelajaran interaktif sehingga mampu memberikan kesan menarik, sehingga siswa antusias dalam pembelajaran. Ada beberapa model pembelajaran yang dapat dijadikan solusi dari permasalahan tersebut, antara lain model *Student Achievement Division (STAD)*, model *Project Based Learning (PjBL)*, Model *Problem Based Learning (PBL)*, model kolaboratif *Jigsaw*, dan lain-lain. Pada penelitian ini, peneliti memilih model *Problem Based Learning (PBL)*. Model *PBL* merupakan model yang menuntut siswa untuk berfikir secara kritis dan aktif. Model *PBL* berpusat pada siswa, jadi sangat sesuai diterapkan pada pembelajaran abad 21 seperti sekarang.

Menurut Wena (Meilasari, dkk, 2020) Model *PBL* adalah model pembelajaran yang menghadapkan siswa pada permasalahan konkret di kehidupan sehari-hari. Model *PBL* adalah model pembelajaran inovatif yang dapat mengaktifkan siswa dan menciptakan pengalaman belajar bagi siswa. Wulandari (2013) menyebutkan kelebihan *PBL* yaitu: (1) berbasis masalah, (2) *pbl* mengaktifkan pembelajaran, (3) *pbl* membantu siswa memahami permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, (4) *pbl* membantu siswa mentransfer pemahamannya terhadap masalah ke situasi lain, (5) *pbl* membantu berkembangnya pengetahuan siswa, (6) *pbl* membantu siswa menyadari bahwa pembelajaran lebih dari sekedar guru mengajar dari bahan bacaan, (7) *pbl* menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, (8) dapat diterapkan dalam situasi dunia nyata, (9) mendorong siswa untuk belajar terus menerus. *PBL* mempunyai tiga kelemahan: (1) siswa menjadi ragu untuk mencoba lagi jika gagal dalam melakukan penyelidikan, (2) *Pbl* memerlukan waktu persiapan yang cukup lama, dan (3) siswa menjadi kurang semangat belajar jika sulit memahami materi. Penelitian Yuliana dan Adi Winanto (2022) menyatakan bahwa, hasil penelitian tentang penggunaan model pembelajaran *PBL* berbantuan *Quizizz* mampu meningkatkan kerja sama dan hasil belajar siswa kelas IV Tema 9 di SDN Krandon Lor 02 Tahun 2021/2022.

Model pembelajaran *PBL* dapat berjalan lebih efektif dengan adanya pengembangan media pembelajaran. Ada beberapa media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran diantaranya media buku dan materi cetak, media audiovisual, media gambar, media konkret, media multimedia, dll. Multimedia merupakan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Multimedia adalah alat bantu untuk mengungkapkan pesan atau informasi, multimedia menggabungkan beberapa media antara lain teks, grafik, musik, dan video (Surjono, 2017). Terdapat alternatif penafsiran multimedia sebagai alat yang memfasilitasi penciptaan presentasi interaktif untuk kegiatan belajar mengajar dengan menggabungkan unsur-unsur mendasar yang menghasilkan pengetahuan yang bermanfaat untuk pengajaran di kelas (Suryandaru, 2020). Hal ini sejalan dengan penelitian Suryandaru (2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan multimedia dalam kegiatan pembelajaran mampu meningkatkan keefektifan pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan penelitian ini, yaitu: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *PBL* menggunakan multimedia, (2) meningkatkan kerja sama pendidikan pancasila, (3) meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila, (4) mendeskripsikan kendala dan solusi penerapan model *PBL* menggunakan multimedia.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan jenis penelitian yang membahas tentang sebab akibat dari sebuah tindakan (Arikunto, dkk, 2015, hlm. 1). Penelitian ini dilaksanakan selama tiga siklus dengan lima kali pertemuan. Subjek penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu guru dan siswa kelas V SD Negeri 3 Krakal. Jumlah siswa kelas V SD Negeri 3 Krakal yaitu 17 siswa yang terdiri dari 10 laki-laki dan 7 perempuan. Penelitian ini memiliki empat tahap pada setiap siklusnya, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi (Arikunto, dkk, 2015).

