

## **Efektivitas Penggunaan Media Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Macam-Macam Perasaan Kelas II SDN Pandean Lamper 01 Semarang melalui Model *Problem Based Learning***

**Noer Cahyani Hidayah<sup>1</sup>, Aries Tika Damayani<sup>2</sup>, Diyah Rahayu Tunjungsari<sup>3</sup>,  
Diah Ratnawati<sup>4</sup>**

<sup>1,2</sup>PPG, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No. 24 Semarang Timur, 50232  
<sup>4</sup> SDN Pandean Lamper 01, Jl. Brigjen Sudiarto 105 Kota Semarang, 50167

Email: <sup>1</sup>[Noercahyani440@gmail.com](mailto:Noercahyani440@gmail.com), <sup>2</sup>[damayanariestika@gmail.com](mailto:damayanariestika@gmail.com), <sup>3</sup>[tunjungdiyah@gmail.com](mailto:tunjungdiyah@gmail.com)  
<sup>4</sup>[diah.ratna07@gmail.com](mailto:diah.ratna07@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Rendahnya hasil belajar dapat disebabkan oleh beberapa masalah yang sering muncul dari kegiatan pembelajaran di kelas. Rendahnya hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi macam-macam perasaan ditandai dengan tidak tuntasnya nilai belajar hasil pra siklus. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya sebatas ceramah saja, hal ini menyebabkan peserta didik kurang aktif dan merasa bosan, peserta didik cenderung pasif dan hanya beberapa peserta didik yang terlihat aktif. Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas II B SDN Pandeanlamper 01 Semarang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi macam-macam perasaan dengan menerapkan model PBL menggunakan media interaktif. Proses pembelajaran dilakukan dengan 2 siklus selama 4 kali pertemuan, setiap siklus akan dilakukan 2 kali pertemuan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu menggunakan Teknik tes, observasi, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model PBL dengan menggunakan media interaktif mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II B pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi macam-macam perasaan di SDN Pandean Lamper 01 Semarang. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada aspek kognitif. Pada pra siklus memperoleh persentase sebesar 57%, kemudian mengalami peningkatan pada siklus I diperoleh persentase sebesar 76% dengan kategori baik, pada siklus II mengalami peningkatan dengan perolehan rata-rata sebesar 90% dengan kategori sangat baik. Dengan hasil yang menunjukkan kategori sangat baik menunjukkan bahwa dengan menggunakan model PBL berbantuan media interaktif dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik agar peserta didik tidak merasa bosan selama mengikuti pembelajaran dan peserta didik bisa aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

**Kata kunci:** Model *Problem Based Learning*, Media Interaktif, Hasil Belajar

### **ABSTRACT**

*Low learning outcomes can be caused by several problems that often arise from classroom learning activities. The low learning outcomes in learning Indonesian on various feelings material are indicated by the incomplete learning value of the pre-cycle results. The learning method used by teachers is limited to lectures, this causes students to be less active and feel bored, students tend to be passive and only a few students appear active. The purpose of this research is to determine the learning outcomes of class II B students at SDN Pandean Lamper 01 Semarang in the Indonesian language subject to various feelings by applying the PBL model using interactive media. The learning process is carried out in 2 cycles over 4 meetings, each cycle will be held in 2 meetings. The research method used in the research is testing, observation and documentation techniques. Based on the research results, it can be concluded that the application of the PBL model using interactive media is able to improve the learning outcomes of class II B students in the Indonesian language subject on various feelings at SDN Pandean Lamper 01 Semarang. The research results show an increase in learning outcomes in the cognitive aspect. In the pre-cycle the percentage was 57%, then there was an increase in the first cycle, the percentage was 76% in the good category, in the second cycle there was an increase with an average gain of 90% in the very good category. With the results showing the very good category, it shows that using the PBL model assisted by interactive media can be used to improve student learning outcomes.*

**Keywords:** *Problem Based Learning Model, Interactive Media, Learning Outcomes*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang sangat penting bagi kehidupan berbangsa dan bernegara, Pendidikan dapat meningkatkan sumber daya manusia. Oleh karena itu kualitas Pendidikan harus dijaga dan ditingkatkan. Kualitas suatu negara dapat dilihat dari kualitas sumber daya manusia (SDM) yang dimiliki oleh negara tersebut, terutama kualitas generasi mudanya. SDM yang berkualitas sangat diperlukan dalam pembangunan bangsa, khususnya pembangunan dibidang Pendidikan. Dalam era globalisasi ini, SDM yang berkualitas akan menjadi tumpuan utama agar suatu bangsa dapat berkompetisi. Upaya untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas salah satunya didukung oleh tujuan Pendidikan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa yang terdapat dalam Undang-Undang Dasar 1945.

