



PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEMANFAATKAN MEDIA TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN KREATIFITAS SISWA KELAS V SDN KECIL BABA

Sri Harmita¹, Andi Dewi Riang Tati², Marlina³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Email: sry.harmita@gmail.com

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Email: andi.dewi.riang@unm.ac.id

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, UPT SPF SDN Kecil Baba

Email: marlina031@gmail.com

Artikel info

Received; 12-12-2023

Revised; 15-12-2023

Accepted; 1-1-2024

Published; 1-2-2024

Abstrak

Tujuan penelitian ini Untuk Mengetahui Sejauh mana Proses Penerapan Model Pembelajaran Dengan Memanfaatkan Media Teknologi Untuk Meningkatkan Kretifitas Siswa Kelas V SDN Kecil Baba, kec. Cendana. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN Kecil Baba. Pengambilan sampel menggunakan pengambian secara keseluruhan yaitu sebanyak 15 orang. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yaitu pada siklus pertama seluruh siswa mengikuti pembelajaran dengan baik akan tetapi terdapat beberapa siswa yang memiliki tingkat motivasi yang kurang ini dapat di lihat dari data bahwa motivasi siswa dalam proses pembelajaran dengan bantuan video pembelajaran motivasi peserta didik sudah termasuk dalam kategori tinggi yaitu keaktifan siswa 70%, kerjasama antar anggota kelompok 75%, tanggung jawab 65% dan daya imajinasi 75% dari data tersebut di dapatkan nilai rata yaitu 71.25%. dibandingkan dengan proses pembelajaran sebelumnya tanpa menggunakan video pembelajaran dan pendekatan Problem based learning. Keaktifan siswa sangat rendah bahkan siswa hanya menyimak penjelasan dari guru. Sedangkan pada siklus kedua motivasi siswa bisa dikatakan baik karena dapat di lihat dari data bahwa motivasi siswa dalam proses pembelajaran dengan bantuan video pembelajaran untuk motivasi siswa yaitu keaktifan siswa 85%, kerjasama antar anggota kelompok 84%, tanggung jawab 84%, dan daya imajinsai 87%. Rata-rata skor hasil observasi mencapai kualifikasi yang diharapkan yakni kualifikasi tinggi yaitu sebesar 85%. Sehingga dapat dikatakan pembelajaran tersebut dapat mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan.

Key words:

Hasil Belajar, Problem Based Learning (PBL)

Problem based learning, media audio visual, dan keaktifan siswa
BY-4.0



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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. Hal tersebut terdapat pada pasal 1 ayat 1 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dalam Undang-Undang ini dijelaskan bahwa fungsi pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Belajar merupakan aktivitas yang paling utama. Proses belajar yang berlangsung secara efektif. Belajar adalah usaha memperoleh perubahan tingkah laku, prinsip ini mengandung makna bahwa ciri utama proses belajar itu ialah adanya perubahan tingkah laku dalam diri individu, artinya seseorang yang telah melewati proses belajar maka akan berubah tingkah lakunya.¹ Proses pembelajaran adalah suatu aspek dari lingkungan sekolah yang terorganisasi, lingkungan belajar yang baik adalah lingkungan yang menantang dan merangsang para siswa untuk belajar, memberikan rasa aman dan kepuasan serta mencapai tujuan yang diharapkan.

Siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda antara lain seperti ada peserta didik yang cepat menerima materi, dan ada yang harus diulangi sehingga mereka mengerti suatu materi. Ada yang sifatnya cepat menghafal dan ada yang sulit menghafal, karena beragamnya karakteristik setiap siswa yang harus diperhatikan oleh pendidik adalah harus pandai-pandai mengenal karakteristik setiap siswa, misalnya dengan cara memberikan suatu permasalahan dan bagaimana siswa menyelesaikan dengan solusinya sendiri. Guru merupakan organisator pertumbuhan pengalaman siswa. Guru harus dapat merancang pembelajaran yang tidak semata menyentuh aspek kognitif, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan dan sikap siswa. Maka guru haruslah individu yang kaya pengalaman dan mampu mentransformasikan pengalamannya itu pada para siswa dengan cara-cara yang variatif. Menjadi guru tidak cukup hanya dengan menguasai materi pelajaran, tetapi diperlukan pribadi yang memahami siswanya, metode pembelajaran, cara menangani siswa yang bermasalah, dan cara berkomunikasi dengan baik.