Data yang digunakan berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yaitu berupa data mengenai hasil belajar pendidikan pancasila tentang Aku dan Lingkungan Sekitarku. Data kualitatif berupa deskripsi informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran pendidikan pancasila menggunakan model *PBL* menggunakan multimedia. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa dan guru kelas V SD N 3 Krakal. Teknik pengumpulan data terdiri dari teknik tes dan teknik nontes. Alat pengumpulan data terdiri dari instrumen observasi, wawancara, dan tes evaluasi. Uji validitas data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Aspek yang diukur dalam indikator capaian penelitian ini yaitu ketuntasan hasil belajar siswa setelah menerapkan model *PBL* menggunakan multimedia dengan indikator ketuntasan 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Penerapan Model *Problem Based Learning* Menggunakan Multimedia

Penerapan Model *Problem Based Learning* pada penelitian ini dilaksanakan melalui 5 langkah antara lain: (1) orientasi masalah menggunakan multimedia berupa video permasalahan; (2) mengorganisasikan siswa untuk belajar dengan multimedia berupa *random picker*; (3) membimbing dan mengarahkan siswa untuk melakukan penyelidikan dengan multimedia berupa media konkret dan media gambar; (4) mengembangkan dan menyajikan hasil diskusi; (5) analisis dan evaluasi dengan multimedia berupa *ppt*, *quiziz*, dan video pembelajaran. Langkah tersebut sejalan dengan langkah-langkah yang dikemukakan dari penelitian Sriyanto (2019) dan Arends (Nafiah, 2014). Penelitian ini dilaksanakan selama 3 siklus sebanyak 5 pertemuan.

Pada langkah pertama yaitu orientasi masalah menggunakan multimedia berupa video permasalahan, Guru menyampaikan orientasi masalah menggunakan multimedia berupa video permasalahan, mengajukan pertanyaan pemantik untuk menggali pengetahuan awal siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Idris, dkk (2019) bahwa *PBL* merupakan suatu model pembelajaran menggunakan masalah autentik (nyata) sebagai suatu konteks bagi siswa dalam memecahkan masalah dan berpikir kritis untuk memperoleh pengetahuan. Masalah yang disajikan dapat berupa teks, gambar, ataupun video yang berhubungan dengan materi yang diajarkan guru.

Langkah kedua yaitu mengorganisasikan siswa untuk belajar dengan multimedia berupa *random group generator*, pada langkah ini siswa membentuk kelompok dengan pembagian kelompok menggunakan *random group generator*. Hal ini sesuai dengan pendapat Idris, dkk (Yuliana dan Adi Winanto, 2022), Siswa didorong untuk berkolaborasi dengan rekan-rekan mereka dalam upaya meningkatkan pengalaman dan hasil pendidikan siswa secara keseluruhan, salah satu sifat yang perlu dibina di dalamnya adalah kerjasama.

Langkah ketiga yaitu membimbing dan mengarahkan siswa untuk melakukan penyelidikan dengan multimedia berupa media konkret dan media gambar. Pada langkah ini, guru membimbing dan mengarahkan siswa untuk berdiskusi memecahkan masalah, guru juga membantu siswa dalam penyelidikan, apabila ada siswa yang kesulitan memahami materi menggunakan media konkret dan media gambar. Kegiatan

penyelidikan bertujuan untuk memecahkan permasalahan yang disajikan guru. Hal ini sesuai dengan pendapat schmidt (Wijnia, dkk, 2024) bahwa setelah dilakukan kolaborasi kelompok kecil, siswa dibimbing guru untuk melakukan pemecahan masalah sesuai materi untuk meningkatkan kemampuan berfikir anak.

