

PENERAPAN MODEL PROBLEM-BASED LEARNING (PBL) BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS VI SDI BERTINGKAT LABUANG BAJI

Giebrilien¹, Irmawati², St. Halifah Rahma³

¹Universitas Negeri Makassar / gebynugraha491@gmail.com

²Universitas Negeri Makassar / irmawatidj@unm.ac.id

³UPT SPF SDI Bertingkat Labuang Baji / Halifahrahma@gmail.com

Artikel info

Received; 02-11-2024

Revised; 03-12-2024

Accepted; 04-01-2025

Published; 10-02-2025

Abstrak

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas VI UPT SPF SDI Bertingkat Labuang Baji melalui penerapan model *Problem-Based-Learning* (PBL) berbasis teknologi. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan empat tahapan : perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI, yang berjumlah 37 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan PBL berbasis teknologi dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, keterampilan berpikir kritis, dan hasil belajar. Pada siklus I, persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 60% sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 92%. Dengan demikian, penerapan model PBL berbasis teknologi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Keywords:

Problem-Based-Learning, Teknologi, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila

artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang semakin pesat dalam kehidupan manusia telah mendorong perkembangan dunia pendidikan. Menurut Soraya (2020), pendidikan merupakan kebutuhan mendasar bagi setiap individu sepanjang hidupnya. Oleh karena itu, sistem pendidikan perlu terus-menerus meninjau, mengevaluasi, dan memperbarui pendekatan yang digunakan agar selaras dengan dinamika kehidupan yang semakin modern. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, kemampuan fisik, serta akhlak mulia, sehingga pada akhirnya dapat membantu anak mencapai tujuan dan cita-cita yang diharapkannya (Suwindo & Binggo, 2023)

Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk mendukung siswa dalam meningkatkan kualitas belajar serta mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Proses pendidikan harus berorientasi pada pembelajaran yang berpusat pada siswa, selaras dengan perkembangan alam dan tuntutan zaman, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Salah satu mata pelajaran penting di tingkat sekolah dasar adalah Pendidikan Pancasila, yang bertujuan menanamkan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia kepada siswa. Menurut Wulandari dan Setiawan (2022), keberhasilan pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya terletak pada penguasaan materi secara kognitif, tetapi juga pada kemampuan siswa untuk menginternalisasi dan mengaplikasikan nilai-nilai Pancasila dalam perilaku sehari-hari. Pembelajaran yang efektif harus mencakup dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang, sehingga dapat mendukung pembentukan karakter siswa yang sesuai dengan profil Pelajar Pancasila.

Situasi ini menjadi tantangan bagi guru untuk merancang pembelajaran yang menarik, relevan, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pada praktiknya, penggunaan model pembelajaran konvensional yang mengandalkan metode ceramah sering kali tidak mampu mendorong pemahaman mendalam siswa terhadap materi. Selain itu, pesatnya perkembangan teknologi membuat siswa lebih akrab dengan interaksi berbasis digital dibandingkan metode tradisional. Oleh sebab itu, inovasi dalam pembelajaran sangat diperlukan, salah satunya melalui penerapan model Problem-Based Learning (PBL) berbasis teknologi.

Menurut Rusman (2019), Problem-Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk belajar melalui pemecahan masalah yang relevan dengan konteks kehidupan. Dengan integrasi teknologi, pembelajaran berbasis PBL dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, sehingga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa. Di kelas VI UPT SPF SDI Bertingkat Labuang Baji, penerapan model PBL berbasis teknologi ini dipilih sebagai salah satu solusi untuk mengatasi rendahnya pencapaian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

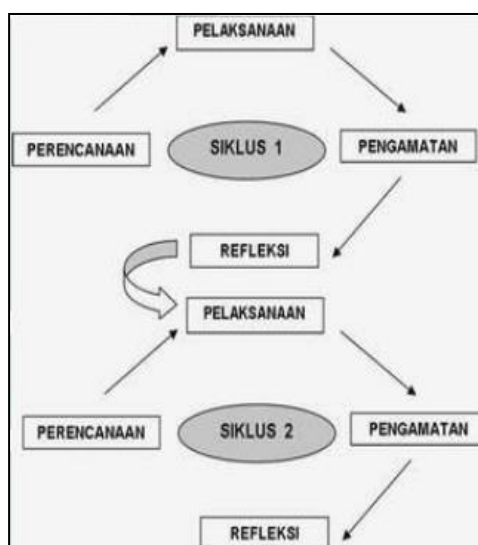
Berdasarkan hasil observasi awal, sebanyak 60% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat kesenjangan antara tujuan pembelajaran dan hasil yang dicapai siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mencoba menerapkan model PBL berbasis teknologi yang memanfaatkan berbagai media digital seperti video pembelajaran, simulasi interaktif, dan platform daring untuk mendukung proses pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa di kelas VI dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah yang berbasis teknologi. Penelitian ini juga diharapkan dapat membantu mengembangkan model pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif yang mendukung pendidikan karakter siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang didasarkan pada model Kurt Lewin. Proses penelitian mencakup empat tahapan utama, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting).

