



## PENERAPAN MODEL PBL BERBANTU MEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI DAN HASIL BELAJAR SISWA IIIB SD SUPRIYADI SEMARANG

Wisik Agung Novanto<sup>1\*</sup>, Fine Reffiane<sup>2</sup>, Karsono<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang

\* [wisik.agungnv@gmail.com](mailto:wisik.agungnv@gmail.com)

### Informasi Artikel

Dikirim: 20 Oktober 2021

Direvisi: 3 Desember 2021

Diterima: 12 Januari 2022

Kata Kunci: Participation, Problem Based Learning, Interactive Media

### Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tema 8 kelas III SD Supriyadi Semarang. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitiannya yaitu siswa kelas IIIB SD Supriyadi Semarang sebanyak 27 terdiri dari 11 anak laki-laki dan 16 anak perempuan. Variabel bebas Model Problem Based Learning, variabel terikat partisipasi dan hasil belajar pada pembelajaran tematik. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi dan dokumentasi. Hasil Penelitian menunjukkan penggunaan model Problem Based Learning dapat meningkatkan partisipasi serta hasil belajar siswa pada tema 8 kelas IIIB SD Supriyadi Semarang. Pada prasiklus skor nilai keaktifan peserta didik sebesar 2,85. Setelah dilakukan tindakan dalam tiga siklus keaktifan siswa meningkat menjadi 3,67. Saran dari peneliti, pendidik perlu menggali dan berlatih ketrampilan bertanya tingkat tinggi yang mampu mengungkap dan menggali nilai yang ada dalam diri peserta didik serta guru harus mampu berkeaktifan dalam menggunakan media yang tersedia.

## PENDAHULUAN

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran sering kali menemui kendala yang dapat membuat siswa kurang mengerti dan memahami materi yang disampaikan guru. Terdapat berbagai faktor yang mendasari terjadinya kendala dalam pembelajaran, bisa dari peserta didik, maupun dari guru sendiri. Permasalahan tersebut juga dihadapi oleh guru kelas 3 SD Supriyadi Semarang dalam menyampaikan materi pada tema 8 subtema 2. Setelah melakukan wawancara dan pengumpulan data, peneliti menemukan kasus bahwa pembelajaran hanya berfokus pada buku pegangan, yaitu Bupena serta buku guru dan buku siswa kurikulum 2013. Penerapan *Cooperative Learning* di kelas hanya sebatas diskusi klasikal, keaktifan siswa terlihat dalam taraf cukup karena ada dominasi dari beberapa siswa. Selain itu terbatasnya media pada contoh gambar dan video membuat siswa kurang tertarik dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Menurut Slameto (2010:2), belajar adalah suatu proses dimana diri seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Pendapat tersebut

selaras dengan gagasan Hamdani (2011:21) bahwa belajar adalah suatu perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan. Misalnya, dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan sebagainya. Selain itu, belajar akan lebih baik jika subjek belajar mengalami atau melakukannya. Jadi, tidak bersifat verbalistik. Belajar sebagai kegiatan individu sebenarnya merupakan rangsangan-rangsangan yang dikirim kepadanya oleh lingkungan. Suprijono (2013:4-5) menyebutkan bahwa salah satu prinsip belajar adalah bentuk pengalaman atau hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya. Untuk menyampaikan rangsangan serta interaksi secara lebih menarik kita bisa menggunakan alat bantu berupa Media.

Menurut Djamarah dan Zain (2013:120), media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Dari teori tersebut penggunaan media pembelajaran besar perannya dalam membantu siswa memperoleh rangsangan dalam belajar. Dengan pengalaman secara nyata atau pembelajaran konkrit siswa lebih memahami konsep dari muatan pelajaran yang dipelajari. Media sendiri dapat diklasifikasikan sesuai dengan karakteristiknya, dan atas dasar tersebut dapat di kategorikan menjadi : (1) Media Auditif, (2) Media Visual, (3) Media Audio Visual. Untuk permasalahan yang dihadapi dalam membelajarkan matematika pada kondisi terbatasnya fasilitas, media visual sederhana dapat digunakan untuk membantu berlangsungnya proses pembelajaran.