Pendidikan juga bukan semata-mata sebagai saran untuk persiapan kehidupan yang akan mendatang, tetapi juga untuk kehidupan anak sekarang yang sedang mengalami perkembangan menuju tingkat kedewasaan serta pembentukan karakter. Contohnya pada Pendidikan saat ini yang menerapkan Kurikulum Merdeka (KUMER) yang dirancang untuk dapat mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki keterampilan dan akademik yang mampu menjadi bekal di masa mendatang. Kurikulum adalah suatu program Pendidikan yang disediakan untuk mendidik siswa, semua kesempatan dan kegiatan yang akan dan perlu dilakukan oleh siswa direncanakan dalam suatu kurikulum (Hamalik, 2015: 17).

Program studi akan selalu dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman, kemampuan menyikapi tantangan dan kecenderungan zaman menjadi standar mutu bagi sebuah program studi untuk tetap kompetitif (Suryaman, 2020: 21). Untuk mengembangkan kurikulum, diperlukan kebijakan pengembangan kurikulum yang mempertimbangkan keterkaitan dengan visi dan misi sekolah, pengembangan ilmu pengetahuan, dan kebutuhan pengembangan kurikulum. Melalui pengalaman langsung peserta

didik akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Merdeka Belajar merupakan salah satu program yang dicanangkan untuk mengembalikan sistem Pendidikan nasional kepada undang-undang oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. Kurikulum Merdeka dapat dikatakan sebagai salah satu program yang dapat memulihkan pembelajaran dengan menggunakan 3 karakteristik, antara lain pengembangan soft skill dengan pembelajaran berbasis proyek, penerapan karakter sesuai Profil Pelajar Pancasila, dan pengajaran pada materi esensial yang diimplementasikan di sekolah (Zaman, 2012: 63). Merdeka belajar akan membawa arah dalam hal pengkontribusi peningkatan kualitas Pendidikan bagi peserta didik dengan belajar secara bebas. Kurikulum merdeka belajar juga menjadi proses Pendidikan yang berfokus pada kemampuan, perilaku, dan hasil yang konkret.

Prihatiningrum (2014: 38) menjelaskan bahwa aspek pengetahuan merupakan kemampuan yang berhubungan dengan berpikir mengetahui, memecahkan masalah, seperti pengetahuan komprehensif, pengetahuan aplikatif, sintesis, analisis, dan pengetahuan evaluasi. Sejalan dengan Sudjana (2013: 22) ranah pengetahuan berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa ranah kognitif meliputi: berpikir, pengetahuan, pemecahan masalah, pemahaman, analisis, dan evaluasi.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas II B SDN Pandeanlamper 01 Semarang mendapatkan hasil bahwa peserta didik saat proses pembelajaran masih ditemukan beberapa anak yang bermain sendiri dan kurang memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi pelajaran, karena mereka bosan dengan metode pembelajaran yang diikuti dan tidak ada media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta

didik. Masalah umum di SD pada saat observasi kelas II B yaitu permasalahan saat proses pembelajaran di dalam kelas antara lain peserta didik kurang aktif saat proses pembelajaran berlangsung karena peserta didik kurang termotivasi untuk belajar sehingga peserta didik kurang memperhatikan saat proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik kurang tekun dalam mengerjakan tugas, kurang semangat dalam belajar, sebagian peserta didik berbicara dengan temannya, serta ada beberapa peserta didik yang belum bisa membaca dan menulis. Hal tersebut mengakibatkan proses pembelajaran yang kurang optimal dan efektif.

