



Contents lists available at [Kreatif](#)

Educatif : Journal of Education Research

Journal homepage: <http://pub.mykreatif.com/index.php/edukatif>



Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantu Media Interaktif dan Benda Kongkret pada Peserta Didik Kelas III SDN Keputran 06

Hadza Muhammad Amirul Bahar¹, Ika Septiana², Sudadi³

^{1,2}Universitas PGRI Semarang

³SDN Keputran 06 Kota Pekalongan

Hadzamuhammadamirulbahar@gmail.com

INFO ARTIKEL

Kata Kunci :

Problem Based Learning (PBL)

Hasil Belajar

Media Interaktif

Benda Kongkret

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar melalui penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu Media Interaktif dan Benda Kongkret. Peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan desain Mc. Taggart berbentuk spiral yang memiliki empat tahapan seperti perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini seperti observasi, test, dokumentasi serta catatan lapangan. Dalam penelitian ini, instrument yang digunakan diantaranya yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), test, dokumentasi serta catatan kecil. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif komparatif atay teknik analisis data dengan perbandingan antara pra siklus, siklus I dan siklus II. Sedangkan indikator dalam penelitian ini dalah 80% ketuntasan dengan nilai KKM > 75. Hasil dari penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media interaktif dan benda kongkret dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil ini terbukti setelah peneliti menerapkan *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media interaktif dan benda kongkret presentase ketuntasan pada hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan pra siklus sebesar 31%, sedangkan siklus I mengalami peningkatan 69% dan pada siklus II mengalami peningkat 89%.

Pendahuluan

Pada era globalisasi seperti sekarang ini, perkembangan teknologi semakin maju dengan pesat. Hampir semua kemajuan teknologi merambah kedalam semua sektor kehidupan termasuk kedalam dunia pendidikan, dimana pendidikan tradisional yaitu dengan tatap muka sekarang dengan kemajuan teknologi pendidikan juga dapat dilakukan dengan menggunakan sistem daring atau online. Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan sangat berpengaruh dalam memajukan bangsa, hal ini sesuai dengan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1.

Sejak dini manusia sudah dididik untuk dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Sehingga dalam beranjak dewasa dapat mengimplementasikan apa yang sudah diterimanya selama di bangku pendidikan ke dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan dikatakan baik dan berhasil tidak lepas dari peran seorang guru, dimana guru memiliki tugas dalam mengajar dan mendidik secara profesional. Hal ini sesuai dengan UU No. 14 Tahun 2005 Pasal 1.

Dalam dunia pendidikan, guru memiliki peranan penting dalam pendidikan. Guru harus bisa melakukan sebuah inovasi dalam pembelajaran dimana hal ini sangat bermanfaat bagi proses belajar peserta didik. Inovasi ini dapat dilakukan dalam berbagai macam cara, salah satunya yaitu dengan *Problem Based Learning* (PBL) agar proses belajar semakin menyenangkan. Menurut Indrawati, Wahyudi dan Ratu (2014) menerangkan bahwa proses belajar *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu kegiatan belajar mengajar dengan memberikan suatu masalah kepada peserta didik, dengan harapan pembelajaran menjadi lebih aktif maka peserta didik akan menjadi subjek belajar yang nanti akan menyelesaikan permasalahan tersebut sedangkan guru menjadi fasilitator.

Selain dengan menggunakan pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), seorang guru juga harus memanfaatkan media interaktif maupun benda kongkret. Media interaktif sangat dibutuhkan pada era digital seperti sekarang ini, menurut Husein Batubara (2021) menjelaskan bahwa, guru harus mengerti tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam mensukseskan kegiatan belajar mengajar disekolah, dan sebagai seorang guru tentunya juga harus bisa mengoptimalkan dan mengembangkan media yang ada disekolah serta dapat menyesuaikan dan menyeimbangkan dengan materi yang ada dikurikulum yang sedang berjalan di sekolah.