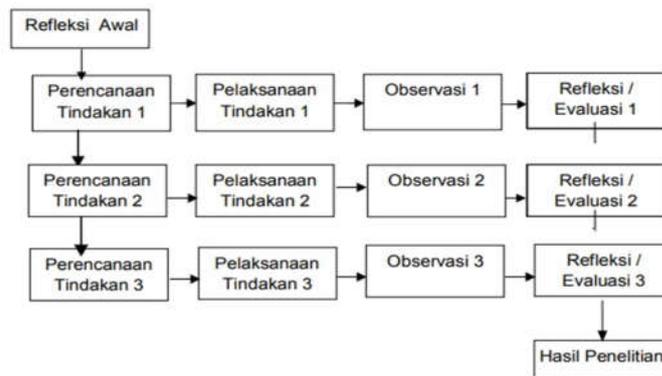
Model pembelajaran PBL didesain untuk meningkatkan kreativitas belajar sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik. Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 3 menyebutkan tujuan pendidikan yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Salah satu tujuan pendidikan menyebutkan menjadikan manusia yang kreatif. Kreatif yang dimaksud adalah kreatifitas siswa dalam belajar.

Berdasarkan penjabaran diatas, peneliti berupaya untuk meningkatkan partisipasi siswa pada tema 8 Praja Muda Karana dengan berbantuan media interaktif *Powerpoint* di SD Supriyadi Semarang tahun ajaran 2020/2021. Dengan menggunakan media interaktif *Powerpoint*, siswa diharapkan mampu mendapatkan pengalaman belajar secara konkrit dan bisa lebih menarik minat siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat. Masalah yang didapatkan pada penelitian tindakan kelas berawal dari kelas yaitu pada saat proses pembelajaran berlangsung. Peneliti melakukan pengamatan terhadap guru saat mengajar dan aktivitas siswa didalam kelas. (Suharsimi, Suhardjono, Supardi, 2012, hlm.58).

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan tiga tahapan siklus. Menurut Kemmis dan Taggart (1998 dalam Muslich, 2012, hlm.8) penelitian tindakan kelas dimulai dengan kegiatan refleksi awal, dilanjutkan dengan kegiatan dalam satu siklus berupa: (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, (4) refleksi / evaluasi.



Bagan Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Taggart(1988)

Subjek penelitian ini adalah Guru (peneliti), Siswa kelas III SD Supriyadi Semarang tahun ajaran 2020/2021 sejumlah 27 siswa dengan siswa laki-laki 12 dan perempuan 15, dan Guru kelas III SD Supriyadi Semarang yang bertindak sebagai kolaborator.

Penggunaan teknik wawancara dalam penelitian, dimaksudkan agar peneliti dapat mengkonstruksi pemikiran, kejadian, kegiatan, motivasi, persepsi, kepedulian, pengalaman, dan opini mendalam tentang masalah penelitian. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan tidak menggunakan pedoman wawancara yang tersusun secara sistematis dan lengkap, namun hanya berisi garis besar permasalahan yang akan ditanyakan (Sugiyono, 2015:320). Penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur atau terbuka, dimana peneliti tetap menyiapkan pedoman wawancara sebelum proses penggalan data. Tetapi format pedoman wawancara tidak sedetail dalam wawancara terstruktur. Data awal peneliti salah satunya diperoleh dari teknik non tes berupa wawancara dengan guru kelas III untuk menemukan permasalahan yang terdapat di SD Supriyadi Semarang.

Arikunto (2013:274) berpendapat dokumentasi digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya. Sedangkan menurut Sugiyono (2015:240) Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa dokumen-dokumen yang berisi data tentang daftar nilai kognitif dari hasil evaluasi pada pembelajaran tema 7 kelas IIIB SD Supriyadi Semarang.

