

Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III pada Pembelajaran Tematik di SDN Karanganyar Gunung 02

Mayky Verra Angelia, Qoriati Musafanah, Siti Kusniati

angeliaverra258@gmail.com¹, qoriatimushafanah@upgris.ac.id², kusniatisiti66@gmail.com³

SDN Karanganyar Gunung 02 Semarang¹, Universitas PGRI Semarang^{2, 3}

Article History:	Artikel Masuk	Artikel Diterima	Artikel Terbit
	05 Juni, 2023	28 Juni, 2023	29 Juni, 2023

ABSTRAK

Penelitian bertujuan menganalisis penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media multimedia untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas III di SDN Karanganyar Gunung 02 Semarang Tahun Pelajaran 2023/2024 sebanyak 24 siswa sebagai penerima tindakan, sedangkan yang memberikan tindakan adalah peneliti dan wali kelas III. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus yang tiap siklusnya terdiri dari 2 pertemuan. Tahap penelitian terdiri dari: perencanaan, tindakan, observasi, refleksi. Metode pengumpulan data observasi, wawancara, tes setiap siklus dan dokumentasi. Teknik analisis data yakni teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif meningkat dari tahap prasiklus yaitu 22,8% siswa tuntas dan 79,2% siswa tidak tuntas. Penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media Multimedia hasil belajar kognitif siswa meningkat siklus I memperoleh ketuntasan sebesar 45,8% dan 54,2% tidak tuntas. Sedangkan, pada siklus II dilakukan refleksi sehingga mengalami peningkatan dari siklus I dengan capaian ketuntasan sebesar 83,3% siswa tuntas dan 16,7% siswa tidak tuntas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SDN Karanganyar Gunung 02 Semarang.

Kata kunci: Model *Problem Based Learning*, Media Multimedia, Hasil Belajar, Pembelajaran Tematik

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting yang harus diperhatikan oleh seluruh masyarakat. Kualitas pendidikan suatu negara dapat dijadikan tolak ukur tingkat kemajuannya. Dengan kualitas pendidikan yang baik maka akan semakin maju dan makmur negara tersebut, dan sebaliknya. Menurut Neolaka & Grace (2015:11) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan terjadinya perubahan dalam diri seseorang karena pengaruh dari lingkungan untuk menghasilkan perubahan yang tetap baik dalam kebiasaan berperilaku, pikiran dan sifat.

Pendidikan lebih lanjut diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yaitu sebagai sebuah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Amalia, 2017). Pendidikan dikaitkan dengan proses belajar mengajar di sekolah, dimana kegiatan ini merupakan bagian utama dari pendidikan formal dengan syarat mutlak memiliki kurikulum pembelajaran.

Aspek yang dikembangkan dalam kurikulum 2013 meliputi aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan. Aspek ketiga tersebut merupakan hasil belajar yang akan dicapai pada pembelajaran. Hasil belajar adalah perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha

pendidikan. Dalam upaya upaya hasil belajar yang maksimal serta optimal maka perlu adanya langkah terencana dan efektif dalam rangka mencerdaskan bangsa sebagai sumber daya dalam pembangunan nasional. Hal yang paling operasional dalam mencerdaskan bangsa salah satunya yaitu peningkatan hasil belajar siswa. Hasil belajar juga merupakan hasil proses pembelajaran dimana pelaku aktif pembelajaran adalah guru (Yuliyani *et al.*, 2021). Sehingga hasil belajar dapat dibandingkan dari dua sisi. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan “tingkat perkembangan mental” yang lebih baik bila dibandingkan pada saat pra belajar, sedangkan dari sisi guru hasil belajar merupakan saat terselesainya bahan pelajaran. Hasil belajar dalam ini biasanya dinyatakan dengan skor atau nilai.

Dalam bidang pendidikan, tidak selalu berjalan mulus, namun terdapat berbagai kendala yang perlu diatasi agar menjadi lebih baik dan pembelajaran dapat berlangsung secara maksimal. Pembelajaran di tingkat sekolah dasar dilaksanakan secara terpadu atau dikenal dengan pembelajaran tematik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn, menjelaskan bahwa rendahnya nilai hasil belajar siswa dan kurangnya antusias siswa dalam proses pembelajaran, kurang focus, cenderung susah berpendapat serta keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 14 Agustus 2023 di SDN Karanganyar Gunung 02 Semarang pada kelas III pembelajaran tematik terdapat permasalahan hasil belajar yang rendah pada ulangan harian pembelajaran Tematik. Pembelajaran tematik khususnya muatan Bahasa Indonesia dan PPKn, menjelaskan bahwa rendahnya nilai hasil belajar siswa dan kurangnya antusias siswa dalam proses pembelajaran, kurang focus, cenderung susah berpendapat serta keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran. Selain itu, ketika guru melontarkan sebuah pertanyaan kepada salah satu siswa, ia tidak bisa menjawab dan cenderung malu untuk mengungkapkan, serta kurangnya rasa percaya diri dalam dirinya, terkadang siswa juga asik ngobrol sendiri dengan temannya. Didapatkan dari hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik masih kurang maksimal dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu <75. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran Tematik menunjukkan bahwa dari 24 siswa hanya 5 persentase 20,8% yang mencapai KKM dan 19 persentase 79,2% siswa yang belum mencapai KKM >75.

