

Penerapan *Problem Based Learning* Berbantu Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Kelas III SDN Bango 1

Khadhirotul Jannah¹, Nina Rukmana², Debora Sindi Pratiwi³, Rina Dwi Setyawati⁴

^{1,4}Universitas PGRI Semarang

^{2,3}SDN Bango 1

Email:

khadhirotuljannah31@gmail.com¹, ninarukmana91@gmail.com², yoasyoyo@gmail.com³,
rinadwisetyawati@upgris.ac.id⁴

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan *PBL* berbantu media gambar untuk meningkatkan hasil belajar PPKn peserta didik kelas III SDN Bango 1. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas III yang berjumlah 22 peserta didik terdiri dari 15 peserta didik laki-laki dan 7 peserta didik perempuan. Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Kegiatan yang dilakukan dalam setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Sedangkan untuk mengetahui tingkat persentase hasil belajar peserta didik, peneliti melakukan observasi dan melakukan tes evaluasi setiap akhir siklusnya. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar PPKn berbantu media gambar. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari ketuntasan belajar peserta didik dari nilai rata-rata. Perolehan data awal nilai rata-rata peserta didik sebesar 64,09. Pada akhir siklus I diperoleh nilai rata-rata 67,27 sedangkan pada akhir siklus II diperoleh rata-rata nilai 81,81. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar muatan pelajaran PPKn kelas III di SDN Bango 1.

Kata kunci : *problem based learning*, media gambar, hasil belajar, PPKn

ABSTRACT

This study aims to describe the application of PBL assisted by media images to improve PPKn learning outcomes for third-grade students at SDN Bango 1. This type of research uses classroom action research (CAR). The subjects of this study were class III students, totaling 22 students consisting of 15 male students and 7 female students. The implementation of the action was carried out in 2 cycles, namely cycle I and cycle II. Activities carried out in each cycle include planning, implementation, observation and reflection. Meanwhile, to find out the percentage level of student learning outcomes, researchers make observations and conduct evaluation tests at the end of each cycle. The results showed that there was an increase in the learning outcomes of Civics assisted by media images. This increase can be seen from the learning completeness of students from the average value. The initial data acquisition of the average value of students was 64.09. At the end of cycle I, an average value of 67.27 was obtained, while at the end of cycle II, an average value of 81.81 was obtained. This shows that the use of media images can improve learning outcomes of class III Civics lessons at SDN Bango 1.

Keywords: *problem based learning, media images, learning outcomes, Civics*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk seseorang menjadi lebih baik dari sebelumnya. Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 (1) "Pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar 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".

Sekolah merupakan salah satu Lembaga formal yang memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas Pendidikan masyarakat.

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar. Sekolah membutuhkan kurikulum sebagai suatu pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Pemerintah berupaya mewujudkan Pendidikan yang lebih baik melalui pengembangan inovasi kurikulum. Kurikulum 2013 melahirkan sumber daya manusia yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi di lingkungan masyarakat. Proses pembelajaran kurikulum 2013 guru hanya sebagai fasilitator, guru diharapkan dapat memberikan inovasi baru dalam kegiatan belajar mengajar, hal ini bertujuan agar proses pembelajaran yang dihadirkan lebih menarik dan peserta didik dapat berperan aktif serta mudah memahami materi yang disajikan. Sejalan dengan pendapat Riziqsiwi et al., (2021) bahwa dalam kurikulum 2013 peserta didik tidak mudah menyerap pengetahuan yang di berikan guru, namun peserta didik memiliki kemampuan mengembangkan informasi dan pengetahuan yang ada sehingga diharapkan guru mampu berinovasi menyajikan pembelajaran yang menarik.

Dalam dunia pendidikan di Indonesia, khususnya pada jenjang

sekolah dasar (SD) terdapat lima mata pelajaran wajib yang diterapkan antara lain IPA, IPS, Bahasa Indonesia, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), dan Matematika. PPKn merupakan mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa (Ahmad, 2013; Wibowo & Wahono, 2017). PPKn juga memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban warga negara indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945 (Lestari et al., 2013; Suwandi & Julianto, 2017).

Di dalam proses pendidikan agar dapat berhasil mencapai tujuan pembelajaran, maka seorang pendidik perlu menggunakan model dan media dalam kegiatan mengajarnya. Model pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran salah satunya yaitu model pembelajaran *problem based learning*. Model *Problem Based Learning* merupakan interaksi antara stimulus dengan respon, yang merupakan hubungan antara dua arah belajar dan lingkungan. Menurut Murtono (2017:213) *Problem Based Learning* merupakan model yang efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi. Model ini fokusnya adalah pada pembelajaran siswa dan bukan pada pengajaran guru. Penggunaan model *problem based learning* dapat membantu peserta didik untuk menyelesaikan masalah yang ada dan membuat hasil belajarnya lebih baik. Keberhasilan dari proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik di dalam kelas.