Observasi merupakan proses pengambilan data dalam penelitian dengan cara peneliti atau pengamat melihat situasi penelitian. Observasi sangat sesuai digunakan dalam penelitian yang berhubungan dengan interaksi belajar mengajar, tingkah laku dan interaksi kelompok. Pengumpulan data tentang observasi dilakukan melalui pengamatan secara cermat dan teliti. (Ali & Asrori, 2014:254). Pada penelitian ini peneliti menggunakan observasi untuk mendapatkan data partisipasi siswa dan aktifitas guru pada proses pembelajaran. Penskoran partisipasi siswa dapat dilihat dari penghitungan skor dari lembar observasi siswa, kemudian dikonsultasikan dengan kriteria ketuntasan aktivitas siswa yang dikelompokkan ke dalam lima kategori, yaitu sangat kurang, kurang aktif, cukup aktif, aktif, sangat aktif.

Penelitian ini dinyatakan berhasil jika memenuhi kriteria berikut ini: 1) Partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran telah mencapai skor rata-rata minimum 3,6 agar

masuk pada kategori aktif dalam kriteria partisipasi siswa dari keseluruhan kelas. 2) Penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media interaktif telah mencapai 70% dari kriteria yang sudah ditetapkan. 3) Nilai kognitif siswa secara klasikal telah mencapai 80%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan siklus 1 dilakukan dalam 2 pembelajaran dengan kolaborasi bersama guru kelas melakukan observasi partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan siklus 1 tahapan yang dilakukan peneliti adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Dari hasil observasi siklus 1 pada pembelajaran tema 8 Praja Muda Karana Subtema 1 Aku Anak Mandiri pembelajaran ke 1 dan ke 2 dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantu media interaktif tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran termasuk pada kategori "cukup aktif" dengan perolehan skor rata-rata 3,22. Pada siklus 1 ini diperoleh peningkatan partisipasi siswa dari data awal yang menunjukkan tingkat partisipasi siswa yang kurang dengan skor rata-rata 2,85.

Aktivitas pendidik dalam melaksanakan pembelajaran sudah cukup baik, bisa dilihat dari presentase skor setiap aktivitas. Namun masih ada 2 aktivitas yang hanya mencapai 50% dalam pelaksanaannya yaitu pada tahapan guru membantu siswa mengidentifikasi konsep yang ada pada masalah dan guru mengarahkan siswa untuk menemukan pemecahan masalah dengan tepat. Hal ini tentu berdampak pada pemahaman siswa dalam mengidentifikasi serta memecahkan masalah sehingga pemahaman siswa kurang maksimal.

Dari 19 siswa yang mengerjakan evaluasi didapatkan akurasi jawaban secara klasikal adalah 87%. Hal ini menunjukkan bahwa indikator kinerja penelitian sudah terlampaui, indikator minimum pada penelitian ini adalah 80%.

Pelaksanaan siklus 2 dilakukan dalam 2 pembelajaran dengan kolaborasi bersama guru kelas melakukan observasi partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan siklus 2 tahapan yang dilakukan peneliti adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Dari hasil observasi siklus 2 pada pembelajaran tema 8 Praja Muda Karana Subtema 1 Aku Anak Mandiri pembelajaran ke 3 dan ke 4 dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantu media interaktif tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran termasuk pada kategori "cukup aktif" dengan perolehan skor rata-rata 3,52. Pada siklus 2 ini diperoleh kategori partisipasi siswa masih sama dengan siklus 1 namun terjadi peningkatan skor rata-rata yang sebelumnya 3,22 menjadi 3,52.

Aktivitas pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran sudah baik sesuai dengan presentase aktivitas pada tabel. Perkembangan yang positif dapat kita lihat juga pada aktivitas guru membantu siswa mengidentifikasi konsep yang ada pada masalah semula di siklus 1 hanya mencapai 50% skor saja menjadi 70%. Selain itu aktivitas guru mengarahkan siswa untuk menemukan pemecahan masalah dengan tepat juga mengalami peningkatan meskipun tidak signifikan pada poin sebelumnya yaitu dari 50% menjadi 60% saja.

Dari 20 siswa yang mengerjakan evaluasi didapatkan akurasi jawaban secara klasikal adalah 92%. Hal ini tentu menjadi peningkatan yang signifikan dari siklus sebelumnya dari 87% menjadi 92% serta menunjukkan bahwa indikator kinerja penelitian sudah terlampaui, indikator minimum pada penelitian ini adalah 80%.

