

**PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA SD
BERBANTUAN APLIKASI MENTIMETER**

Vera Aspiniati¹, Sunata²

¹SDK Trimulia, ²PGSD FKIP Universitas Pasundan
veraaspiniati@gmail.com, sunata@unpas.ac.id

ABSTRACT

This research was conducted to determine the improvement in student learning outcomes in the Indonesian language subject, class 6 explanatory text material, theme 4, sub-theme 2, using the Problem Based Learning (PBL) learning model assisted by the mentor application. This research is Classroom Action Research (PTK) which was carried out in two cycles where each cycle was carried out in one meeting. Each meeting lasts for 2 class hours (2x35 minutes). The subjects in this research were 25 grade VI students of SDK TRIMULIA, Andir District, Bandung City. The data collection technique was carried out using a written test using 10 multiple choice questions and 5 description questions. In the initial pre-research conditions (pre-cycle) the percentage of students who got a score above the KKM was 40% (10 students), with an average score of 63. After being given action in cycle I, the percentage of students who got a score above the KKM increased to 56% (14 students), with an average score of 68. In cycle II, the percentage of students who obtained a score above the KKM was 80% (20 students), with an average score of 76. Based on the results of this research, it shows that the application of the Question learning model Based Learning (PBL) with the help of the mentimeter application can improve student learning outcomes.

Keywords: Learning Outcomes, Problem Based Learning, Mentimeter Interactive Media

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi kelas 6 tema 4 sub tema 2 dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi mentimeter. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak dua siklus di mana setiap siklus dilakukan dalam satu kali pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung selama 2 jam pelajaran (2x35 menit). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SDK TRIMULIA Kecamatan Andir Kota Bandung yang berjumlah 25 orang. Teknik pengambilan data dilakukan dengan tes tulis menggunakan soal pilihan ganda sebanyak 10 soal dan uraian 5 soal. Pada kondisi awal pra-penelitian (pra-siklus) persentase siswa yang memperoleh nilai di atas KKM adalah 40% (10 siswa), dengan rata-rata nilai 63. Setelah diberikan tindakan pada siklus I persentase siswa yang memperoleh nilai di atas KKM meningkat menjadi 56% (14 siswa), dengan rata-rata nilai 68. Pada siklus II persentase siswa yang memperoleh nilai di atas KKM adalah 80% (20 siswa), dengan rata-rata nilai 76. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantuan aplikasi mentimeter dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Problem Based Learning*, Media Interaktif Mentimeter

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal penting dalam proses pembentukan sumber daya manusia. Melalui Pendidikan, manusia memperoleh ilmu pengetahuan dan pengalaman empirik yang sangat berguna bagi kehidupannya, serta dapat mengembangkan diri manusia sesuai dengan potensinya masing-masing.

Hal ini sebagaimana tertuang dalam tujuan pendidikan abad 21 yaitu mewujudkan cita-cita bangsa yaitu masyarakat bangsa Indonesia yang

sejahtera dan bahagia dengan kedudukan yang terhormat setara dengan bangsa lain dalam dunia global, melalui pembentukan masyarakat yang terdiri dari sumber daya manusia yang berkualitas yaitu pribadi yang mandiri, berkemauan dan berkemampuan untuk mewujudkan cita-cita bangsanya.

Pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar pada hakikatnya adalah mengajarkan anak agar dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa

Indonesia di sekolah Dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan.

Masalah utama pada pendidikan di Indonesia adalah rendahnya hasil belajar peserta didik di sekolah. Sementara perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang pesat saat ini membuat penguasaan pengetahuan Bahasa Indonesia sangat perlu untuk dipahami dan dikuasai dengan baik oleh siswa. Dewasa ini dalam kehidupan sehari-hari manusia sudah lazim berpikir cepat, logis, serta mempergunakan teknologi yang lebih cepat dan praktis untuk memudahkan menyelesaikan pekerjaan. Berpikir kritis dan logis terdapat pada Bahasa Indonesia. Tidak dapat dipungkiri bahwa orang-orang dalam aktivitasnya berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari.

