

PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

Dewi Kulsum¹, Sunata²

SD Negeri Kawungsari¹, PGSD FKIP Universitas Pasundan²

Dewikulsum65@guru.sd.belajar.id¹, sunata@unpas.ac.id²

ABSTRACT

The research aims to improve learning outcomes in the learning process through the application of the Canva Media Assisted Problem Based Learning model. Classroom action research (CAR) is planned to consist of two cycles. The stages of each cycle are planning, implementing, and reflecting. The research was conducted in grade IV of Trimulia Elementary School Bandung with 23 students as research subjects. The independent variable of this study is the problem based learning model, while the dependent variable is the learning outcomes. From the result of the research learning outcomes showed an increase in the first cycle reached an average of 75,22 and experienced an increase in the second cycle reached 84,35. From the research, students' learning completeness can be obtained from the cycle there are 6 complete (26%) in cycle I it increases to 14 students complete (61%) and in cycle II to 19 students complete (83%). Learning outcomes has an impact on students. This proves that the application of the problem based learning model can improve students' learning outcomes with the help of canva media in grade IV of Trimulia Elementary School Bandung.

Keywords: Problem based learning, media canva, learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran melalui penerapan model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Canva. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) direncanakan terdiri dari dua siklus. Tahapan tiap siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di kelas IVSDK Trimulia HITS Bandung dengan subjek penelitian 23 siswa. Variabelbebas dari penelitian ini adalah Model *Problem Based Learning*, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar siswa. Dari hasil penelitian hasil belajarsiswa menunjukkan adanya peningkatan pada siklus I mencapai rata-rata 75,22 dan mengalami peningkatan pada siklus II mencapai 84,35. Dari peneilitan maka ketuntasan belajar sisswa dapat diperoleh dari pra siklus ada 6 siswa tuntas (26%), pada siklus I meningkat 14 siswa Tuntas (61%) dan pada siklus ke II menjadi 19 siswa tuntas (83%). Peningkatan kemampuan berpikir kritis berdampak pada siswa. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan berbantuan media canva pada kelas IV SDK Trimulia HITS Bandung.

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

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses untuk mencerdaskan seseorang secara intelektual maupun moral untuk membentuk sumber daya manusia yang dapat bersaing secara global. Tujuan pendidikan senada dengan Pancasila dan UUD 1945. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Seluruh potensi yang dimiliki oleh manusia dapat

dikembangkan secara terarah melalui proses pendidikan, dengan pendidikan seseorang dapat meningkatkan potensi yang ada pada dirinya. Namun pendidikan tidak hanya dimaksudkan untuk mengembangkan pribadi semata melainkan juga sebagai akar dari pembangunan suatu negara (Tarigan et al., 2021).

Pendidikan Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pendidikan Bahasa Indonesia diharapkan mampu memberikan perhatiannya kepada pengembangan nilai, moral, dan perilaku

peserta didik. Sejatinya, Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang diberikan untuk meningkatkan keterampilan dalam menulis, membaca dan berkomunikasi.

Pada kenyataannya proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah tidak seperti yang diharapkan. Masih banyak siswa yang kurang fokus dalam proses pembelajaran dan belum mahir membaca, menulis dan berkomunikasi dengan baik. Sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif. Solusi yang dapat dilakukan adalah dengan mengaitkan masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari siswa dengan materi yang akan dipelajari. Model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengaktifkan

Siswa dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan model Problem Based Learning dengan menggunakan media ajar berbasis Audio Visual.

Proses pembelajaran Bahasa Indonesia sebelumnya di SDN Kawungsari di kelas 1 masih kontekstual, yang dimana siswa mengalami kesulitan dalam menerima materi. Model pembelajaran sebelumnya juga membutuhkan waktu yang cukup lama dan tidak semua siswa cepat beradaptasi dengan model

pembelajarannya. Kesenjangan antara siswa juga terjadi karena terdapat siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila dilakukan secara bermakna, peserta didik aktif dalam pembelajaran, nilai peserta didik baik dan tuntas sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 80 % peserta didik menjadi reaktif dan kritis, serta tumbuh karakter yang baik pada diri peserta didik (Rosidha, 2020). Hasil belajar adalah tolak ukur dalam menentukan tingkat keberhasilan peserta didik memahami konsep belajar dimana hasil belajar tersebut dapat dilihat melalui kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan guru dalam pembelajaran yang terwujud melalui perubahan sikap, sosial, dan emosional peserta didik (Rosa & Pujiati, 2017). Namun pada kenyataannya proses pembelajaran yang dilakukan masih belum berjalan secara maksimal khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Problem Based Learning adalah pembelajaran yang disampaikan dengan menyajikan suatu permasalahan, mengajukan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan dan memfasilitasi pengkajian sehingga dapat