Selain menggunakan media interaktif, guru juga perlu mengembangkan media dengan benda kongkret. Menurut Destrinelli, Hayati dan Sawinty (2018) menjelaskan bahwa benda kongkret dapat memberi kesempatan pada peserta didik untuk lebih terlibat aktif dan paham terhadap apa yang diajarkan oleh guru dengan adanya benda kongkret peserta didik akan lebih mudah dalam mengotak-atik ataupun memecahkan masalah secara langsung. Lebih lanjut Setiawan (2020) menambahkan bahwa adapun benda kongkret dapat diwujudkan dalam bentuk permainan, karena dengan permainan peserta didik dapat melihat dunianya sendiri.

Pada kenyataannya, berdasarkan hasil belajar peserta didik di kelas III SD N Keputran 06 Kota Pekalongan, diketahui bahwa 70% peserta didik masih terdapat kesulitan dalam menyelesaikan sebuah test atau soal. Dimana kesulitan yang dialami peserta didik dikarenakan guru tidak menggunakan variasi dalam pembelajaran ataupun media dalam memberikan pemahaman konsep terhadap materi, sehingga berimbas juga kepada tujuan dari pembelajaran ini belum sesuai harapan. Dengan adanya permasalahan ini, maka perlu adanya sebuah media atau perantara yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan yang diharapkan. Pemanfaatan media ataupun perantara yang sesuai dalam mensukseskan

pembelajaran peserta didik akan mempermudah peserta didik dalam menyelesaikan soal melalui bantuan yang disebut juga “media interaktif dan benda kongkret” sehingga besar harapan peserta didik nantinya dapat memahami konsep yang akan dipelajarinya

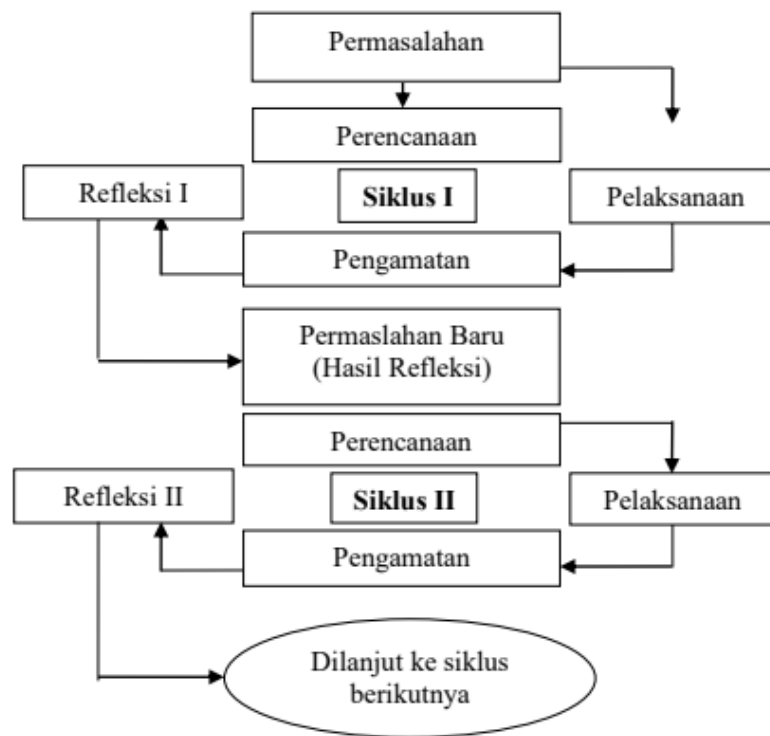
Penelitian yang dilakukan oleh Sapto Budi Aji, Nani Mediatati (2021) yang berjudul *Penerapan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar*, diketahui bahwa pembelajaran *Problem Based Learning* atau PBL dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Jambu 01 Kab. Semarang dapat dikatakan baik. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Athiya Luthfiani Rihani, Arifin Maksum & Nina Nurhasanah (2022) diketahui bahwa penggunaan media interaktif *iSpring Suite* sebagai alat bantu mengajar dalam pembelajaran IPA dapat memberikan keuntungan positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD. Dan penelitian Rika Wijaya, Niken Vioresa & Jan Binsar Marpaung (2021) diketahui penggunaan media konkret dapat meningkatkan minat belajar Matematika siswa kelas V SDN Kelapa Dua Wetan 02 Jakarta.