Temuan serupa juga disampaikan Krissandi, Widharyanto & Dewi (2018) yang menyatakan bahwa beberapa problema dalam pembelajaran bahasa Indonesia, diantaranya “minat siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia cenderung kurang dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Siswa juga

kurang terampil dalam menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan siswa dalam menyampaikan pendapat, ide, dan pikiran menggunakan Bahasa Indonesia masih kurang. Guru pun memiliki problematika dalam merancang pembelajaran bahasa Indonesia agar menarik dan memberikan kesan pada siswa.

Guru sebagai tenaga pengajar di kelas hendaknya berusaha membangkitkan minat belajar peserta didik agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik misalnya dengan menggunakan alat peraga dan media pembelajaran ataupun aplikasi belajar yang menarik, menggunakan bermacam-macam metode pembelajaran, mengaitkan pembelajaran bahasa Indonesia dengan kehidupan sehari-hari misalnya dengan menggunakan alat peraga, demonstrasi percakapan melalui drama, media pembelajaran audio visual, dan sebagainya serta menggunakan media interaktif seperti mentimeter.

Kenyataan di lapangan, minat belajar siswa selama kegiatan pembelajaran sangat kurang. Seperti yang ditemukan oleh pada siswa kelas

VI SDK Trimulia, siswa kurang semangat dan tertarik dalam kegiatan belajar sehingga siswa tidak memperhatikan guru ketika mengajar, dan siswa tidak mengerti pelajaran, yang berdampak pada hasil belajar yang rendah. Keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran sangat minim. Ketika guru mengajukan pertanyaan, hanya beberapa siswa yang menjawab. Begitu pula ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, tidak ada satupun siswa yang mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan tema pelajaran yang diajarkan guru.

Rendahnya minat belajar siswa bukan tidak beralasan, ini dapat disebabkan dari faktor eksternal yaitu guru tidak memanfaatkan penggunaan media pembelajaran yang dapat menggugah siswa dan menarik minat belajar siswa, hal ini karena kurangnya pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki guru dalam penggunaan media pembelajaran sehingga guru hanya memberikan tugas-tugas dari lembar kerja siswa saja. Tentu saja hal ini dapat membuat minat belajar siswa rendah. Sebagaimana yang diungkapkan Melaputri dkk (Awalia, Ika Ari Pratiwi, & Kironoratri, 2021) berpendapat bahwa minat belajar dapat

ditimbulkan dengan cara menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan dan menuntut keaktifan siswa, maka secara perlahan akan timbul minat belajar pada diri siswa dan pada akhirnya bermuara pada hasil belajar yang optimal pula.

Berdasarkan kenyataan di atas, sistem pembelajaran yang terjadi selama ini masih bersifat konvensional. Guru masih menggunakan buku teks dalam menjelaskan materi, pengerjaan tugas masih menggunakan LKS, dan guru minim menggunakan media pembelajaran.

Akibat sistem pembelajaran konvensional adalah adalah pembelajaran tidak kondusif yaitu pada saat pembelajaran berlangsung, siswa lelah atau mengobrol di kelas, siswa kurang konsentrasi terhadap penjelasan guru, rasa ingin tahu siswa kurang, siswa tidak berani berpendapat atau pasif di kelas, dan banyak siswa yang belum memenuhi target Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Berdasarkan hasil observasi di kelas, siswa kelas VI SDK Trimulia Bandung dinilai cukup rendah. Hal ini terjadi pada ulangan harian siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi dari 25 siswa hanya 12 orang siswa yang mencapai KKM

(Kriteria Ketuntasan Belajar) atau 48 % dengan nilai rata-rata kelas 69,84 sedangkan KKM kelas adalah 70. Maka dari itu, pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa, tentunya dalam pelaksanaan proses pembelajaran, guru perlu menyiapkan berbagai media pembelajaran sebagai perantara kegiatan belajar.