Berkaitan dengan masalah yang timbul tersebut, guru harus dapat berkreasi dan mampu mengembangkan ide-ide barunya yaitu dengan memilih sebuah model dan media pembelajaran yang tepat dan menarik perhatian siswa. Model yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, satu diantaranya yaitu model *Problem Based Learning* (PBL). Menurut Qalbi & Saparahayuningsih (2020) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang dipusatkan pada peserta didik dengan pendekatan masalah pada analisis, memecahkan masalah hasil analisis, dan mendiskusikan masalah yang diberikan. Sedangkan, Layyina *et al.* (2023) menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) ialah metode pembelajaran yang berkaitan dengan permasalahan untuk mendorong siswa belajar dan bekerja kooperatif dalam kelompok agar mendapatkan solusi, berpikir kritis dengan menggunakan pengetahuan yang dimiliki atau dari sumber lain. Melalui model ini siswa dihadapkan dengan permasalahan-permasalahan yang nyata. Penggunaan model *Problem Based Learning* dalam proses pembelajaran juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Verasanti *et al.*, 2021).

Selain pemilihan model dalam proses pembelajaran hal ini yang perlu diperhatikan adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran didefinisikan sebagai perangkat yang berisikan pesan atau informasi dari sumber informasi ke penerima informasi. Salah satu bentuk media pengajaran dalam dunia pendidikan yaitu multimedia, Menurut Mardiyati (2014) penggunaan multimedia sangat membawa pengaruh baik dalam proses pembelajaran. Penggunaan multimedia dapat membantu siswa membangun pemahaman siswa, karena terdapat komponen seperti suara, teks, animasi, gambar dan video. Dengan multimedia penyampaian materi disampaikan dengan bantuan computer dan Liquid Crystal Display (LCD) sehingga mampu menghemat waktu dalam

penyampaian materi pembelajaran. Pemilihan media Multimedia sebagai bentuk pemanfaatan pembelajaran didasarkan pada ketersediaan alat di SDN Karanganyar Gunung 02 Semarang.

Sejalan dengan penelitian Arsil (2019) menyatakan bahwa implementasi model Problem Based Learning berbantuan multimedia sangat membantu siswa dalam melakukan kegiatan pemecahan masalah. Materi-materi IPA yang disajikan melalui video pembelajaran lebih menarik dan membangkitkan minat belajar siswa. Sedangkan, Hayati *et al.* (2023) menyatakan bahwa Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan di kelas III SD Negeri 4 Bireuen. Hal ini terbukti dengan meningkatnya jumlah ketuntasan kemampuan pemecahan masalah siswa pada siklus I 82,3% dan siklus II menjadi 94%. Pemanfaatan video interaktif dapat membantu perhatian siswa selama proses pembelajaran dan dapat membantu siswa mengembangkan rasa kepuasan dari pembelajarannya.

Berdasarkan dari pernyataan tersebut, peneliti akan mengkaji permasalahan tersebut melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III pada Pembelajaran Tematik di SDN Karanganyar Gunung 02 Semarang”.

2. METODE PELAKSANAAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran Tematik dengan menerapkan model PBL berbantuan media Multimedia. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Karanganyar Gunung 02 dengan populasi 24 siswa dan dilaksanakan 2 siklus dengan setiap siklus 2 pertemuan. Desain penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan M.C Taggarrr yang terdapat empat tahapan, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi (Arikunto, 2014). Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil belajar aspek pengetahuan siswa dari soal evaluasi. Sedangkan kualitatif data ini diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran, yaitu hasil mempelajari ranah pengetahuan dan penerapan media multimedia. Ketuntasan nilai yang diperoleh siswa kemudian dihitung menggunakan proporsi jumlah yang tuntas. Adapun indikator keberhasilan yang diharapkan untuk hasil belajar siswa ranah pengetahuan memperoleh minimal ketuntasan >75 dengan presentase >75%.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas ini, secara garis besar terdapat 4 tahapan yang sudah lazim digunakan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Maka dari itu sub bab ini menyajikan data paparan yang mendukung pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti. Data hasil penelitian yang akan dipaparkan adalah hasil penelitian tentang peningkatan hasil belajar aspek pengetahuan pada pembelajaran tematik melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media Multimedia. Penelitian siklus I dan II dilaksanakan dengan menggunakan pedoman rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) selama 2 JP atau 2 x 35 menit setiap 1 siklus 2 pertemuan. Penelitian tindakan kelas dilakukan dengan persetujuan guru kelas III, dengan kesepakatan bahwa pelaksanaan siklus pada bulan Agustus s.d September.

