

PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA VIDEO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Dina Restiana¹, Sunata²

¹SD Negeri Cipageran Mandiri

²PGSD FKIP Universitas Pasundan

drestiana07@gmail.com, sunata@unpas.ac.id

Nomor HP : ¹081384379360, Nomor HP : ²081321876196

ABSTRACT

This research based on observations of third grade students at SD Negeri Cipageran Mandiri 2 on Theme 4 (My Rights and Obligations) sub-theme 2 (My Rights and Obligations as a citizen) learning 1 out of 31 students only 15 students or around 48.38% achieved minimum completeness criteria with an average grade 70,10. Teachers still use conventional learning models and less attractive learning media. This study aims to improve the learning outcomes of third grade students at SD Negeri Cipageran Mandiri 2. The method used in this research is classroom action research carried Stephen Kemmis and Robyn McTaggart out in two cycles. The learning model used is Problem Based Learning assisted by video media. Data collection was carried out using a learning achievement test which was analyzed using a variety of percentages In cycle I, 25 out of 31 students or 80.06% of students achieved the KKM with an average grade of 74.83. In cycle II 28 out of 31 students or 90.32% of students achieved the KKM with an average grade of 80.32. It can be concluded that the application of the Problem Based Learning model assisted by video media can improve student learning outcomes.

Keywords: Problem Based Learning, Learning Outcomes, Video Media

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas III di SD Negeri Cipageran Mandiri 2 pada Tema 4 (Hak dan Kewajibanku) subtema 2 (Hak dan Kewajibanku sebagai warga negara) pembelajaran 1 dari 31 siswa hanya 15 siswa atau sekitar 48,38% yang mencapai KKM dengan nilai rata-rata kelas 70,10. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dan media pembelajaran yang kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Cipageran Mandiri 2. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Stephen Kemmis dan Robyn McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Model pembelajaran yang digunakan adalah model *Problem Based Learning* berbantuan media video. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar yang dianalisis dengan menggunakan ragam persentase. Pada siklus I 25 dari 31 siswa atau 80,06% siswa mencapai KKM dengan nilai rata-rata kelas 74,83. Pada siklus II 28 dari 31 siswa atau 90,32% siswa mencapai KKM dengan nilai rata-rata

kelas 80,32. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media video mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, Hasil Belajar, Media Video

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan potensi manusia. Seluruh potensi yang dimiliki oleh manusia dapat dikembangkan secara terarah melalui proses pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu cara untuk membenahi, meningkatkan mutu hidup seseorang. Dengan pendidikan seseorang dapat meningkatkan potensi yang ada pada dirinya (Tarigan et al., 2021). Namun pendidikan tidak hanya dimaksudkan untuk mengembangkan pribadi semata melainkan juga sebagai akar dari pembangunan suatu negara.

Dalam peningkatan potensi siswa, jalannya pendidikan bukan hanya transfer pengetahuan, namun proses pengembangan diri siswa melalui pembelajaran yang bermakna. Proses pembelajaran memiliki tiga komponen penting yakni guru, siswa, dan materi. Interaksi antara guru dan siswa saat membahas materi menjadi penentu kualitas pembelajaran. Oleh karena itu sangat penting bagi guru memiliki kompetensi profesionalisme,

agar dalam interaksi tersebut guru tidak hanya menyampaikan materi kepada siswa secara satu arah, namun mampu membuat siswa berpikir secara lebih mendalam dan mencapai hasil belajar kognitif yang baik. Pembelajaran yang bermakna diawali dengan perencanaan pembelajaran, pada tahap perencanaan terdapat penggalian akademis terhadap topik-topik dan alat-alat pembelajaran yang digunakan (Sunata, 2019). Ketika perencanaan pembelajaran tersusun dengan optimal, hal ini akan membuat proses belajar berjalan dengan baik dan bermakna. Selain itu, dalam proses pembelajaran, seorang guru harus mampu mencapai tujuan pembelajaran berbasis aktivitas yang mengedepankan interaksi bersama peserta didik, serta dapat menjadi sosok yang dapat menginspirasi peserta didik (Ap & Reski, 2022). Dalam pelaksanaannya, kegiatan pembelajaran harus mampu menerapkan merdeka belajar yang dapat memberikan ruang yang cukup bagi bakat, minat, kreativitas,