Langkah keempat yaitu mengembangkan dan menyajikan hasil diskusi, pada langkah ini, siswa diminta untuk menyusun hasil diskusi dan mempresentasikan hasil diskusi yang telah dibuat dengan kelompoknya. Guru membahas diskusi bersama menggunakan *power point*. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sriyanto (2019) bahwa tahap keempat setelah membimbing dan mengarahkan siswa dalam penyelidikan yaitu pengembangan dan presentasi hasil pekerjaan untuk membahas secara bersama.

Langkah kelima yaitu analisis dan evaluasi dengan multimedia berupa *ppt*, *quizizz*, dan video pembelajaran, pada langkah ini guru melakukan penguatan dan menyimpulkan materi menggunakan multimedia berupa *PPt* untuk menjelaskan materi dan video pembelajaran sebagai kesimpulan dari materi, sedangkan *quizizz* untuk melatih kemampuan siswa. Guru juga melakukan refleksi serta evaluasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Sriyanto (2019) penguatan materi dan soal evaluasi digunakan untuk menguji tingkat kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan guru.

Berdasarkan analisis hasil observasi pada penerapan model *PBL* dengan multimedia dari siklus I sampai siklus III terdapat peningkatan. Pada siklus I persentase hasil observasi terhadap guru sebesar 77,33% dan siswa sebesar 78,50%. Pada siklus II persentase hasil observasi terhadap guru sebesar 86,17% dan siswa sebesar 85,50%. Pada siklus ini sudah mencapai target, namun dalam setiap langkahnya masih perlu perbaikan dan peningkatan karena masih ada langkah yang belum mencapai target. Maka, peneliti melanjutkan siklus berikutnya. Pada siklus III persentase hasil observasi terhadap guru sebesar 90,33% dan siswa sebesar 90,66%.

Pada setiap langkah pembelajaran melalui model *Problem Based Learning (PBL)* menggunakan multimedia mengalami peningkatan yang berbeda-beda. Hasil observasi penerapan *PBL* menggunakan multimedia terhadap guru dan siswa ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil observasi penerapan *PBL* menggunakan multimedia terhadap guru dan siswa

No	Langkah-langkah	Siklus I		Siklus II		Siklus III		Rata-Rata	
		G	S	G	S	G	S	G	S
		%	%	%	%	%	%	%	%
1	Orientasi masalah dengan multimedia	75	72.5	89.17	89.17	95	93.33	86.39	85
2	Mengorganisasikan siswa untuk belajar dengan multimedia	75.83	77.5	90	86.66	93.33	86.67	86.38	83.61
3	Membimbing dan mengarahkan siswa untuk melakukan penyelidikan	80.83	82.5	85.83	84.16	90	91.67	85.55	86.11
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil diskusi	74.16	75.83	77.5	77.5	83.33	88.33	78.33	80.55
5	Analisis dan evaluasi dengan multimedia	80.83	84.17	88.33	90	90	93.33	86.38	89.16
	Rata-rata	77.33	78.501	86.17	85.50	90.33	90.66	84.61	84.88

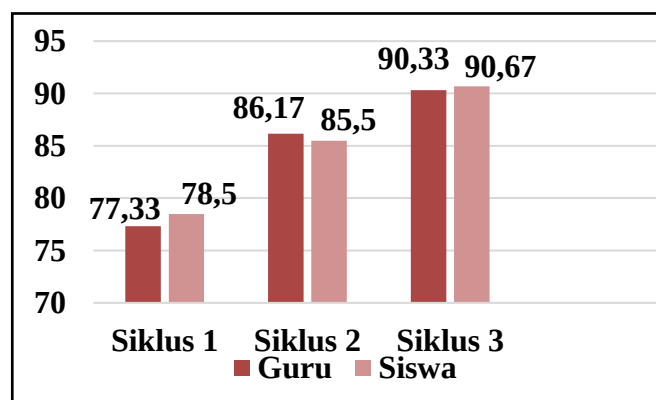
Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata hasil observasi terhadap guru dan siswa pada pembelajaran dengan penerapan *PBL* menggunakan multimedia termasuk dalam kategori cukup. Pada siklus 1 ini guru belum maksimal dalam menerapkan langkah-langkah *PBL* dengan multimedia. Guru terkendala dalam menampilkan orientasi permasalahan menggunakan multimedia, guru juga belum optimal dalam menjelaskan teknis pengerjaan LKPD, membimbing dan mengarahkan siswa dalam memecahkan masalah. Sedangkan siswa pada siklus ini kurang aktif dalam pembelajaran, suasana kelas tidak kondusif, siswa masih malu dalam bertanya dan menanggapi kelompok yang presentasi.