Sudijarto (dalam Mulyasa, 2007:7) perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mempengaruhi hampir seluruh kehidupan manusia di berbagai bidang. Dalam rangka mencapai keberhasilan untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, maka kualitas sumber daya manusia harus ditingkatkan melalui peningkatan mutu pembelajaran di sekolah. Pendidikan tidak hanya bertujuan memberikan materi pelajaran saja tetapi lebih menekankan bagaimana mengajak peserta didik untuk menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri sehingga siswa dapat mengembangkan kecakapan hidup (life skill) dan siap untuk memecahkan masalah yang di hadapi dalam kehidupan

Model Problem Based Learning (PBL) adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkan kembangkan keterampilan yang lebih tinggi, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri (Arends, dalam Hosnan, 2016:295).

Ciri-ciri Pembelajaran *Problem Based Learning*(PBL)

Nurhayati mengemukakan “pelaksanaan model pembelajaran PBL memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Mengajukan pertanyaan atau masalah
- b. Berfokus pada keterkaitan antar disiplin
- c. Penyelidikan autentik
- d. Menghasilkan produk atau karya dan memamerkannya
- e. Kerja sama”.

Selain itu menurut I wayan Dasna dan Sutrisno, *Problem Based learning* (PBL) memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

- a) Belajar dimulai dengan suatu masalah
- b) Memastikan bahwa masalah yang diberikan berhubungan dengan dunia nyata siswa.
- c) Mengorganisasikan pelajaran diseperti masalah,
- d) Memberikan tanggung jawab yang besar kepada pembelajar dalam membentuk dan menjalankan secara langsung proses belajarmereka sendiri
- e) Menggunakan Kelompok kecil.
- f) Menuntut siswa untuk mendemonstrasikan apa yang telah mereka pelajari dalam bentuk suatu kinerja.

Menurut Nurhayati, pelaksanaan model pembelajaran berdasarkan masalah meliputi lima tahapan, yaitu:

- a. Orientasi siswa terhadap masalah autentik. Pada tahap ini guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah.
- b. Mengorganisasikan peserta didik. Pada tahap ini guru membagi peserta didik ke dalam kelompok, membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah.
- c. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok. Pada tahap ini guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen dan penyelidikan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
- d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Pada tahap ini guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai.
- e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Pada tahap ini guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan

Menurut Daryanto (2010:114), kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Bagi siswa, kreativitas itu didasarkan pada keaslian tingkah laku yang mereka laksanakan dalam banyak cara dan kesempatan dalam menghadapi berbagai situasi belajar. Di samping itu, dapat juga didasarkan pada kepekaan mereka terhadap pengertian-pengertian tertentu serta penggunaan dalam hidupnya.

Ciri-ciri Kreativitas Sund 1975 (Daryanto 2010:116) menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut: a. Hasrat keingintahuan yang cukup besar b. Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru c. Panjang akal d. Keinginan untuk menemukan dan meneliti e. Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit f. Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan g. Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas h. Berpikir fleksibel i. Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak j. Kemampuan membuat analisis dan sintesis k. Memiliki semangat bertanya serta meneliti l. Memiliki daya abstraksi yang cukup baik m. Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas.