Problem based learning (pbl) merupakan model pembelajaran yang penyampaianya dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan, menguji pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan, dan membukadialog (Sani, 2015).

Sejalan dengan pendapat yang

disampaikan, Hanifah (2020) berpendapat bahwa *Problem Based Learning (PBL)* merupakan model pembelajaran yang berciri adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk belajar memecahkan suatu masalah serta memperoleh pengetahuan. Pendapat lain juga disampaikan oleh (Marsali dalam jurnal Reinita (2020) bahwa model *Problem Based Learning (PBL)* dalam pembelajaran tematik diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar, hasil belajar dan rasa percaya diri peserta didik.

Selain menggunakan model pembelajaran, salah satu faktor yang sering dihadapi peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik bagi peserta didik dan dalam pembelajaran tidak selalu menggunakan media. Media yang sifatnya terbatas membuat peserta didik malas belajar dan penggunaan bahan ajar yang kurang menarik dan terbatas akan membuat peserta didik malas membaca. (Sari, Y (2017:131)).

Berdasarkan artikel yang dikemukakan oleh Ekayani (2017) menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan materi yang akan diajarkan. Media dalam pembelajaran dapat berupa buku, film, rekaman suara, gambar dan bisa juga media dibuat dengan menggunakan microsoft excel, microsoft power point dan SPSS sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Media dalam pembelajaran dibuat bervariasi agar peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan peserta didik tidak cepat bosan dalam proses belajarnya. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah media gambar.

Media gambar adalah suatu alat peraga berupa media yang termasuk media visual, yakni pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol komunikasi visual. Media gambar terdiri atas dua dimensi, mempunyai panjang dan lebar, media gambar dapat

dirancang sendiri sesuai dengan materi ajar yang dipelajari. Penggunaan media gambar sangat diperlukan dalam upaya memperjelas dan memperluas pengertian kepada siswa. Diharapkan dengan menggunakan media gambar dalam pembelajaran dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran. Sehingga masalah yang dialami siswa dapat teratasi dengan meningkatnya hasil belajar siswa. (Afriyanti, 2015)

Media gambar berfungsi untuk menyalurkan pesan dari penerima sumber ke penerima pesan. (Aminah, 2017).

Apabila pendidik dalam proses pembelajaran menggunakan model dan media pembelajaran, maka akan memperoleh hasil belajar yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) bahkan bisa memperoleh lebih dari kriteria ketuntasan yang telah disepakati bersama.

Hasil belajar adalah pengetahuan, tingkah laku, keterampilan atau kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajar dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. (Indrawati, (2015:41)).

Menurut Nawawi, Dimiyati & Mudijiono (2014:140) bahwa hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar, dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Bango 1 bahwa peran guru dalam proses pembelajaran sudah baik dalam cara mengajar dan penyampaian materi. Dalam melaksanakan pembelajaran dan penugasan guru sudah sesuai RPP yang di buat, tetapi ada kekurangan yaitu proses pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga pembelajaran bersifat monoton sehingga peserta didik terlihat pasif karena kurangnya interaksi dan komunikasi antar peserta didik dengan guru dan juga belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Di lihat juga dari segi kerja sama antar peserta didik juga masih belum terjalin

dengan baik, masih ada peserta didik yang kurang aktif berpartisipasi dengan kelompoknya. Hal ini disebabkan karena peserta didik merasa takut dan malu untuk mengemukakan pendapat sehingga peserta didik menjadi malas untuk berfikir, berperan aktif pembelajaran. Kefasifan peserta didik dalam pembelajaran membuat hasil belajar peserta didik rendah. Diperoleh data hasil belajar peserta didik kelas III yang berjumlah 22 peserta didik. Kondisi awal sebelum pembelajaran dengan berbantu media gambar muatan pelajaran PPKn, peserta didik yang memperoleh nilai kurang dari KKM 70 sebanyak 14 peserta didik atau 64% dari total keseluruhan peserta didik, sedangkan peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 8 peserta didik atau 36% dari total keseluruhan peserta didik.

Salah satu upaya untuk mengatasi hal tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul Penerapan model *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar berbantu media gambar muatan pelajaran PPKn peserta didik kelas III SDN Bango 1".