kemandirian peserta didik serta perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar kognitif siswa. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Sedangkan hasil belajar kognitif adalah pencapaian dari kegiatan belajar dalam aspek pengetahuan yang dinyatakan dalam bentuk angka atau nilai. Hasil belajar dan tingkat keberhasilan seseorang dalam mempelajari materi pelajaran dinyatakan dalam bentuk nilai setelah mengalami proses pembelajaran (Ap & Reski, 2022). Hasil belajar berfungsi untuk mengukur keberhasilan proses belajar mengajar.

Namun dalam kenyataannya, pembelajaran di sekolah masih terlihat sebagai transfer ilmu pengetahuan dari guru kepada siswa, sedangkan siswa hanya menerima pengetahuan tersebut tanpa adanya proses berpikir secara lebih mendalam dan keterlibatan secara aktif, akibatnya pembelajaran menjadi kurang bermakna. Selain itu, guru kurang mengoptimalkan lingkungan sekitar siswa sebagai sumber belajar, sehingga pembelajaran bersifat abstrak dan sulit dimengerti. Guru pun

belum menggunakan media pembelajaran yang menarik, pembelajaran hanya difasilitasi oleh buku, tentunya materi yang disampaikan menjadi terbatas. Hal ini menyebabkan proses belajar menjadi kurang optimal dan hasil belajar tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal. Hal ini terjadi pada siswa kelas III B di SD Negeri Cipageran Mandiri 2 dari 31 siswa hanya 15 orang siswa yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Belajar) atau 48,38 % dengan nilai rata-rata kelas 70,10 sedangkan KKM kelas adalah 75.

Hal ini membuktikan bahwa sangat penting bagi guru untuk menggunakan model pembelajaran yang bersifat inovatif agar suasana belajar tidak monoton dan membosankan bagi siswa. Karena jika pembelajaran kurang menarik, dapat membuat siswa kurang memperhatikan, bermain sendiri atau membuat gaduh ruang kelas, yang tentu saja memberikan pengaruh kurang baik bagi hasil belajar kognitif.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran inovatif yang diawali dengan masalah dalam suatu lingkungan pekerjaan untuk mengumpulkan dan

mengintegrasikan pengetahuan baru yang dikembangkan oleh siswa secara mandiri (Ariyani & Kristin, 2021). Pada penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) siswa akan dihadapkan pada masalah yang ada disekitar mereka, dengan demikian akan membuat siswa aktif karena merasa tertantang untuk bekerjasama dalam mengasah kemampuan menyelesaikan masalah dengan cara mengumpulkan dan menganalisis data agar dapat memecahkan masalah serta menemukan solusinya, selain itu pembelajaran juga lebih kontekstual karena menjadi lingkungan sekitar siswa sebagai sumber belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir, memecahkan masalah, dan keterampilan intelektual, hal ini tentu saja akan memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar.

Penggunaan model *Problem Based Learning* tentunya harus dibarengi dengan media pembelajaran yang menarik. Bentuk-bentuk inovasi media digital di abad ke 21 mampu memberdayakan kemampuan siswa dalam berpikir. Banyak sekali media-media digital

yang bisa digunakan, seperti media video animasi yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *inshoot*, game edukasi digital, video, *youtube*, *power point*, *macromedia/ adobe flash*, *komik digital*, *e-book*, *flipbook*, *augmented reality*, *virtual reality*, website pendidikan, televisi pendidikan, dan aplikasi pendidikan, seperti ruang guru, *quipper school*, dan kelas pintar. Dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan kemampuan berpikir siswa, ketika siswa mampu berpikir secara lebih mendalam hal ini akan memberikan dampak yang baik pada hasil belajar. Salah satu media yang bisa digunakan yaitu media video. Media video merupakan alat yang digunakan pendidik untuk merangsang perasaan, pikiran dan keinginan peserta didik dengan menayangkan ide, gagasan, pesan serta informasi secara audio visual (Ridha et al., 2021). Dapat disimpulkan penggunaan media video pembelajaran dapat merangsang motivasi siswa untuk belajar karena ada rasa ingin tahu siswa mengenai video yang ditampilkan sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan.