membuka dialog antara pendidik dan peserta didik. Sedangkan menurut Sani (2017), *problem based learning* adalah pembelajaran di mana proses penyampaian informasinya dapat melalui penyajian suatu masalah, pemberian pertanyaan dan melakukan penyelidikan. Permasalahan yang dikaji merupakan masalah yang kontekstual yang ditemukan oleh peserta didik sendiri dalam kehidupan sehari-hari. Prinsip utama *Problem Based Learning* adalah penggunaan masalah nyata sebagai sarana bagi peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta kemampuan dalam memecahkan masalah. Dengan menerapkan masalah yang sedang dihadapi oleh peserta didik mereka akan menjelaskan pembelajaran yang merekalakukan.

Menurut Anderson (1994:99), media audio visual adalah merupakan rangkaian gambar elektronik yang disertai oleh unsur suara audio juga mempunyai unsur gambar yang dituangkan melalui pita video. Rangkaian gambar elektronik tersebut kemudian diputar dengan suatu alat yaitu video cassette recorder atau video player. Sedangkan Barbabara (Miarso, 1994: 41)

mengemukakan bahwa media audio visual adalah cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan peralatan mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio visual.

Pembelajaran dengan menggunakan media audio visual berkaitan dengan indera penglihatan dan pendengaran sehingga dapat mengefektifkan kemampuan alat indera anak dan anak dengan mudah menangkap sebuah materi yang ditayangkan dalam video tersebut. Tujuannya untuk mengembangkan kemampuan kognitif dengan memberikan rangsangan berupa gambar bergerak dan suara, serta menyampaikan pesan untuk mempengaruhi sikap dan emosi. Audio Visual pembelajaran dalam mendukung model *Problem Based Learning* bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, menjadikan siswa nyaman dan senang belajar, serta mengembangkan hasil belajar siswa.

Menurut penelitian (Surya, Y. F. (2017).: Langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* terdiri dari empat Langkah yaitu: "(1) Pembelajaran dimulai dengan pemberian masalah, biasanya masalah

memiliki konteks dengan dunia nyata, (2) Pembelajar secara berkelompok aktif merumuskan masalah dan mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan mereka, (3) Mempelajari dan mencar sendiri materi yang terkait dengan masalah, (4) Melaporkan solusi dari masalah.

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah (1) penelitian yang dilakukan oleh (Vera, K., & Wardani, K. W. (2018). Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD menurut AS Putri, S Sunata - *Garda Guru: Jurnal PPG Unpas*, 2023. melalui model problem based learning berbantuan audio visual pada siswa kelas IV SD. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 1(2), 33-45.) yang memperoleh hasil disimpulkan bahwa penggunaan model Problem Based Learning berbantuan audio visual dapat meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa kelas 4 pada SD Negeri Salatiga 01 pada semester II tahun pelajaran 2017/2018., (2) penelitian yang dilakukan oleh (Suryaningrum, M.D.(2022). Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Problem Based Learning dengan media

Audio Visual pada Siswa Kelas IV SD. *Paedagogie*, 17(1), 37-46.) yang memperoleh hasil bahwa dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning dengan media audio visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn materi hak dan kewajiban kelas IV SDN Cacaban 6 Kota Magelang. (3) penelitian yang dilakukan oleh (Likhinanda, O. B. (2016). Peningkatan Rasa Ingin Tahu dan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Pkn Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Di Kelas IV SDN Kertasinduyasa 02 (Doctoral dissertation, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNISSULA). yang memperoleh hasil bahwa pembelajaran dengan model problem based learning berbantuan dengan media audio visual dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar PKn di kelas IV SD Negeri Kertasinduyasa 02.

Berdasarkan penelitian yang relevan tersebut terdapat peneliti Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD menurut AS Putri, S Sunata - *Garda Guru: Jurnal PPG Unpas*, 2023, dengan hasil penelitian yang diperoleh adalah hasil

penelitian hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan pada siklus I mencapai rata-rata 75,22 dan mengalami peningkatan pada siklus II mencapai 84,35. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model Problem Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan berbantuan media canva pada kelas IV SDK Trimulia HITS Bandung.