Langkah-langkah Pengembangan Kreativitas Klausmeier (dalam Daryanto 2010:121), langkah-langkah yang diperlukan dalam pembentukan kreativitas (keterampilan) memecahkan masalah yakni: a. Menolong siswa mengenal masalah-masalah untuk dipecahkan. b. Menolong siswa menemukan informasi, pengertian-pengertian, asas-asas, dan metode-metode yang perlu untuk memecahkan masalah. c. Menolong siswa merumuskan dan membatasi masalah-masalah. d. Menolong siswa mengolah dan kemudian menerapkan informasi, pengertian-pengertian, asas-asas, dan metode-metode itu pada masalah tersebut, untuk memperoleh kemungkinan-kemungkinan pemecahan. e. Mendorong siswa merumuskan dan menguji hipotesis-hipotesis itu untuk memperoleh pemecahan masalah. f. Mendorong siswa mengadakan penemuan dan penilaian sendiri secara bebas.

Pembelajaran yang dilakukan oleh guru mendominasi kegiatan belajar mengajar, sementara siswa hanya menjadi pendengar dan pencatat yang baik. Hasilnya adalah siswa yang kurang mandiri tidak berani mengemukakan pendapat sendiri, selalu meminta bimbingan guru dan kurang gigih melakukan uji coba dalam menyelesaikan masalah dalam pembelajaran, sehingga pengetahuan yang dipahami siswa hanya sebatas apa yang diberikan guru. Selain itu pembelajaran yang disampaikan guru kurang memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menggali potensi dan kreatifitas serta rasa ingin tau siswa.

Bukan hanya itu guru juga tidak memanfaatkan media elektronik yang ada di sekolah seperti LCD dan Leptop yang dapat dijadikan media pembelajaran seperti membuat video pembelajaran, power point, youtube yang dapat di jadikan sumber belajar selain dari buku. Sehingga ini yang menyebabkan kreativitas siswa kurang dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pada pemikiran di atas, ditemukan adanya permasalahan kreatifitas siswa pada sekolah dasar yang diakibatkan adanya permasalahan dalam pembelajaran di kelas, sehingga dibutuhkan sebuah metoda pembelajaran yang dipandang mampu meningkatkan kreatifitas dan memberi kesempatan kepada siswa untuk lebih banyak mengeksplorasi kemampuan dirinya dalam suasana yang lebih menantang, menarik dan menyenangkan. Maka diperlukan metode pembelajaran yang memposisikan siswa sebagai bagian dari komponen yang terlibat langsung dalam pemecahan masalah, merangsang dan mendorong siswa untuk mampu menemukan masalah dan memberi kesempatan mencari perkiraan solusinya, memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan alternatif solusi yang beragam serta melatih siswa menyajikan temuannya serta ide dan pendapatnya dalam menyelesaikan masalah, serta memberikan ruang yang lebih banyak kepada siswa untuk mengaktualisasikan diri pada saat kegiatan pembelajaran bukan guru yang menguasai pembelajaran. Dalam pembelajaran guru harus melibatkan siswa lebih aktif dengan memberikan ruang yang lebih pengajaran yang baik adalah siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, Siswa dilibatkan dalam masalah, mengemukakan ide-idenya, dan terlibat dalam dialog.

Penggunaan media TIK dalam pembelajaran Problem Based Learning ini sebagai media penguatan yang dapat membantu siswa agar lebih mudah memahami materi pembelajaran, media TIK dipilih karena memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa serta dapat menyajikan pemodelan masalah serta gambaran konsep pembelajaran yang lebih nyata dengan tingkat efektifitas dan efisiensi yang lebih tinggi dibanding media yang lain walau memang agak mahal jika dilihat dari sisi biaya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu suatu penelitian yang dikembangkan berdasarkan permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar mengajar di kelas. Dengan demikian, prosedur langkah-langkah pelaksanaan penelitian ini akan mengikuti prinsip-prinsip dasar penelitian tindakan yang telah umum dilakukan. Pada penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang, pada penelitian ini peneliti menggunakan dua siklus. Prosedur penelitian ini tersebut terdiri dari empat tahap kegiatan setiap siklus, yaitu:

1. Perencanaan (*planning*)

Dalam tahap ini peneliti merencanakan

- a. Mengidentifikasi masalah yang ditemukan pada observasi awal.
- b. Merencanakan tindakan yang akan dilakukan berdasarkan identifikasi masalah.
- c. Menentukan materi pembelajaran.