Dalam pembelajaran di dalam kelas siswa lebih senang belajar dalam kelompok dan berkolaborasi dengan temannya untuk memecahkan suatu masalah yang berhubungan dengan kehidupan sehari – hari. Hal ini sesuai dengan karakteristik Model *Problem Based Learning* (PBL) yang berbasis masalah kehidupan sehari hari untuk dilakukan penyelidikan dan dikerjakan secara bekerjasama. Menurut Howard S. Barrows (1969) Pendekatan PBL memberikan peserta didik kesempatan untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, pemikiran kritis, dan kolaborasi. Ini adalah salah satu metode yang sangat efektif dalam mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi situasi dunia nyata di mana mereka diharapkan untuk menghadapi masalah kompleks. Sejalan dengan penelitian Sunata dan Endah (2023) *Problem Based Learning*

(PBL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

PBL merupakan model pembelajaran mutakhir yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir secara kritis dan minat membaca siswa. Model PBL adalah proses pembelajaran untuk menemukan solusi dilandasi masalah kehidupan sehari – hari agar pembelajaran lebih menarik dan bermakna (Huda, Mulyono, & Rosyidah, 2019). Sedangkan menurut Sani (2017), *problem based learning* adalah pembelajaran di mana proses penyampaian informasinya dapat melalui penyajian suatu masalah, pemberian pertanyaan dan melakukan penyelidikan.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan maka perlu adanya penyempurnaan proses pembelajaran bahasa Indonesia yang inovatif sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Melihat karakteristik tersebut penulis menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi mentimeter. Keberhasilan pembelajaran perlu didukung dengan media pembelajaran yang dapat menarik bagi siswa. Media pembelajaran dapat membantu memperjelas penyampaian pesan

kepada siswa karena siswa dapat secara langsung melihat dan mendengar paparan materi secara langsung. Kelebihan Mentimeter memberikan kesempatan berpendapat kepada setiap siswa. Uji pengetahuan siswa Anda, kumpulkan umpan balik, dan minta mereka untuk berefleksi dengan fitur *polling* (jajak pendapat) dan survei secara langsung.

Media memiliki peran penting sebagai perantara dalam penyampaian materi pembelajaran, sebagai contohnya media interaktif. Media ini merupakan komponen pembelajaran yang sangat signifikan. Penggunaan media di dalam kelas dapat memberikan dampak positif yang sangat besar bagi proses belajar siswa. Lebih lanjut, media pembelajaran merupakan fondasi penting yang berfungsi sebagai pelengkap dan bagian vital dari keberhasilan proses pembelajaran (Wulandari, Widyaningrum, & Arini, 2021).

Menurut Hamalik (Kustandi & Darmawan, 2020) menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran merupakan proses belajar dan mengajar yang dapat memicu keinginan dan minat siswa, memberikan motivasi dan merangsang

proses belajar, serta memberikan dampak psikologis bagi siswa.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dapat dilakukan pembatasan masalah pada permasalahan tersebut yaitu minat belajar siswa selama kegiatan pembelajaran sangat rendah, guru tidak memanfaatkan teknologi komunikasi sebaik mungkin misalnya dengan pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif yang tersedia. Sejalan dengan penelitian (Matin & Sunata, 2022) penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dari itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD Berbantuan Aplikasi Mentimeter”**.

B. Metode Penelitian

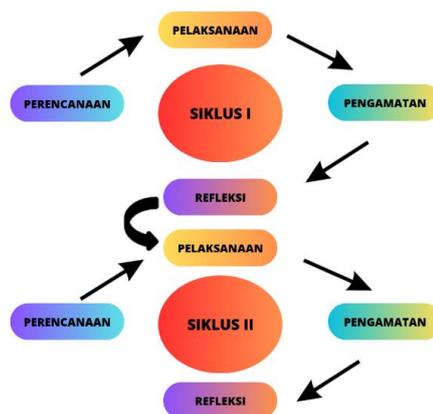
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hal ini berdasarkan pada masalah yang terjadi di Kelas VI SDK Trimulia yang sebagian peserta didik memiliki nilai di bawah KKM, sehingga perlu dilaksanakan PTK untuk penyelesaian

masalah tersebut. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini juga dimaksudkan untuk menumbuhkan budaya baru bagi para guru agar termotivasi untuk melakukan penelitian dan meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah (Sunata, 2019).

Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui kegiatan refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model PTK Kemmis dan Mc. Taggart. Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis & Mc. Taggart merupakan pengembangan dari model Kurt Lewin. Dalam Kemmis & Mc. Taggart komponen acting (tindakan) dan observing (pengamatan) dijadikan satu kesatuan. Hal ini didasari bahwa pada kenyataannya penerapan tindakan dan pengamatan tidak dapat dipisahkan. Dua kegiatan ini merupakan kegiatan yang dilakukan dalam waktu yang bersamaan. Keempat komponen dalam model Kemmis & Mc. Taggart dipandang sebagai suatu siklus, dalam hal ini

merupakan suatu putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan observasi dan refleksi. Berdasarkan refleksi kemudian disusun rencana (perbaikan), tindakan dan observasi serta refleksi, demikian seterusnya. Menurut (Mulyatiningsih, 2012) Jumlah putaran tidak ditentukan karena indikator keberhasilan di ukur dari kepuasan peneliti terhadap pencapaian hasil yang berupa perubahan perilaku subjek yang diteliti. Pada umumnya, tiap-tiap siklus penelitian tindakan berisi kegiatan: perencanaan → tindakan → observasi → evaluasi/refleksi.

Tahapan-tahapan dari model PTK Kemmis dan Mc. Taggart digambarkan dalam bagan berikut:



**Gambar 1 Model Rancangan PTK
Kemmis dan Mc Taggart**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SDK Trimulia Kecamatan Andir Kota Bandung tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 25 orang, yang terdiri dari 14 orang laki-

laki dan 11 orang perempuan. Instrumen penelitian yang digunakan dalam PTK ini dibagi menjadi dua jenis, yaitu instrument pembelajaran dan instrument pengumpulan data. Instrumen pembelajaran terdiri dari RPP, LKPD, Bahan Ajar, dan Media Pembelajaran. Sedangkan, instrument pengumpulan data terdiri dari lembar tes, lembar observasi, dan angket respon peserta didik. Proses implementasi setiap siklus dibagi menjadi empat tahapan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penyusunan perencanaan didasarkan pada hasil refleksi awal. Secara rinci perencanaan mencakup tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau merubah perilaku dan sikap yang diinginkan sebagai solusi dari permasalahan – permasalahan. Perencanaan ini bersifat fleksibel, dalam arti dapat berubah sesuai dengan kondisi nyata yang ada. Pelaksanaan tindakan menyangkut apa yang dilakukan sebagai Upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan yang dilaksanakan berpedoman pada rencana tindakan. Kegiatan observasi dapat disejajarkan dengan kegiatan pengumpulan data dalam penelitian formal. Dalam

kegiatan ini diamati hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan atau dikenakan terhadap peserta didik. Refleksi merupakan kegiatan analisis, sintesis, interpretasi terhadap semua informasi yang diperoleh saat kegiatan tindakan. Dalam kegiatan ini peneliti mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan hasil-hasil atau dampak dari tindakan. Setiap informasi yang terkumpul perlu dipelajari kaitan yang satu dengan lainnya dan kaitannya dengan teori atau hasil penelitian yang telah ada dan relevan. Melalui refleksi yang mendalam dapat ditarik kesimpulan apakah dilanjutkan ke siklus selanjutnya atau telah tercapai sebagaimana yang diharapkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil pelaksanaan Tindakan pada siklus I hingga siklus II memperlihatkan adanya peningkatan pada hasil belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) hasil belajar peserta didik meningkat .