Berdasarkan hasil pemaparan diatas, peneliti bermaksud menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* atau PBL dengan bantuan media interkatif dan benda konkret sebagai solusi yang tepat dalam pemecahaan masalah di kelas III SD N Keputran 06 Kota Pekalongan. Penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan media interkatif dan benda konkret, besar harapannya hasil belajar mengajar peserta didik akan meningkat sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk lebih semangat dan giat dalam belajar. Dan dalam hal ini, peneliti melihat dengan adanya media interaktif dan benda kongkret, peserta didik akan lebih aktif dalam belajar karena mereka berperan langsung dalam penggunaan media interkatif dan benda kongkret yang dapat menarik perhatian peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar melalui Model *Problem Based Learning* berbantu Media Interaktif dan Benda Kongkrit Pada Peserta Didik Kelas 3 SDN Keputran 06”.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 4 tahapan, yaitu pada setiap tahapannya terdiri dari tahap perencanaan, tapan tindakan, observasi, dan juga refleksi. Peneliti berfokus pada pengamatan aspek dalam setiap siklusnya yaitu kegiatan ataupun aktifitas dari peserta didik pada saat pembelajaran dengan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media interaktif dan benda kongkret, dalam memahami perubahan tingkat kemajuan peserta didik yang dapat mempengaruhi hasil belajar dengan menggunakan alat pengumpulan data. Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti membuat dua siklus, dimana pada tiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi. Tahapan penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada **Gambar 1**,



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Rancangan kegiatan penelitian tindakan kelas dalam siklus tersebut dapat dijabarkan beriktu ini.

1. Siklus I terdiri dari Perencanaan (Planning), Pelaksanaan (Acting), Pengamatan Tindakan, Refleksi.
2. Siklus II, pada kegiatan siklus II ini masih sama dengan kegiatan siklus I. Dalam pelaksanaan siklus II, tahap perencanaan didasarkan pada hasil refleksi siklus I yang mana sebagai perbaikan dari kekurangan yang ada pada siklus I. Dalam tahap refleksi pada siklus II, dilakukan untuk melihat apakah masih ada permasalahan yang berkaitan dengan pencapaian kriteria keberhasilan pembelajaran. Apabila kriteria keberhasilan pembelajaran tidak tercapai sesuai dengan harapannya, maka pembelajaran tindakan kelas akan diteruskan ke dalam siklus III jika berhasil maka penelitian cukup sampai pada siklus II. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa cara berikut ini.
 1. Observasi, dilakukan dengan mengamati dan mencatat semua data yang ditemukan selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.
 2. Test, dilakukan sebuah test baik test tertulis ataupun post-test. Dimana Test akan dilangsungkan pada saat akhir siklus, sedangkan post-test akan dilangsungkan Dalam mengukur sejauhmana pemahaman yang dimiliki oleh peserta didik terhadap wawasan belajar mereka maka dapat dilihat dari setelah peneliti menerapkan problem based learning atau PBL yang berbantu media interkatif dan benda kongkret.

3. Dokumentasi, dalam penelitian ini dokumentasi sebagai alat penguat ataupun bukti yang berupa foto-foto yang menunjukkan gambaran pada saat kegiatan pembelajaran.
4. Catatan Lapangan, digunakan sebagai pelengkap data yang tidak tercatat ataupun terlewatkan dalam instrument penilaian lainnya. Catatan lapangan akan diisi oleh peneliti sebagai bahan pertimbangan atau alat bantu pada saat observasi selama penerapan proses pembelajaran model *problem based learning* (PBL) berbantu media interaktif dan benda kongkret.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan terdiri dari RPP atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), observasi, soal test tertulis, dokumentasi serta catatan lapangan. Selanjutnya, data yang dikumpulkan nantinya dianalisis sebagai bahan indikator keberhasilan yang sudah dirumuskan oleh peneliti.

1. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran atau RPP sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran kelas yang disiapkan pada setiap pertemuannya.
2. Test (Aspek Kognitif), pada test ini peserta didik akan diberikan soal-soal yang dapat digunakan sebagai cara peneliti mengukur sejauhmana keberhasilan peserta didik dalam aspek kognitif.
3. Catatan lapangan, dalam hal ini catatan lapangan digunakan sebagai upaya untuk menjadi pelengkap data yang mungkin akan terlewat dalam instrument-instrumen lainnya.
4. Dokumentasi, dokumentasi yang akan disajikan dalam penelitian ini dapat berupa foto ataupun gambar saat proses belajar mengajar berlangsung.