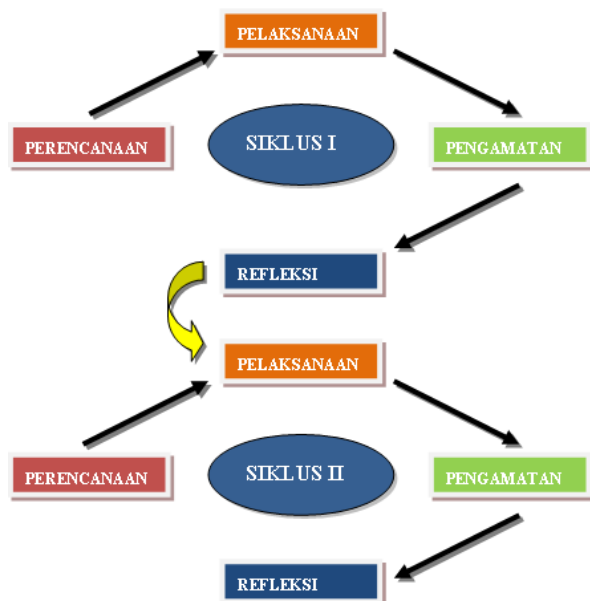
B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hal ini berdasarkan pada masalah yang terjadi di Kelas I SDN Kawungsari 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

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

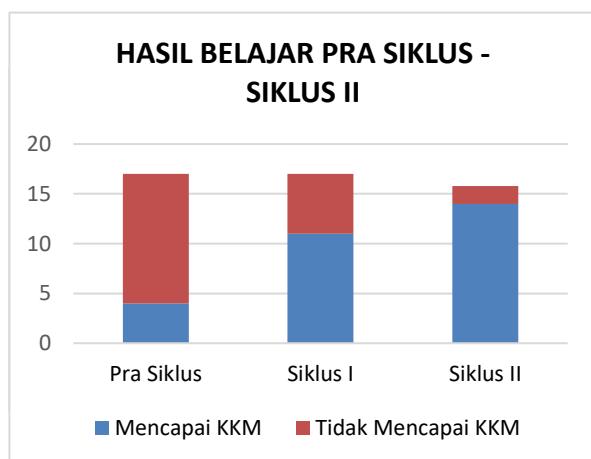
Evaluasi	Mencapai KKM (orang)	%	Tidak mencapai KKM (orang)	%
Pra siklus	4	24%	13	76%
Siklus I	11	65%	6	36%
Siklus II	14	82%	4	18%

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 4 orang dari 17 peserta didik (24%) dengan rata-rata nilai 68. Artinya, masih ada 13 peserta didik (76%) 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 11 orang dari 17 peserta didik (65%) dengan rata-rata nilai 72.

Berdasarkan data pada siklus I inilah maka selanjutnya dilaksanakan siklus II. Pada siklus II peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 14 orang dari 17 peserta didik (80%) dengan nilai rata-rata 77.

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 dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terlihat dari kenaikan persentase ketuntasan hasil belajardari pra siklus ke siklus I sebanyak 24%, siklus I ke siklus II sebanyak 65%, siklus II. Total kenaikan presentasi dari pra siklus ke siklus II sebanyak 82 %.

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 belajardari pra siklus ke siklus I sebanyak 24%, siklus I ke siklus II sebanyak 65%, siklus II. Total kenaikan presentasi dari pra siklus ke siklus II sebanyak 82 %.

Dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I guru dapat menerapkan model pembelajaran inovatif seperti *ProblemBased 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 berperan aktif dalam proses pembelajaran lebih bermakna sehingga hasil belajar yang diraih semakin meningkat.

2. Bagi pendidik

- a. Pendidik hendaknya lebih menguasai penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuanberfikir kritis peserta didik.
- b. Pendidik lebih memfasilitasi peserta didik untuk menggali kemampuan dan keterampilannya, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menarik.
- c. pendidik 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.
- Mbay, W. O. N., Anggo, M., & Sani, A. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Komunikasi Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 57-66.
- Miarso, Y. Dkk. 1994. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metodologi Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Putri, Anjani Suparno and Sunata, Sunata (2023) PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA SD. *Garda Guru: Jurnal PPG Unpas*.
- Rahmatullah, R. Inanna, I., & Ampa, A.T. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327. <http://eprints.unm.ac.id>
- Rosa, N. M., & Pujiati, A. (2017). Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan berpikir kritis dan kemampuan berpikir kreatif. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(3).
- ROSIDHA, Ainur. Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi melalui model pembelajaran make and match berbasis media karu pintar. *Jurnal Paedagogy*, 2020, 7.4: 393-401.

Surya, Y. (2017). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN 016 LANGGINI KABUPATEN KAMPAR. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 38-53.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v1i1.7>

Sunata, S. (2019). Classroom Action Research-Based Lesson Study in Determining The Formula of Circle Area. In *International Journal of Science and Applied Science: Conference Series* (Vol. 3, No. 1, pp. 118-130).

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/ed>

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.