Melihat kenyataan dilapangan, peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”.

Berdasarkan masalah tersebut, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah penerapan model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video dapat meningkatkan hasil belajar siswa?

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media video. Pelaksanaan penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat yaitu meningkatnya hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Cipageran Mandiri 2.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Cipageran Mandiri 2 Kelas III dengan jumlah siswa 31 orang. Pada pelajaran tematik tema 4 (Kewajiban dan Hakku) subtema 4 (Kewajiban dan Hakku sebagai warga negara) pembelajaran 1. Penelitian ini

dilaksanakan pada tanggal 10 November 2022 dan 17 November 2022. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai upaya meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melalui evaluasi hasil belajar. Teknik analisis data dengan membandingkan data hasil belajar antar siklus menggunakan persentase ketuntasan hasil belajar. Model Penelitian Tindakan Kelas yang digunakan adalah Stephen Kemmis dan Robyn McTaggart yang terdiri dari empat prosedur yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dimana setiap siklus dilakukan dalam satu kali pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung selama 3 jam pelajaran (3x35 menit). Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan nilai ketuntasan belajar minimal (KKM) adalah 75.

Pada tahap perencanaan, peneliti merumuskan perencanaan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam bentuk RPP. Dalam hal ini, peneliti bertindak sebagai

peneliti dan guru kelas dalam menyusun perangkat pembelajaran, menentukan metode pembelajaran yang sesuai untuk materi dan proses pembelajaran agar berjalan efektif, melaksanakan kegiatan pembelajaran serta menyusun lembar observasi kegiatan guru dan respon peserta didik yang berguna untuk mengamati proses pembelajaran.

Tahap pelaksanaan dan pengamatan yaitu, langkah yang dilakukan berdasarkan pada rencana yang sudah dirumuskan sebelumnya yaitu guru melaksanakan perangkat pembelajaran yang sudah disusun pada tahap perencanaan. Sedangkan pada tahap observasi, peneliti mengamati dan mencatat proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dan peserta didik untuk mengetahui kesesuaian antara pelaksanaan tindakan dengan rencana yang ditentukan.

Tahap refleksi merupakan tahap akhir dari setiap siklus untuk melihat berbagai kekurangan dari aktivitas yang telah dilakukan. Peneliti merumuskan kekurangan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Peneliti melakukan analisa implementasi rancangan tindakan dari pelaksanaan

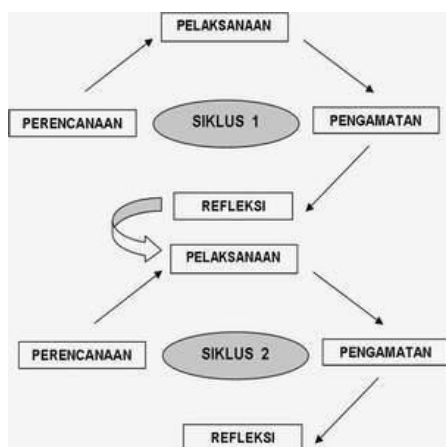
pembelajaran. Ketika kegiatan pembelajaran diperoleh hasil catatan yang mengidentifikasi kekurangan, maka akan dilakukan perencanaan ulang sehingga akan dihasilkan perencanaan baru yang akan dilaksanakan pada siklus berikutnya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada tahap awal sebelum melakukan tindakan, dilaksanakan observasi untuk mengetahui gambaran nilai siswa pada materi tema 4 (Kewajiban dan Hakku) subtema 4 (Kewajiban dan Hakku sebagai warga negara) pembelajaran 1. Dari hasil observasi diketahui dari 31 siswa hanya 15 orang siswa yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Belajar) atau 48,38 % dengan nilai rata-rata kelas 70,10 sedangkan KKM kelas adalah 75.