Proses analisis data dimulai dari meneliti data yang sudah tersedia dari berbagai sumber, seperti nilai formatif, dokumentasi, dan catatan lapangan. Peneliti ini menggunakan analisis data berupa data deskriptif kualitatif dan juga data kuantitatif, dimana analisis data deskriptif kualitatif akan berisi tentang data yang berupa teks seperti hasil observasi aktivitas peserta didik dalam proses belajar mengajar. Sedangkan analisis data kuantitatif dalam penelitian ini digunakan untuk menganalisis data berupa angka seperti hasil belajar peserta didik.

Post-test digunakan sebagai bentuk penentuan hasil belajar peserta didik dalam bidang kognitif. Dimana bidang kognitif hasil belajar peserta didik dalam siklus I dan siklus II menggunakan skor rata-rata kelas dari post-test yang melampaui KKM (≥ 75). Peneliti menggunakan dua cara validasi data, yaitu validasi dengan member check dan validasi dengan teknik triangulasi. Validasi dengan member check bertujuan untuk mengetahui apakah ada responden yang belum mengisi angket, atau pun daftar cek yang belum diisi oleh peneliti. Sedangkan triangulasi data bertujuan untuk pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber sama.

Lebih lanjut, setelah penelitian dilakukan maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data untuk mendapatkan kesimpulan dari hasil. Analisis yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas menggunakan statistika deskriptif komparatif atau kegiatan membandingkan hasil penelitian antar siklus. Perbandingan ini meliputi kemampuan literasi pada saat sebelum dan sesudah melaksanakan tindakan. Sedangkan pada pelaksanaannya sudah melampaui beberapa tahapan seperti tahap reduksi, paparan data serta kesimpulannya.

Hasil dan Pembahasan

Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media interaktif dan benda kongkret merupakan teknik yang digunakan dalam rangka mengaktifkan komunikasi guru dan peserta didik selama proses belajar di sekolah. Model pembelajaran dengan bantuan penggunaan media interaktif dan benda kongkret ini memudahkan memahami materi pelajaran dalam rangka menjelaskan dan mempermudah pemasalahan yang bias menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami. Sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pembahasan antar siklus berdasarkan hasil refleksi diantara tiga pertemuan yaitu kondisi awal, siklus I, siklus II, bahwa hasil belajar peserta didik meningkat setelah guru menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media interaktif dan benda kongkret, sesuai dengan penelitian Sapto Budi Aji, Nani Mediatati (2021) menerangkan bahwa dengan menggunakan model *Problem Based Learning* guru dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Jambu 01 Kab. Semarang dapat dikatakan baik. Dari penelitian tersebut, maka mendukung hasil penelitian yang telah dilakukan pada saat ini yang memfokuskan pada hasil belajar peserta didik.

Pada kelas III SD N Keputran 06 Kota Pekalongan mempunyai KKM 75, akan tetapi pada kondisi pra siklus didapatkan hasil belajar peserta didik memiliki rata-rata 66,20 dimana hal ini terdapat peningkatan yang cukup signifikan. Dimana siklus I terdapat peningkatan hasil belajar yang dibandingkan kondisi awal. Dimana nilai rata-rata pada siklus I mencapai 74,89 atau 20 peserta didik yang sudah melampaui KKM atau 69% hal ini menunjukkan bahwa indikator belum dapat dicapai. Sedangkan siklus II terdapat 26 peserta didik dapat mencapai nilai rata-rata mencapai 85,65% atau 89% dan 3 peserta didik atau 11 % belum mencapai ketuntasan.

Dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* atau PBL berbantu media interaktif dan benda kongkret, guru dan peneliti menjadi terbantu dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di SD N Keputran 06 Kota Pekalongan khususnya di Kelas III sebagai objek penelitian. Dapat disimpulkan, didapatkan hasil bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik, dan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran menggunakan *problem based learning* atau PBL berbantu media interaktif dan benda kongkret dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SDN Keputran 06 Kota Pekalongan. Media sangat membantu peserta didik dalam meningkatkan pembelajaran, karena peserta didik tidak bosan dan jenuh dengan menggunakan variasi media pembelajaran (Septiana, 2020). Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima dan tujuan dari penelitian ini dapat tercapai.