- d. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- e. Merumuskan pertanyaan apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan dilakukan.

2. Tindakan (*acting*)

Pada tahap ini peneliti melaksanakan apa yang telah direncanakan pada tahap perencanaan.

3. Pengamatan (*observing*)

Peneliti melakukan pengamatan pada siswa selama proses belajar mengajar berlangsung dengan lembar observasi.

4. Refleksi (*reflection*)

Pada tahap ini peneliti beserta guru menganalisis data yang telah diperoleh dari kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang direncanakan. Hal ini kemudian dianalisis dan akan digunakan untuk merencanakan tindakan selanjutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah, 1) Observasi yaitu Teknik ini dilakukan untuk mengamati kegiatan di kelas selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kegiatan yang diamati meliputi aktivitas peneliti sebagai guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Lembar observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan penerapan model *problem based learning* dan lembar aktivitas siswa selama proses pembelajaran. 2) Wawancara yaitu Pengumpulan data yang digunakan penulis untuk mendapatkan keterangan-keterangan lisan melalui komunikasi langsung atau tanya jawab dengan narasumber yaitu guru kelas V. 3) Dokumentasi yaitu Dokumentasi diperoleh dengan cara mengambil gambar segala bentuk aktivitas siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan

Berdasarkan penelitian di SDN Kecil Baba, diperoleh terdapat peningkatan kreatifitas siswa dengan memanfaatkan media teknologi antara siklus 1 dan siklus 2. Hasil penelitian diperoleh dengan menggunakan lembar observasi (aktivitas guru dan aktivitas siswa) dan wawancara dengan guru kelas V. Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK), yang terdiri dari empat tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Tabel 1 : Indikator Kreatifitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran Siklus I

No	Indikator Motivasi Belajar	Persentase
1	Keaktifan siswa	70%
2	Kerjasama antar anggota kelompok	75%
3	Tanggung jawab	65%
4	Daya Imajinasi	75%
	Jumlah	285%
	Rata-rata skor motivasi	71.25%

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran dengan bantuan video pembelajaran kreatifitas peserta didik sudah termasuk dalam kategori tinggi yaitu keaktifan siswa 70%, kerja sama antar anggota kelompok 75%, tanggung jawab 65% dan daya imajinasi 75% dari data tersebut di dapatkan nilai rata yaitu 71.25%. dibandingkan dengan proses pembelajaran sebelumnya tanpa menggunakan video pembelajaran dan pendekatan Problem based learning. Kreatifitas siswa siswa sangat rendah bahkan terdapat siswa tidak memperdulikan anggota kelompok nya ketika mengerjakan tugas.

Tabel 2 : Indikator Kreatifitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran Siklus I

No	Indikator Motivasi Belajar	Persentase
1	Keaktifan siswa	85%
2	Kerjasama antar anggota kelompok	84%
3	Tanggung jawab	84%
4	Daya Imajinasi	87%
	Jumlah	340%
	Rata-rata skor motivasi	85%

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi siswa dalam proses pembelajaran dengan bantuan video pembelajaran untuk motivasi siswa yaitu keaktifan siswa 85%, kerja sama antar

anggota kelompok 84%, tanggung jawab 84%, dan daya imajinasi 87%. Rata-rata skor hasil observasi mencapai kualifikasi yang diharapkan yakni kualifikasi tinggi yaitu sebesar 85%. Sehingga dapat dikatakan pembelajaran tersebut dapat mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan.