Pada siklus II persentase rata-rata hasil observasi terhadap guru dan siswa termasuk kategori baik. Hal ini dibuktikan dengan pelaksanaan langkah-langkah *PBL* menggunakan multimedia yang runtut dan optimal. Guru menjelaskan contoh orientasi masalah dengan sangat jelas menggunakan multimedia yaitu video permasalahan sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi dan memecahkan permasalahan. Guru menyampaikan teknik pengerjaan LKPD dengan sangat jelas. Guru mengarahkan siswa untuk tertib dalam berkelompok. Guru juga membimbing siswa yang kesulitan dalam memahami materi menggunakan media konkret untuk memberikan pemahaman yang jelas kepada siswa.

Pada siklus III termasuk kategori sangat baik dan sudah mencapai target indikator kinerja penelitian yaitu 85%. Pada siklus III ini guru sudah optimal dalam menjalankan langkah-langkah *PBL* menggunakan multimedia, guru melakukan langkah-langkah *PBL* dengan runtut dan sesuai skenario pembelajaran serta RPP. Guru sangat jelas dalam menyampaikan orientasi masalah. Guru mengarahkan siswa dalam membentuk kelompok secara tertib dan adil. Guru membimbing siswa secara menyeluruh. Guru juga membantu siswa yang belum paham dan masih kesulitan dalam pemecahan masalah dengan sangat sabar. Siswa sangat antusias dan senang dengan pembelajaran menggunakan multimedia berupa video lagu, video permasalahan, media gambar, *PPT*, video pembelajaran, dan media konkret.

Berikut disajikan Gambar 1. perbandingan antarsiklus Hasil Penerapan Model *PBL* terhadap Guru dan Siswa

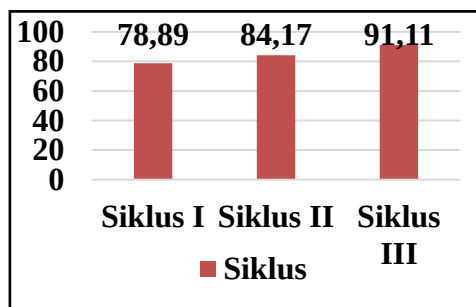
Gambar 1. Perbandingan Antarsiklus Hasil Penerapan Model Problem Based Learning (*PBL*) terhadap Guru dan Siswa



2) Peningkatan Kerja Sama

Kerja sama mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I sampai siklus III. Hal tersebut dapat dilihat pada Gambar 2.

Gambar 2. Peningkatan Indikator Kerja Sama



Gambar 2 didapatkan dari data Tabel 2 peningkatan kerja sama setiap langkah dari siklus I sampai siklus III. Berikut disajikan Tabel 2.

Tabel 2. Peningkatan Kerja Sama

No	Langkah-langkah	Siklus I		Rata-rata	Siklus II		Rata-rata	Siklus II
		Pert 1	Pert 2		Pert 1	Pert 2		Pert 1
		%	%	%	%	%	%	%
1	Saling Ketergantungan Positif	72.22	77.78	75	88.89	91.67	90.28	97.22
2	Interaksi Tatap Muka	77.78	86.11	81.94	80.56	86.11	83.33	88.89
3	Tanggung Jawab Individual	77.78	83.33	80.55	80.56	86.11	83.33	91.67
4	Keterampilan Kelompok Kecil Dan Interpersonal	69.44	77.78	73.61	77.78	80.56	79.17	86.11
5	Pemrosesan Kelompok	80.56	86.11	83.33	83.33	86.11	84.72	91.67
Rata-rata		75.55	82.22	78.88	82.22	86.11	84.16	91.11