2. METODE PELAKSANAAN

Jenis penelitian yang dipilih adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Model PTK yang dipilih untuk mengungkapkan hasil penelitian sesuai dengan data dan fakta yang diperoleh di kelas. Pelaksanaan tindakan ini dilakukan dalam 2 siklus diawali dengan kegiatan siklus I dan siklus II yang terdiri dari 4 tahapan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Setiap siklus terdiri dari perencanaan yaitu menyusun perangkat pembelajaran, selanjutnya kegiatan pelaksanaan tindakan dengan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perangkat yang telah disusun. Setelah itu kegiatan observasi untuk mengamati setiap proses pembelajaran dan kegiatan refleksi sebagai acuan untuk melaksanakan kegiatan di akhir selanjutnya.

Subjek penelitian ini adalah 22 peserta didik kelas III SDN Bango 1 dan guru kelas III. Peserta didik kelas III terdiri dari peserta didik laki-laki berjumlah 15 dan peserta didik perempuan berjumlah 7 dari keseluruhan 22 peserta didik. Sementara itu objek dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar berbantu media gambar muatan pelajaran PPKn melalui model *problem based learning*. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan observasi dan teknik tes. Observasi dilakukan. Teknik tes digunakan dalam kegiatan evaluasi sebagai hasil dari keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media gambar diperoleh peningkatan hasil belajar peserta didik muatan pelajaran PPKn dari pra siklus, siklus I dan siklus 2.

Perbandingan nilai hasil belajar peserta didik muatan pelajaran PPKn berbantu media Gambar melalui model *problem based learning* disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Perbandingan Nilai Hasil Belajar PPKn

No	Nama Kegiatan	Nilai 1 (>70)	Nilai 2 (<70)	Rata-rata
1.	Prasiklus	8	14	64,09
2.	Siklus 1	13	9	67,27
3.	Siklus 2	17	5	81,81

Berdasarkan data yang disajikan tabel 1 maka di atas maka diperoleh prasiklus sebanyak 8 peserta didik tuntas dan 14 tidak tuntas, sedangkan siklus I Sebanyak 13 peserta didik tuntas, dan 9 tidak tuntas, pada siklus II ada 17 peserta

didik tuntas dan 5 tidak tuntas.

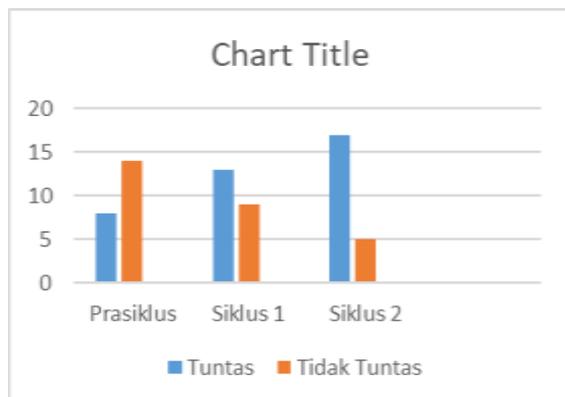


Diagram 1. Ketuntasan Hasil Belajar PPKn

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bango1 Kecamatan Demak Kabupaten Demak pada kelas III dalam muatan pelajaran PPKn dengan jumlah peserta didik adalah 22. Berdasarkan hasil observasi pembelajaran yang telah dilakukan di kelas III ditemukan permasalahan pada pembelajaran. Permasalahan yang terjadi yaitu peserta didik dinilai masih terlalu pasif dalam pembelajaran karena guru tidak menggunakan model dan media dalam melakukan proses pembelajaran. Peserta didik memperoleh informasi dari guru dan dari buku, mengerjakan lembar soal dan kemudian membahasnya. Hal ini berpengaruh pada pemahaman cara berfikir peserta didik terhadap materi yang di sampaikan dan hasil belajar peserta didik yang kurang baik. Hal ini dapat di lihat dari nilai tes pada muatan pelajaran PPKn yang menunjukkan masih banyak peserta didik yang memperoleh nilai kurang baik atau di bawah KKM yang telah di tentukan yaitu 70. Dari 22 peserta didik terdapat 8 peserta didik atau 36 % yang telah memenuhi KKM dan 14 peserta didik atau 64 % yang belum memenuhi KKM dengan nilai rata-rata dalam satu kelas adalah 64,09 . Dilihat dari hasil observasi maka perlu adanya pembelajaran yang dapat menarik minat dan semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, mengembangkan kemampuan berdiskusi, komunikasi, berpikir kritis, dan menerima