Setiap siklus dilaksanakan secara berkelanjutan untuk mengevaluasi dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran



Gambar 1 Siklus Teori Kurt Lewin

Penelitian dilakukan pada siswa kelas VI UPT SPF SDI Bertingkat Labuang Baji dengan jumlah siswa sebanyak 37 orang, terdiri atas 21 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Kegiatan penelitian dilaksanakan selama dua siklus, yaitu pada hari Senin 21 Oktober 2024 dan Hari Rabu 30 Oktober 2024. Dalam setiap siklus, pembelajaran dirancang menggunakan pendekatan PBL berbasis teknologi. Media yang digunakan meliputi video pembelajaran, simulasi interaktif, dan aplikasi pembelajaran.

Peneliti menggunakan beberapa metode untuk mengumpulkan data selama penelitian. Salah satu metode yang digunakan adalah observasi. Dalam teknik ini, peneliti melibatkan rekan sejawat untuk melakukan pengamatan dengan memanfaatkan lembar observasi sebagai panduan. Fokus observasi meliputi keaktifan siswa dalam diskusi kelompok, pemahaman konsep, dan penyelesaian masalah. Metode yang kedua yakni tes hasil belajar, pada teknik ini tes dilakukan pada akhir setiap siklus untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa, mencakup pemahaman konsep dan aplikasi nilai-nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari. Metode ketiga yaitu wawancara. Peneliti melakukan wawancara dengan siswa untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap pembelajaran berbasis PBL dengan teknologi. Metode keempat adalah dokumentasi. Dokumentasi berupa foto dan video kegiatan pembelajaran untuk mendukung data observasi dan wawancara.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di UPT SPF SDI Bertingkat Labuang Baji, Pada siklus pertama, Kecamatan Mamajang, Kota Makassar, selama dua siklus. Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan sebesar 20%, dari 60% siswa yang mencapai KKM menjadi 80%. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang belum memahami konsep secara mendalam.

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus kedua dengan mengoptimalkan penggunaan media digital, hasil belajar siswa meningkat menjadi 92%.

Siswa lebih antusias saat menggunakan media digital, terutama simulasi interaktif yang memungkinkan mereka untuk memahami nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi membuat materi lebih mudah dipahami dan relevan dengan kehidupan mereka.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Problem-Based Learning (PBL) berbasis teknologi berhasil meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini sejalan dengan pendapat Rusman (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat mendorong siswa untuk belajar melalui konteks nyata, dan teknologi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Pada siklus pertama, peningkatan hasil belajar hingga 80% menunjukkan bahwa penerapan awal model PBL berbasis teknologi mulai memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Namun, hasil observasi juga mengungkapkan bahwa kurangnya variasi media dan bimbingan intensif masih menjadi kendala dalam membantu siswa memahami konsep secara mendalam.

Perbaikan yang dilakukan pada siklus kedua, seperti penggunaan simulasi interaktif dan video pembelajaran yang lebih menarik, terbukti efektif. Media ini tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga membantu mereka menghubungkan konsep abstrak dengan situasi konkret dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh, simulasi interaktif memungkinkan siswa untuk mempraktikkan nilai-nilai Pancasila seperti musyawarah dan gotong royong dalam skenario virtual yang relevan.

Hasil penelitian ini juga mendukung pendapat Wulandari dan Setiawan (2022), yang menekankan pentingnya pembelajaran yang tidak hanya fokus pada dimensi kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik. Model PBL berbasis teknologi memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, bekerja sama dalam kelompok, dan menerapkan nilai-nilai yang dipelajari dalam situasi nyata. Dari hasil wawancara, siswa merasa lebih terlibat karena media digital membuat pembelajaran lebih relevan dengan dunia mereka, yang sudah akrab dengan teknologi. Selain itu, pengamatan menunjukkan bahwa suasana kelas menjadi lebih aktif dan interaktif, di mana siswa lebih bersemangat untuk bertanya dan berdiskusi.

Peningkatan hasil belajar siswa dari 60% pada kondisi awal menjadi 92% pada siklus kedua mencerminkan efektivitas penerapan model ini dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Hasil ini menegaskan bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran modern, khususnya untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem-Based Learning* berbasis teknologi secara signifikan meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas VI UPT SPF SDI Bertingkat Labuang Baji. Pada siklus pertama, hasil belajar siswa yang mencapai KKM adalah 60%. Setelah perbaikan pada siklus kedua, angka ini meningkat menjadi 92%. Penerapan media digital seperti video pembelajaran dan simulasi interaktif membuat siswa lebih antusias dan memahami materi dengan lebih baik. Pendekatan PBL berbasis teknologi mampu menciptakan pembelajaran yang lebih relevan, menarik, dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pendekatan ini juga dapat diterapkan untuk mendukung pembentukan karakter siswa sesuai dengan profil Pelajar Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2010). Classroom Action Research. Yogyakarta: Aditya Media.
- Rusman. (2019). Problem-Based Learning in Education and the Utilization of Technology. Jakarta: Rajawali Pers.
- Soraya, Z. (2020). Character Education Strengthening to Build National Civilization. Southeast Asian Journal of Islamic Education Management, 1(1), 74-81.
- Suwindo, S. W., & Binggo, F. H. (2023). The Implementation of Team Games Tournament Model to Enhance Student Learning Outcomes in Social Studies for Grade IV at SDN 4 Telaga, Gorontalo Regency. Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS, 14(2), 46-59.
- Wulandari, A., & Setiawan, R. (2022). Pendekatan Holistik dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila: Penguatan Dimensi Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik. Jurnal Pendidikan Karakter, 12(3), 145-158.