Berdasarkan data prasiklus yang dilakukan pada tanggal 14 Agustus 2024 diketahui bahwa terdapat permasalahan hasil belajar siswa kelas III di SDN Karanganyar Gunung 02 Semarang. Adapun permasalahannya yaitu siswa dalam proses pembelajaran, kurang focus, cenderung susah berpendapat serta keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran. Selain itu, ketika guru melontarkan

sebuah pertanyaan kepada salah satu siswa, ia tidak bisa menjawab dan cenderung malu untuk mengungkapkan, serta kurangnya rasa percaya diri dalam dirinya, terkadang siswa juga asik ngobrol sendiri dengan temannya. Didapatkan dari hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik masih kurang maksimal dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu <75.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) ialah metode pembelajaran yang berkaitan dengan permasalahan untuk mendorong siswa belajar dan bekerja kooperatif dalam kelompok agar mendapatkan solusi, berpikir kritis dengan menggunakan pengetahuan yang dimiliki atau dari sumber lain. Menurut Lidnillah & Mawardi (2015) menyatakan bahwa model pembelajaran PBL menitik beratkan kepada peserta didik sebagai pembelajaran serta terhadap permasalahan yang otentik atau relevan yang akan dipecahkan dengan menggunakan seluruh pengetahuan yang dimilikinya dan sumber-sumber lainnya. Proses pembelajaran di kelas tidak hanya menggunakan model pembelajaran saja yang dirasa penting melainkan juga perlu adanya media pembelajaran yang sesuai dengan model dan materi yang akan dipelajari siswa.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar anak bisa memiliki minat dan keterkaitan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan (Wulandari et al., 2023). Sejalan dengan hal ini, menurut Zaini & Dewi (2017) menyatakan bahwa dengan media pembelajaran, seorang peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah Multimedia. Multimedia adalah komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio, dan video dengan alat bantu dan tautan sehingga pengguna dapat melakukan navigasi,

berinteraksi, berkarya, dan berkomunikasi.

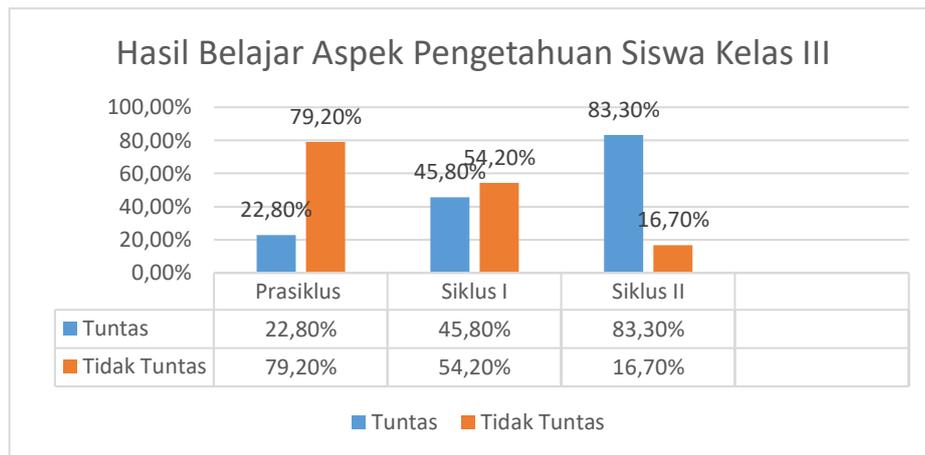
Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di kelas III SDN Karanganyar Gunung 02 Semarang dalam pembelajaran Tematik dengan penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media Multimedia untuk meningkatkan hasil belajar pada aspek pengetahuan dari prasiklus, siklus I dan siklus II disajikan dalam bentuk tabel 1, sebagai berikut.