perbedaan dalam kelompok. Kemudian di laksanakanlah penelitian di dalam pembelajaran dengan menerapkan model *problem based learning* berbantu media gambar dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik muatan pelajaran PPKn. Setelah menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantu media gambar dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar peserta didik tersebut dapat diketahui dari jumlah peserta didik yang tuntas dan tidak tuntas dalam mata pelajaran PPKn. Pada prasiklus atau sebelum menerapkan model *problem based learning* berbantu media gambar peserta didik yang tuntas terdapat 8 peserta didik dari jumlah keseluruhan 22 peserta didik dan terdapat 14 peserta didik yang belum tuntas. Melihat hal tersebut, peneliti memberikan perlakuan dengan menerapkan model *problem based learning* berbantu media gambar pada mata pelajaran PPKn untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III di SDN Bango 1. Dengan perlakuan tersebut, maka hasil belajar peserta didik meningkat. Peningkatan tersebut diketahui dari jumlah peserta didik yang tuntas yaitu berjumlah 13 peserta didik dari jumlah keseluruhan 22 peserta didik dan terdapat 9 peserta didik yang belum tuntas. Peningkatan tersebut belum optimal, karena masih terdapat lumayan banyak peserta didik yang belum tuntas hasil belajarnya. Untuk mengoptimalkan hal tersebut, maka peneliti melakukan tindakan yang kedua dengan hal yang serupa. Tindakan yang kedua memperoleh hasil dengan jumlah peserta didik yang tuntas hasil belajarnya sebanyak 17 peserta didik yang tuntas dan 5 peserta didik yang belum dari keseluruhan jumlah peserta didik kelas III di SDN Bango 1.

4. KESIMPULAN

Setelah dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bagi peserta didik kelas III di SDN Bango 1 muatan pelajaran PPKn dengan menerapkan model pembelajaran

problem based learning berbantuan media gambar, di peroleh hasil belajar evaluasi siklus 1 mengalami peningkatan dari pra siklus, pada pra siklus peserta didik yang tidak tuntas mencapai 14 peserta didik (64%) dari jumlah peserta didik keseluruhan 22 sedangkan yang tuntas 8 peserta didik (36%) dari jumlah keseluruhan peserta didik 22 dengan rata-rata 64,09. Setelah dilaksanakan penelitian siklus 1 mengalami peningkatan namun belum optimal yang di tunjukan dengan 13 peserta didik (60%) dari jumlah peserta didik keseluruhan 22 sudah memenuhi KKM, namun masih ada 9 peserta didik (40%) belum memenuhi KKM dengan rata-rata 67,27, karena belum mencapai target yang di diharapkan peneliti yaitu hasil belajar muatan pelajaran PPKn dengan KKM 70. Maka di adakan siklus 2 dan mengalami peningkatan yang baik menjadi 17 peserta didik (77%) dari 22 peserta didik di kelas sudah mencapai KKM dan 5 peserta didik (23%) belum mencapai KKM dengan rata-rata 81,81. Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian di atas, maka disarankan guru dapat menggunakan media gambar untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi ketuntasan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriyanti. (2015). *Media Pendidikan-Pengertian-Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Ahmad, S. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group.
- Alita, Khintan Ustino, dkk. (2019). *Penerapan model Problem Based Learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN Ledok 5 Tahun Pelajaran 2018/2019*. Jurnal *Basicedu* Vol 3 (1). 170-173.
- Aminah. (2017). *Media Gambar Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Bandung: Angkasa.
- Lestari, ria yuni, Tijan, & Setiajid. (2013). *Pengembangan Personal Skill Melalui Pembelajaran Pkn Di Sma Negeri 1 Pati*. Unnes Civic Education Journal, 2(1).<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ucej/article/view/1023>.
- Nawawi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya*. Cilacap: Ihya Media.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). *Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa SD*. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64-72.
- Riziqsiwi, F. F., Budiman, M. A., & Reffiane, F. (2021). *Analisis Keterkaitan Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Muatan Lokal Dengan Kurikulum Tematik Kelas Iv Sd Muhammadiyah 01 Kota Tegal*. *Wawasan Pendidikan*, 1(2), 283-291.
<https://doi.org/10.26877/wp.v>
- Reinita, R. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu dengan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar*. *Journal of Moral and Civic Education*, 4(2), 88-96.
<https://doi.org/10.24036/8851412422020230>
- Sari, Y. (2017). "Pengembangan Bahan Ajar Komik IPA dengan penanaman Nilai BUDAI pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". *JPSD*, 3, (2), 129-142.

Siswa, P. B., Luh, N., & Ekayani, P.
(2017). *“Pentingnya Penggunaan
Media Untuk Meningkatkan
Prestasi Belajar Siswa”*. (March).