Pelaksanaan siklus 3 dilakukan dalam 2 pembelajaran dengan kolaborasi bersama guru kelas melakukan observasi partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pada

kegiatan siklus 3 tahapan yang dilakukan peneliti adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Dari hasil observasi siklus 3 pada pembelajaran tema 8 Praja Muda Karana Subtema 1 Aku Anak Mandiri pembelajaran ke 3 dan ke 4 dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantu media interaktif tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran termasuk pada kategori "aktif" dengan perolehan skor rata-rata 3,67. Pada siklus 3 ini indikator penelitian sudah tercapai, dapat dilihat dari data yang didapat telah mencapai kategori aktif. Indikator penelitian yang ditargetkan adalah 3,6.

Aktifitas pendidik dalam melaksanakan pembelajaran sudah dapat memfasilitasi siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan presentase keseluruhan aktifitas pendidik yang meningkat dari 75% menjadi 80%. Pendidik telah melaksanakan model pembelajaran sesuai dengan sintaks yang harus dilakukan.

Dari 20 siswa yang mengerjakan evaluasi didapatkan akurasi jawaban secara klasikal adalah 87%. Hal ini menunjukkan bahwa indikator kinerja penelitian sudah terlampaui, indikator minimum pada penelitian ini adalah 80%. Namun pada siklus ke 3 ini terjadi penurunan hasil belajar siswa yang semula mencapai presentase 92% menjadi 87%.

Berdasarkan data yang sudah dihimpun didapatkan peningkatan pada tiap siklusnya terutama pada partisipasi siswa dan aktifitas guru.

Table 4.1 Partisipasi Siswa

Data	skor
Siklus1	3,22
Siklus2	3,52
Siklus3	3,67

Seperti ditunjukkan pada tabel?? Dapat kita ketahui lebih detail peningkatan partisipasi siswa dari tiap siklusnya. Siklus 1 mendapatkan

skor 3,22 yang masuk dalam kategori cukup aktif, mengalami peningkatan pada



Gambar 4.1 Partisipasi Siswa

siklus 2 menjadi 3,52 yang masih dalam kategori cukup aktif dan pada siklus 3 mendapatkan skor 3,67 yang sudah masuk pada kategori aktif.

Table 4.2 Aktifitas Guru

ata	d	pres
	entase	skor
s		
iklus1		66
s		
iklus2		75
s		
iklus3		80

Menurut data pada table 4.12 menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan aktifitas guru dari siklus ke siklus. Pada siklus 1 mendapatkan presentase sebesar 66%, meningkat pada siklus ke 2 menjadi 75% dan pada siklus 3 kembali meningkat menjadi 80%.

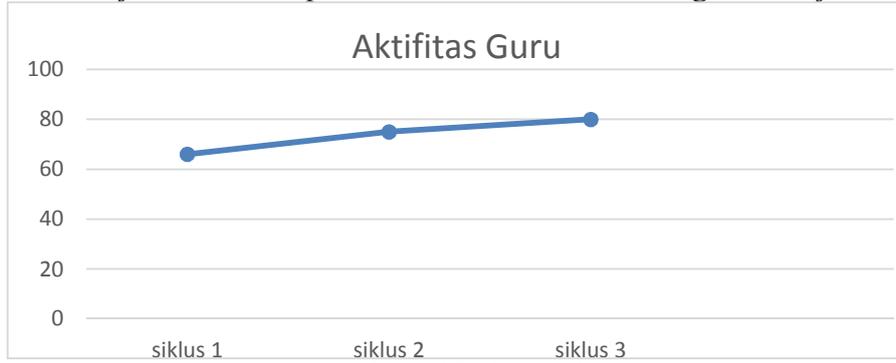


Table **Gambar 4.1** Diagram Aktifitas Guru

data	entase nilai
siklu s1	87
siklu s2	92
siklu s3	87

Menurut data pada table 4.13 menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2 namun terjadi penurunan pada siklus 3. Pada siklus 1 mendapatkan presentase sebesar 87%, meningkat pada siklus ke 2 menjadi 92% namun pada siklus 3 turun menjadi 87%. Meskipun terjadi penurunan hasil tersebut masih berada di atas dari indikator penelitian yang ditetapkan oleh peneliti.