Berdasarkan analisis hasil observasi kerja sama pada tiap siklus mengalami peningkatan. Pada siklus I diperoleh rata-rata sebesar 78,89% termasuk kategori cukup, siklus II sebesar 84,17% termasuk kategori baik, dan siklus III sebesar 91,11% termasuk kategori sangat baik. Pada siklus I dan II belum mencapai target indikator kinerja penelitian, sedangkan pada siklus III sudah mencapai target indikator kinerja penelitian yang ditentukan yaitu 85%. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Yuliana dan Adi winanto (2022) bahwa penerapan model *PBL* dapat meningkatkan kerja sama siswa. Hal itu dibuktikan pada penelitiannya pada setiap pertemuan terjadi peningkatan signifikan, siklus I 66% dan siklus II mencapai 97%.

Kerja sama pada penelitian ini menggunakan 5 indikator yaitu saling ketergantungan positif, interaksi tatap muka, tanggung jawab individual, keterampilan kelompok kecil dan individual dan interpersonal serta pemrosesan kelompok. Hal ini dibuktikan pada indikator pertama yaitu saling ketergantungan

positif, siswa saling bekerja sama dengan kelompoknya dalam diskusi, siswa saling bantu membantu antar anggota kelompok. Pada indikator interaksi tatap muka, siswa sudah berinteraksi secara langsung tanpa ada rasa malu baik dengan guru maupun teman kelompok, siswa percaya diri menanggapi pertanyaan dari guru. Pada indikator tanggung jawab individual, siswa sangat maksimal dalam mengerjakan tugas diskusi yang diberikan. Siswa juga tepat waktu dalam mengerjakan tugas sesuai pembagian tugas. Pada indikator keterampilan kelompok kecil dan interpersonal, siswa sangat baik dalam menemukan ide solusi dari permasalahan yang disajikan, siswa mampu menjawab pertanyaan guru, dan mampu memberikan pendapat serta menanggapi kelompok yang presentasi. Pada indikator pemrosesan kelompok, siswa sangat tertib dan menerima dengan lapang dada kelompok yang dibentuk guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Winarti dan Indawati (Yuliana dan Adi Winanto, 2022) yang menyatakan bahwa model problem based learning mampu membangkitkan motivasi belajar serta kerja sama dalam sebuah kelompok sehingga pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Siswa akan mendapatkan pengalaman dalam mengatasi masalah realistik.

3) Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

Hasil belajar siswa diperoleh dari soal evaluasi yang diberikan oleh guru dan dikerjakan siswa ketika selesai pembelajaran. Pada siklus I sampai siklus III terjadi peningkatan yang signifikan. Peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Krakal disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V

Nilai	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pert 1	Pert 2	Pert 1	Pert 2	Pert 1
95-100	0	0	1	2	3
90-94	0	1	2	1	2
85-89	2	3	5	5	4
	5	4	4	6	6
80-84					
75-79	4	5	2	1	1
70-74	3	2	2	2	1
65-69	0	0	0	0	0
<65	3	2	1	0	0
Nilai Tertinggi	88	94	100	100	100
Nilai Terendah	58	64	64	70	70
Rata-rata	75.64	78.47	83.05	84.82	86.94
Tuntas	11	13	14	15	16
Belum Tuntas	6	4	3	2	1
Persentase Tuntas	64.71%	76.47%	82.35%	88.24%	94%

Berdasarkan tabel diatas terjadi peningkatan pada setiap siklus. Siklus I terjadi peningkatan pada persentase ketuntasan hasil belajar siswa yaitu sebesar 64,71% naik 11,76% menjadi 76,47%. Persentase ketuntasan hasil belajar pada siklus II yaitu 82,35% naik 5,89% menjadi 88,24%. Kemudian, pada siklus III yaitu

sebesar 94%. Rata-rata persentase ketuntasan hasil belajar tiap siklus yaitu siklus I = 70,59, siklus II = 85,29%, dan siklus III = 94% dengan rata-rata kenaikan pada ketuntasan hasil belajar yaitu 5,84%. Hal ini sejalan dengan penelitian Yuliana dan Adi winanto (2022) yang menyatakan bahwa persentase hasil belajar peserta didik meningkat pada siklus I sebesar 50% dan siklus II sebesar 75%.