Tabel 1. Ketuntasan Hasil belajar Siswa Aspek Pengetahuan

Nilai Ketuntasan Belajar		Pra Siklus I		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
≥75	Tuntas	5	22,8%	11	45,8%	20	83,3%
<75	Belum Tuntas	19	79,2%	13	54,2%	4	16,7%
Jumlah		24	100%	24	100%	24	100%

Sumber: data primer peneliti, September 2023.

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif yang diperoleh 24 siswa kelas SD SDN Karanganyar Gunung 02 Semarang hasil ulangan harian pada pra siklus 22,8% siswa tuntas dan 79,2% siswa tidak tuntas. Penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media Multimedia hasil belajar kognitif siswa meningkat siklus I memperoleh ketuntasan sebesar 45,8% dan 54,2% tidak tuntas. Sedangkan, pada siklus II dilakukan refleksi sehingga mengalami peningkatan dari siklus I dengan capaian ketuntasan sebesar 83,3% siswa tuntas dan 16,7% siswa tidak tuntas. Perbandingan hasil belajar siswa pada pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat diagram berikut ini



Hasil belajar siswa aspek pengetahuan diperoleh dari tes evaluasi pada siklus I dan Siklus II. Tes yang diberikan berupa soal uraian, soal evaluasi diberikan kepada seluruh siswa kelas III SDN Karanganyar Gunung 02 Semarang yang berjumlah 24 siswa dengan tingkat ketuntasan sesuai dengan KKM yaitu 75. Sejalan dengan penelitian Mina (2023) menyatakan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaksi sosial dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas III A SDN Karanganyar Gunung 02. Terjadi peningkatan motivasi belajar dengan skor rata-rata dari aspek sikap pembelajaran interaksi sosial melalui *Problem Based Learning* berbantuan multimedia. Hal ini terbukti dengan peningkatan skor dari 72,20 kategori cukup pada pra siklus PTK meningkat menjadi 86,00 kategori baik pada siklus 1 dan meningkat menjadi 90,00 pada kategori Sangat Baik pada siklus 2.

Berdasarkan hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan. Pernyataan tersebut sesuai dengan hipotesis tindakan ini yaitu "Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III pada Pembelajaran Tematik di SDN Karanganyar Gunung 02 Semarang".

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif meningkat dari tahap prasiklus yaitu 22,8% siswa tuntas dan 79,2% siswa tidak tuntas. Penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media Multimedia hasil belajar kognitif siswa meningkat siklus I memperoleh ketuntasan sebesar 45,8% dan 54,2% tidak tuntas. Sedangkan, pada siklus II dilakukan refleksi sehingga mengalami peningkatan dari siklus I dengan capaian ketuntasan sebesar 83,3% siswa tuntas dan 16,7% siswa tidak tuntas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SDN Karanganyar Gunung 02 Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, M.D. (2017). Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(2), Hal.186. Doi: <https://doi.org/10.20961/paedagogia.v20i2.9850>.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta :Rineka Cipta.
- Arsil. (2019). Implementasi Model Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(1), 1-9.
- Hayati *et al.* (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Interaktif. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 1549-1558. DOI: <http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6534>.
- Layyina *et al.* (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Wordwall pada Siswa Kelas V SDN Peterongan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3370-3378.
- Lidnillah, A. H., & Mawardi, I. (2015). Praktik Gharar Pada Hubungan Bisnis UMKM-Eksportir Furnitur di Jepara. *Jurnal Ekonomi Syariah Teori Dan Terapan*, 2(2). 108-127. doi: <https://doi.org/10.20473/vol2iss20152pp108-129>.

- Mardiyati, Sri. (2014). Model Pembelajaran TIK Untuk Meningkatkan Pengaturan Diri Dalam Belajar Siswa. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1). Hal: 63-86. Doi: <http://dx.doi.org/10.30998/fjik.v1i1.338.g320>.
- Mina, N. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Multimedia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Materi Interaksi Sosial Kelas VII D SMP Negeri 01 Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 2(4), 2312-2336.
- Neolaka, A., & Grace, A. A. (2015). *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*. Depok: Kencana.
- Qalbi, Z., & Saparahayuningsi. (2020). Penggunaan Blended-Problem Based Learning Di Masa Covid-19 Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Kuliah Kreativitas D.an Kebebakatan. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(1), 1-11. DOI: <http://dx.doi.org/10.30998/fjik.v8i1.8600.g3788>.
- Verasanti et al. (2021). Penerapan Model problem Based Learning Berbantuan Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Belajar Kimia Siswa. *Faktor : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(3), 282-291. Doi: <https://doi.org/10.23887/jpku.v1i2.404>.
- Wulandari et al. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal on Education*, 5(2), 3929-3936.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96.