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan Penelitian tindakan Kelas sebab memiliki kemudahan yaitu berbasis pada masalah langsung yang dimiliki oleh guru (Prihantoro & Hidayat, 2019), hal ini tentunya akan mempermudah peneliti untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi. Penelitian ini menggunakan model PTK Stephen

Kemmis dan Robyn McTaggart yang terdiri dari dua siklus. dimulai dari siklus I yang diawali dengan tahap perencanaan berupa perencanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan, perencanaan media yang akan digunakan, dan segala keperluan yang menunjang penelitian. Setelah merencanakan tindakan penelitian, peneliti melaksanakan satu kali tindakan untuk setiap siklusnya. Ketika tindakan telah selesai dilaksanakan peneliti melakukan refleksi, tahap ini membantu peneliti untuk merencanakan perbaikan dari kekurangan atau hambatan yang ditemukan, agar tidak terjadi lagi pada siklus berikutnya.



Gambar 1 Desain PTK Kemmis Taggart

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 10 November 2022 yang diikuti oleh 31 siswa, pada materi tema 4 (Kewajiban dan Hakku)

subtema 4 (Kewajiban dan Hakku sebagai warga negara) pembelajaran 1. Siswa mempelajari kalimat masalah dan kalimat saran dengan terlebih dahulu menyaksikan video pembelajaran yang guru tayangkan. Video yang ditayangkan berisi masalah-masalah yang ada dilingkungan sekitar siswa. Siswa diajak untuk menemukan solusi dari masalah tersebut dengan menuliskannya dalam bentuk kalimat saran. Masalah yang diangkat pada siklus I yaitu mengenai bencana longsor yang terjadi di sekolah siswa. Selain itu siswa juga ditugaskan untuk menghitung kemungkinan pohon bambu yang harus ditanam sebagai upaya penanganan bencana longsor



Gambar 2 Siklus I

Berikut adalah hasil analisis

data setelah melakukan tindakan pada siklus I dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media video.

Ketuntasan Belajar	KKM	Jumlah Siswa	
		Frekuensi	Persentase
Tuntas	≥ 75	25	80,06%
Tidak Tuntas	≤ 75	6	19,35%
Jumlah		31	100%
Nilai Rata - rata		74,83	

Tabel 1 Hasil Belajar Siklus I Siswa SD Negeri Cipageran Mandiri 2

Hasil evaluasi pada siklus I menunjukkan bahwa sebanyak 25 dari 31 siswa atau 80,06% siswa mencapai ketuntasan belajar minimal (KKM), yaitu lebih dari atau sama dengan 75. Sedangkan 6 siswa (19,35%) belum tuntas atau di bawah KKM. Sedangkan, nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I yaitu 74,83 artinya nilai ini masih dibawah KKM kelas yakni 75. Oleh karena itu peneliti harus merancang kembali kegiatan pembelajaran dengan lebih matang dengan melakukan beberapa perbaikan sesuai dengan refleksi yang dilakukan pada siklus I, agar pembelajaran lebih optimal dan dirahapkan akan ada peningkatan mutu pembelajaran pada Siklus II.

Pada dasarnya, langkah kegiatan pembelajaran siklus II sama

dengan siklus I. Hanya saja yang membedakan adalah perencanaan dibuat lebih matang dengan melakukan beberapa perbaikan berdasarkan refleksi yang telah dilakukan pada siklus I. Selain itu, masalah yang diangkat pada siklus II adalah mengenai permasalahan sampah plastik yang ada disekolah. Permasalahan ini diambil agar pembelajaran lebih bersifat kontekstual dan memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran.



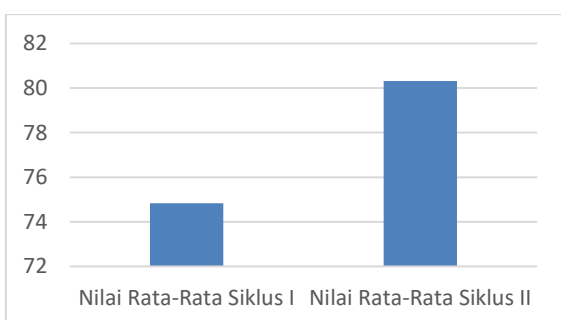
Gambar 3 Siklus II

Berikut adalah hasil analisis data setelah melakukan tindakan pada siklus II dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media video.