4) Kendala dan Solusi dalam Penerapan model *Problem Based Learning* menggunakan multimedia

Penerapan model *Problem Based Learning* menggunakan multimedia yang dilaksanakan selama 3 siklus menemui beberapa kendala yaitu siswa pasif dalam pembelajaran baik menanggapi guru maupun saat menanggapi kelompok yang presentasi. Kendala di atas juga dialami oleh Mulyadi dan Ratminingsih (2022) dalam penelitiannya yang menemukan kendala bahwa ada siswa yang pasif dalam berdiskusi. Kendala wajar ditemui karena siswa belum terbiasa dengan model PBL yang diajarkan. Menurut Shoimin (2014) yaitu ada kemungkinan terjadi kesulitan saat pembagian kelompok apabila dalam satu kelas terdapat siswa dengan keragaman yang tinggi. Selain itu, menurut Yulianti dan Gunawan (2019) apabila siswa kurang memahami permasalahan yang akan dipecahkan menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk belajar. Pendapat tersebut sesuai dengan kondisi kendala yang ditemui saat tindakan. Adapun solusi dari kendala yaitu guru memberikan motivasi, apresiasi dan *ice breaking* untuk menyemangatkan siswa, guru juga mengarahkan siswa untuk bekerja sama.

SIMPULAN

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa: (1) Langkah-langkah model pembelajaran *PBL* yang dilakukan peneliti digunakan untuk meningkatkan kerja sama dan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Aku dan Lingkungan Sekitarku dengan langkah-langkah, yaitu: (a) orientasi masalah menggunakan multimedia berupa video permasalahan, (b) mengorganisasikan siswa untuk belajar dengan multimedia berupa *random group generator*, (c) membimbing dan mengarahkan siswa untuk belajar menggunakan multimedia berupa media gambar dan media konkret, (d) mengembangkan dan menyajikan hasil diskusi menggunakan multimedia berupa *PPT*, (e) analisis dan evaluasi dengan multimedia berupa *PPT*, video pembelajaran, dan *quiziz*. Analisis penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* menggunakan multimedia mengalami peningkatan setiap siklus. Rata-rata hasil observasi terhadap guru pada siklus I= 77,33%, siklus II= 86,17%, dan siklus III= 90,33%. Sedangkan rata-rata hasil observasi terhadap siswa pada siklus I= 78,5%, siklus II= 85,5%, dan siklus III= 90,67%, (2) hasil observasi kerja sama pada tiap siklus mengalami peningkatan. Pada siklus I diperoleh rata-rata sebesar 78,89% termasuk kategori cukup, siklus II sebesar 84,17% termasuk kategori baik, dan siklus III sebesar 91,11% termasuk kategori sangat baik, (3) peningkatan hasil belajar pada setiap siklus. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan persentase hasil belajar pada setiap siklus. Siklus I terjadi peningkatan pada persentase ketuntasan hasil belajar siswa yaitu sebesar 64,71% naik 11,76% menjadi 76,47%. Persentase ketuntasan hasil belajar pada siklus II yaitu 82,35% naik 5,89% menjadi 88,24%. Kemudian, pada siklus III yaitu sebesar 94%. Rata-rata kenaikan pada ketuntasan hasil belajar yaitu 5,84%. (4) penerapan model *Problem Based Learning* dengan multimedia yang dilaksanakan selama 3 siklus menemui kendala yaitu siswa pasif dalam pembelajaran baik menanggapi guru maupun saat menanggapi kelompok yang presentasi. Adapun solusi dari kendala yaitu guru memberikan motivasi, apresiasi dan *ice breaking* untuk menyemangatkan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhyak. (2021). Implementasi dan Problematika Merdeka Belajar. Akademika Pustaka.
- Anisa, D. L. N. (2022). Implementation Of Independent Learning Curriculum As A 21st Century Learning Model In Higher Education. *Manageria: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 233-248. <https://doi.org/10.14421/manageria.2022.72-15>
- Arikunto, S., Suhardjono., & Supardi. (2015). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arnyana, I. B. P. (2019). Pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi 4c (communication, collaboration, critical thinking dan creative thinking) untuk menyongsong era abad 21. *Prosiding: Konferensi Nasional Matematika dan IPA Universitas PGRI Banyuwangi*, 1(1), i-xiii. <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/knmipa/article/view/829>