Tabel 1
Hasil evaluasi pra siklus, siklus I,
dan siklus II

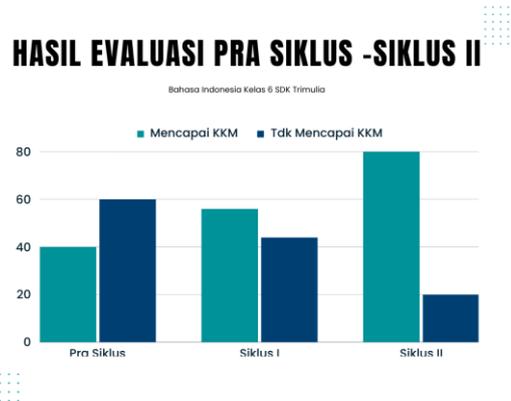
Evaluasi	Mencapai KKM (orang)	%	Tidak mencapai KKM (orang)	%
Pra siklus	10	40%	15	60%
Siklus I	14	56%	11	44%
Siklus II	20	80%	5	20%

Berdasarkan tabel di atas terlihat adanya peningkatan pada hasil belajar peserta didik. Sebelum diberikan tindakan (prasiklus) peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 10 orang dari 25 peserta didik (40%) dengan rata-rata nilai 63. Artinya, masih ada 15 peserta didik (60%) yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan hal inilah, peneliti merasa perlu dilaksanakan tindakan perbaikan terhadap hasil belajar peserta didik yaitu melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based learning* (PBL) berbantuan media audio visual.

Pada siklus I, setelah menerapkan model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) meningkat menjadi 14 orang dari 25 peserta didik (56%) dengan rata-rata nilai 68.

Berdasarkan data pada siklus I inilah maka selanjutnya dilaksanakan siklus II. Pada siklus II peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 20 orang dari 25 peserta didik (80%) dengan nilai rata-rata 76.

Persentase ketuntasan hasil belajar setiap siklus dapat dilihat pada diagram batang berikut ini.



Grafik I Peningkatan Hasil Belajar peserta didik

Dalam proses pembelajaran ini dilakukan hingga dua siklus hasil belajar peserta didik sudah mengalami peningkatan dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi Mentimeter dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terlihat dari kenaikan

persentase ketuntasan hasil belajar dari pra siklus ke siklus I sebanyak 16%, siklus I ke siklus II sebanyak 24%, siklus II. Total kenaikan presentasi dari pra siklus ke siklus II sebanyak 40 %.

Dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VI khususnya materi teks eksplanasi, guru dapat menerapkan model pembelajaran inovatif seperti *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media aplikasi Mentimeter untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dari hasil penelitian ini, peneliti memberikan saran untuk peserta didik dan guru sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik

Peserta didik hendaknya selalu bersemangat ketika proses pembelajaran serta berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran agar pembelajaran lebih bermakna sehingga hasil belajar yang diraih semakin meningkat.

2. Bagi guru

a. Guru hendaknya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis peserta didik.

- b. Guru memfasilitasi peserta didik untuk menggali kemampuan dan keterampilannya, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menarik.
- c. Guru diharapkan selalu berinovasi dalam mengembangkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.
- d. Guru diharapkan bisa meleak teknologi supaya mampu membimbing peserta didik menjadi generasi yang mampu mengisi zamannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Sani, Ridwan. 2017. Pembelajaran Saintifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: Bumi Aksara. Cetakan Ke-4.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327.
- Barrows, H. S. (1983). Problem-based, self-directed learning. *Jama*, 250(22), 3077-3080.
- Huda, M. N., Mulyono, M., Rosyida, I., & Wardono, W. (2019, February). Kemandirian belajar berbantuan mobile learning. In *PRISMA*,

Prosiding Seminar Nasional Matematika (Vol. 2, pp. 798-806).

Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). The action research planner: Doing critical participatory action research.

Krissandi, A. D. S., Widharyanto, B., & Dewi, R. P. (2018). Pembelajaran bahasa indonesia untuk sd. *Bekasi: Media Maxima*.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.

Mulyatiningsih, E. (2012). Metodologi Penelitian Terapan. *Yogyakarta: Alfabeta*.

Sunata, S. (2019). Classroom Action Research-Based Lesson Study in Determining The Formula of Circle Area. *International Journal of Science and Applied Science: Conference Series*, 3(1), 118.
<https://doi.org/10.20961/ijsascs.v3i1.32434>

Wulandari, R. M., Widyaningrum, L., & Arini, L. D. D. (2021). Pengaruh Inovasi Cerdas pada Sistem Muskuloskeletal melalui Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3034-3042.