Simpulan

Dapat disimpulkan dari hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada kelas III SD N Keputran 06 Kota Pekalongan Tahun Ajaran 2022/2023 dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* atau PBL berbantu media interaktif dan benda kongkret mampu meningkatkan hasil belajar. Hal ini terbukti dari adanya peningkatan nilai rata-rata pada setiap siklus, dimana pada pra siklus rata-rata hasil belajar peserta didik masih 66,20 pada siklus I ada peningkatan menjadi 74,89 sedangkan pada siklus II sudah mencapai indikator yang

ditetapkan diatas 75 dengan rata-rata 85,65 atau 89% dari ketuntasan belajar keseluruhan sehingga pada siklus kedua penelitian dikatakan sudah berhasil.

Daftar Rujukan

- Athiya Luthfiani Rihani, Arifin Maksum & Nina Nurhasanah (2022) *Studi Literatur : Media Interaktif Ispring Suite Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar*. (JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar Volume 7 Nomor 2 Juli 2022 <file:///C:/Users/user/Downloads/7702-26915-1-PB.pdf>
- Batubara hamdan husein. 2021. *Cara mudah membuat media pembelajaran digital*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Daryanto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media
- Destrinelli, D., Hayati, D. K., & Sawinty, E. (2018). *Pengembangan media konkret pada pembelajaran tema lingkungan kelas III sekolah dasar*. Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, 3(2), 313-333.
- Indarwati, D., Wahyudi, W., & Ratu, N. (2014). *Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Penerapan Problem Based Learning Untuk Siswa Kelas V Sd*. Satya Widya, 30(1), 17-27.
- Kemendikbud. 2014. *Konsep Pendekatan Scientific*. Kemendikbud. Jakarta.
- Murdiyanto, T., & Mahatama, Y. (2014). *Pengembangan alat peraga Matematika untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar Matematika siswa sekolah dasar*. Sarwahita, 11(1), 38-43.
- Rika Wijaya, Niken Vioeza & Jan Binsar Marpaung (2021) berjudul *Penggunaan Media Konkret dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III. <file:///C:/Users/user/Downloads/PTK/URNAL/MEDIA%20KONGKRIT%20MINAT%20BELAAR%20MTK.pdf>.
- Rubiyanto, Rubino. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Surakarta : PSKGJ FKIP UMS.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Sapto Budi Aji & Nani Mediatati (2021) *Penerapan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 5 Tahun 2021 Halm 2734 – 2740 <file:///C:/Users/user/Downloads/PTK/URNAL/PENERAPAN%20PBL.pdf>.
- Setiawan, Y. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika SD Berbasis Permainan Tradisional Indonesia dan Pendekatan Matematika Realistik*. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 10(1), 12–21. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p12-21>
- Septiana, Ika.dkk (2020). *Aspek Kebahasaan Media Digital Pada Pembelejaran Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19*. Scholar : International Proceeding of Innovative and Transdisciplinary Studies (IPISTRANS). http://eprints.upgris.ac.id/645/1/Aspek-Kebahasaan-Media-Digital-pada-Pembelajaran-Anak-Usia-Dini-di-Masa-Pandemi-Covid-19-_53-62_.pdf

- Shoimah, R. N. (2020). *Penggunaan media pembelajaran konkrit untuk meningkatkan aktifitas belajar dan pemahaman konsep pecahan mata pelajaran Matematika siswa kelas III MI Ma'arif Nu Sukodadi-Lamongan*. MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 3(1), 1-18.
- Siti Hawa, 2008. *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*,. Jakarta : Dirjen Dikti Depdiknas.
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya .
- Sumantri, Muhamad Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Susanto Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana
- Trianto. 2009. *Mendisain Model-Model Pengajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- UU No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.
- UU Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Bandung: Sinar Grafika
- Yamin, Martinis. 2013. *Strategi & Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Group.