- Idris, I., Sida, S. C., & Idawati, I. (2019). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Proses dan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Indonesian Journal Of Primary Education*, 3(2), 58-63. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.21849>
- Inayati, U. (2022). Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Abad-21 di SD/MI. 2st ICIE: International Conference on Islamic Education, 2(1), 293-304. <http://proceeding.iainkudus.ac.id/index.php/ICIE/article/view/241>
- Keguruan, F., & Yogyakarta, U. P. (2021). PENDIDIKAN PANCASILA SEBAGAI UPAYA MEMBENTUK T Heru Nurgiansah Open Access at : <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>. 9(1), 33-41
- Marlina, T. (2022, June). Urgensi dan implikasi pelaksanaan kurikulum merdeka pada sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi* (Vol. 1, No. 1, pp. 67-72). <https://prosiding.ummetro.ac.id/index.php/snpe/article/view/24>
- Meilasari, S., & Yelianti, U. (2020). Kajian model pembelajaran problem based learning (pbl) dalam pembelajaran di sekolah. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 3(2), 195-207. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v3i2.1849>
- Nazmi, H. B., & Ratnasari, D. (2023). Implementation of 21st Century Learning in the Independent Learning Curriculum at SD IT Islamic Center Deli Serdang. *Educative: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 43-50. <https://doi.org/10.37985/educative.v1i2.61>
- Sa'diyah, M.K., & Dini, A.D. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9940-9945
- Saitya, I. (2022). Pentingnya Perencanaan Pembelajaran pada Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. *PIOR: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(1), 9-13. <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pior/article/download/53/52>
- Sari, D. A., Ellizar, E., & Azhar, M. (2019). Development of problem-based learning module on electrolyte and nonelectrolyte solution to improve critical thinking ability. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1185, No. 1, p. 012146). IOP Publishing. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1185/1/012146>
- Sari, L. H., & Mawardi, M. (2022). PBL Berbantu Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar. *Al-Mada: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 5(4), 525-535. <https://doi.org/10.31538/almada.v5i4.2789>
- Sari, R. P., Zuardi, Z., Reinita, R., & Zikri, A. (2020). Penggunaan Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 221-227. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.324>
- Sejarah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Nilai-Nilai Kearifan Lokal Pada Peserta Didik Kelas XI TB 1 SMK Negeri 1 Bancak Kabupaten

- Semarang. *Jurnal Artefak*, 3(1), 17–28.
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C abad 21 dalam pembelajaran pendidikan dasar. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 8(2), 107-117.
<https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/alawlad/article/view/1597>
- Surjono, H.D. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif: Konsep dan pengembangannya*. Yogyakarta: UNY Press
- Suryandaru, N. A. (2020). Penerapan Multimedia Dalam Pembelajaran Yang Efektif. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 03, 88–91. <https://journal.unpak.ac.id/index.php/jppguseda>
- Wijnia, L., Noordzij, G., Arends, L. R., Rikers, R. M., & Loyens, S. M. (2024). The effects of problem-based, project-based, and case-based learning on students' motivation: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 36(1), 29.
- Wulandari, B., & Surjono, H. D. (2013). Pengaruh Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Motivasi Belajar PLC di SMK Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3 (2).
- Yuliana, Y., & Winanto, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Kerja Sama dan Hasil Belajar Tema 9. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(6), 7378-7386. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/4092>