Tabel 3 : Perbandingan Kreatifitas Siswa Pada Siklus 1 Dan Siklus 2

No	Indiator Motivasi Belajar	Persentasi Skor Motivasi		Persentasi Peningkatan
		Siklus 1	Siklus 2	
1	Keaktifan siswa	70%	85%	15%
2	Kerjasama antar anggota kelompok	75 %	84%	9%
3	Tanggung jawab	65%	84%	19%
4	Daya Imajinasi	75%	87%	12%
Jumlah		285 %	340 %	55 %
Rata-rata skor motivasi		71.25 %	85 %	13.75 %

Tabel 5 menunjukan bahwa terjadi peningkatan rata-rata skor kreatifitas siswa pada siklus I ke siklus II. Terlihat bahwa terjadi peningkatan pada semua indikator dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan data tersebut peningkatan tertinggi ada pada indikator “daya imajinasi”. Hal ini dikarenakan pada saat siklus I peserta didik cenderung bermalas-malasan pada saat mengerjakan tugas, baik kelompok maupun individu. Namun pada saat siklus ke II, peserta didik terlihat lebih bersemangat, karena sebelumnya guru memotivasi peserta didik dan memberi penjelasan tujuan peserta didik mengerjakan tugas baik kelompok maupun mengerjakan soal individu.

Sedangkan peningkatan skor terendah ada pada indikator “tanggung jawab dan daya imajinasi”. Hal ini dikarenakan pada saat pembelajaran, peserta didik masih terlihat enggan bertanya ketika ada hal-hal baru yang disampaikan oleh guru karena budaya bertanya yang tidak dibiasakan sebelumnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis laksanakan tentang Penerapan Model *Problem Based Learning* dengan bantuan media teknologi untuk meningkatkan kreatifitas siswasiswa kelas V SDN Kecil Baba dapat dikemukakan kesimpulan dan saran-saran yaitu Dengan bantuan media teknologi siswa mampu meningkatkan kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran, yang sebelumnya guru kurang menggunakan LCD sebagai media pembelajaran, Pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* pada kelas V SDN Kecil Baba untuk meningkatkan kreatifitas siswasiswa dilihat dari peningkatan rata – rata skor 85% pada kategori tinggi dan sangat tinggi dari siklus I ke Suklus II.

Berdasarkan simpulan di atas maka disarankan 1) bagi sekolah, Dapat memberikan informasi tentang pentingnya mendukung terlaksananya berbagai model pembelajaran dengan mensosialisasikan kepada semua guru. Dapat memberikan informasi tentang pentingnya mendukung terlaksananya berbagai model pembelajaran dengan mengambil kebijakan untuk menerapkan model pembelajaran yang menunjang kurikulum 2013. 2) Bagi Guru Diharapkan guru menggunakan model pembelajaran dan memanfaatkan fasilitas elektronik seperti LCD dan Leptop sebagai media pembelajaran di kelas agar dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar. 3) Bagi Siswa meningkatkan kerja sama dalam arti yang positif, baik dengan guru maupun dengan siswa lain dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan keterampilan bertanya kepada guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik, Edisi Revisi VI, Jakarta : PT Rineka Cipta, 2006.
- Paradina, D., Connie, C., & Medriati, R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem based learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas X. Jurnal <https://doi.org/10.33369/jkf.2.3.169-176>. Di akses pada tanggal 23 mei 2023.
- Rahmawati Intan, dkk. 2020. “Keefektifan Model PBL Berbantu Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Tema Indahnya Keberagaman Di Negeriku”. *Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas PGRI Semarang, Indonesia.* https://scholar.google.co.id/scholar?q=Keefektifan+Model+PBL+Berbantu+Media+AudioVisual+Terhadap+Hasil+Belajar+Tema+Indahnya+Keberagaman+Di+Negeriku&hl=id&as_sd t=0&as_vis=1&oi=scholart di akses pada tanggal 23 mei 2023
- Republik Indonesia, *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem*
guruan nasi