Pengaruh yang diperoleh peserta didik dari diterapkannya Model Pembelajaran



**Gambar 4.2** Diagram Hasil Evaluasi Siswa

*Problem Based Learning* berbantu media *Powerpoint* interaktif yaitu peserta didik yang semula kurang berpartisipasi dalam mengikuti proses pembelajaran, kini sudah terlihat aktif saat pembelajaran tematik berlangsung, siswa yang jarang bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru kini sudah berani untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, siswa yang semula malas dalam melakukan pengamatan dan penyelidikan akan materi pembelajaran, kini sudah mulai terbiasa untuk melakukan pengamatan dan penyelidikan dengan baik, siswa kini aktif dalam menyelesaikan soal-soal dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran, dan siswa yang semula takut bahkan malu-malu persentasi, kini sudah berani dan percaya diri dalam mempersentasikan hasil jawabannya. Penggunaan model ini dapat mengoptimalkan Pembelajaran Tematik di Kelas III. Selain itu Hasil evaluasi yang diperoleh siswa juga mengalami peningkatan, hal tersebut selaras dengan penelitian sebelumnya dengan judul “Keefektifan Model PBL Berbantu Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Tema Indahnya Keberagaman Di Negeriku” oleh Filda Noor Safitri, Fine Reffiane, dan Ervina Eka Subekti (2020) membuktikan bahwa penerapan model *problem based learning* berbantu media audio visual memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa dan penelitian berjudul Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbasis Etnomatematika pada Materi Geometri Terhadap Hasil Belajar oleh Atika Roudhotul Jannah, Intan Rahmawati, dan Fine Reffiane (2020) membuktikan bahwa Model pembelajaran *problem based learning* berbasis etnomatematika mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD.

## PENUTUP

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian, dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: 1) Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media *Powerpoint* interaktif pada pembelajaran tema 8 kelas IIIB SD Supriyadi Semarang dapat membantu siswa meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat dari skor keaktifan siswa di kelas mulai dari siklus 1 yang mendapatkan skor 3,22 meningkat pada siklus 2 menjadi 3,52 dan pada siklus 3 yang mencapai indikator minimum keberhasilan penelitian yaitu 3,67. 2) Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media *Powerpoint* interaktif pada pembelajaran tema 8 kelas IIIB SD Supriyadi Semarang dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajar yang terbukti pada pra siklus siswa hanya mencapai 70% akurasi jawaban pada siklus 1 mendapatkan akurasi 87% meningkat kembali pada siklus 2 menjadi 92%, namun pada siklus 3 mengalami penurunan menjadi 87%. Meskipun terjadi penurunan, indikator ketuntasan yang di rencanakan peneliti telah terlampaui. 3) Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media *Powerpoint* interaktif pada pembelajaran tema 8 kelas IIIB SD Supriyadi Semarang dapat membantu pendidik untuk meningkatkan aktifitas mengajar secara signifikan. Dapat kita lihat pada data siklus 1 mendapatkan presentase sebesar 66%, meningkat pada siklus ke 2 menjadi 75% dan pada siklus 3 kembali meningkat menjadi 80%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. & Asrori, M. (2014). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Bumi Aksara.  
 Arikunto, S. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.  
 Djamarah, Z. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.  
 Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.  
 Jannah, A. R., Rahmawati, I., & Reffiane, F. (2020). Keefektifan Model PBL Berbantu Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Tema Indahnya Keberagaman Di

- Negeriku. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(3), 342-350.
- Muslich, M. (Ed. ). (2012). *Melaksanakan PTK itu mudah ( Classroom action research) pedoman praktis bagi guru profesional. Edisi 1, Cetakan ke 6*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2016 tentang *Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Safitri, F. N., Reffiane, F., & Subekti, E. E. (2020). Model Problem Based Learning (PBL) Berbasis Etnomatematika pada Materi Geometri Terhadap Hasil Belajar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(3), 492-498.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning Teori and Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.