Ketuntasan Belajar	KKM	Jumlah Siswa	
		Frekuensi	Persentase
Tuntas	≥ 75	28	90,32%
Tidak Tuntas	≤ 75	3	9,67%
Jumlah		31	100%
Nilai Rata - rata		80,32	

Tabel 2 Hasil Belajar Siklus II Siswa SD Negeri Cipageran Mandiri 2

Hasil evaluasi pada siklus II menunjukkan bahwa sebanyak 28 dari 31 siswa atau 90,32% siswa mencapai ketuntasan belajar minimal (KKM), yaitu lebih dari atau sama dengan 75. Sedangkan 3 siswa (9,67%) belum tuntas atau di bawah KKM. Sedangkan, nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I yaitu 80,32 artinya nilai ini sudah melampaui KKM kelas yakni 75.



Grafik 1 Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan gambar di atas, hasil belajar siswa yang dilihat dari nilai rata-rata kelas setelah

menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media video mengalami peningkatan sebesar 5,49 point. Rata-rata perolehan nilai pada siklus I yaitu 74,83. Pada siklus II meningkatkan menjadi 80,32 dan telah melampaui nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 75.

Hasil ini mendukung penelitian yang telah dilakukan Dianis Safitri (Model et al., 2020) yakni penggunaan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SDIT Denada bahwa hasil belajar siswa siklus I nilai rata-rata 70,8 dengan presentase 60% sedangkan pada siklus II nilai rata-rata 75,15 dengan presentase 85%. Nilai rata-rata aktivitas belajar siswa siklus I (50%), pada siklus II (83%) dan terjadi peningkatan sebesar (33%).

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media video pada pembelajaran Tema 4 Subtema 4 pembelajaran 1 kelas III Semester I tahun pelajaran 2021/2022 terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari

rata-rata nilai yang diperoleh. Sebelum dilaksanakan tindakan nilai rata-rata yang didapatkan yaitu 70,10 dengan jumlah siswa yang mencapai KKM 15 orang atau 48,38%. Pada siklus I nilai rata-rata yang didapatkan yaitu 74,83 dengan jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 25 orang atau 80,06%. Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh adalah 80,32 dengan jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 28 orang atau 90,32%

Setelah melaksanakan penelitian ini, diharapkan guru mampu menciptakan suasana belajar yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan media yang menarik agar dapat menumbuhkan cara berpikir kritis, kreatif, aktif, dan menyenangkan yang tentunya akan berdampak baik bagi hasil belajar. Sedangkan untuk peneliti harus mampu mengembangkan penelitian ini secara lebih lanjut dengan lingkup penelitian yang lebih luas, tidak hanya mengukur hasil belajar siswa, tetapi juga dapat mengukur kemampuan berpikir kritis, berpikir kreatif, serta aspek motivasi dengan menggunakan model *Problem Based Learning*. Selain itu bagi sekolah disarankan untuk memfasilitasi guru dalam

pembinaan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan juga pembuatan media-media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ap, N., & Reski, D. P. (2022). *MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PBL di SD KARANGTURI*. *March 2020*, 1–10.
- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.36230>
- Model, P., Based, P., Untuk, L., Hasil, M., Siswa, B., Safitri, D., & Manurung, A. S. (2020). 987-*Article Text-2758-2-10-20210119*. *III(3)*, 127–133.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60. <https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283>
- Ridha, M., Firman, & Desyandri. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Video pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 154–162. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/925>
- Sunata, S. (2018). PEMBELAJARAN LESSON STUDY DALAM MENENTUKAN DIAGRAM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN REPRESENTASI

MATEMATIS

SISWA. *Sepeda*(Seminar Pendidikan Dasar) PGSD FKIP Unpas, 1(1), 106 - 117.

Retrieved from

<http://proceedings.conference.unpas.ac.id/index.php/sepeda/article/view/215>

Tarigan, E. B., Simarmata, E. J., Abi, A. R., & Tanjung, D. S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Tematik. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2294–2304.
<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1192>