Upaya guru yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kondisi lingkungan sekitar. Selain model pembelajaran, hal efektif yang menjadi pilihan guru yakni menggunakan media pembelajaran, dimaksudkan untuk mengajak peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Media yang dapat digunakan untuk menarik minat belajar siswa khususnya untuk kelas rendah yaitu menggunakan media interaktif. Sebagai pendidik, perlu memilih model pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan sebuah konsep kepada peserta didik. Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, upaya yang dilakukan guru adalah menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakter peserta didik. Model pembelajaran tersebut dalam Problem Based Learning (PBL) atau pembelajaran yang berbasis masalah.

Murtono ((2017: 22) mengemukakan hasil belajar pada hakikatnya adalah hasil yang diperoleh peserta didik setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditujukan dengan nilai tes (kognitif, perubahan sikap (afektif), peningkatan keterampilan (skill), dan peningkatan kecerdasan sosial (social) pada setiap akhir pembelajaran yang telah diberikan oleh guru. Dijelaskan bahwa untuk mencapai hasil belajar yang optimal, terdapat dua faktor yang mempengaruhinya, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang mempengaruhi hasil

belajar siswa yang berasal dari dalam dirinya. Arif (2018: 20) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua yakni, peserta didik itu sendiri dan lingkungannya.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik selama ia mendapatkan pelajaran yang telah dipelajarinya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model PBL untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan bantuan media interaktif yang akan digunakan selama proses pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran PBL merupakan model yang menitik beratkan peserta didik sebagai pembelajaran serta terhadap permasalahan yang otentik atau relevan, yang akan dipecahkan dengan menggunakan seluruh pengetahuan yang dimiliki. Penerapan model PBL dengan media interaktif dapat menjadi upaya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini karena model PBL memunculkan masalah sebagai langkah awal mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru (Fauzia, 2018). Dalam usaha memecahkan masalah tersebut, peserta didik akan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan atas masalah tersebut. Adapun ciri-ciri pembelajaran PBL yaitu menerapkan pembelajaran yang kontekstual, masalah yang disajikan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar, pembelajaran termotivasi dengan masalah yang tidak terbatas, peserta didik semangat, terlibat aktif dalam pembelajaran, kolaborasi kerja, peserta didik memiliki berbagai keterampilan, pengalaman, dan berbagai konsep (Fauzia, 2018). Afrinaldi (2022: 87) mengemukakan bahwa model PBL merupakan suatu pembelajaran berbasis masalah dan sebuah model pembelajaran yang permasalahannya dijadikan sebagai bahan utama dalam suatu rangkaian proses pembelajaran, dimana hal tersebut bertujuan untuk mengembangkan pola pikir dan pengetahuan peserta didik agar menjadi peserta didik yang lebih terampil dan aktif pada saat pembelajaran berlangsung.

Dari uraian para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PBL dalam pelaksanaannya dapat menghadapkan peserta didik pada masalah untuk menekankan pada pembelajaran yang kolaboratif dan merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang inovatif memberikan kondisi belajar aktif kepada peserta didik melalui pembelajaran tim atau kelompok. Penekanan pembelajaran terletak pada aktivitas peserta didik untuk memecahkan masalah dengan menerapkan keterampilan mengidentifikasi, menganalisa, membuat dan mempresentasikan produk hasil pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata.

Dalam penerapan model PBL nantinya pembelajaran akan dipadukan dengan media interaktif sebagai alat peraga atau alat bantu untuk penyampaian materi pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi penulisan huruf kapital mengenai macam-macam perasaan. Media interaktif ini berfungsi untuk menjadikan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran karena melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan media interaktif dalam proses pembelajaran dimungkinkan bagi peserta didik untuk menghilangkan rasa jenuh bila dibandingkan dengan proses pembelajaran yang verbal semata, sehingga bagi peserta didik menjadi lebih mudah untuk menerima materi yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga memunculkan semangat belajar, kreativitas, berpikir kritis, motivasi, dan prestasi belajarnya juga meningkat (Nazalin, 2016: 230).

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas, maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul "Penerapan Model PBL Dengan Penggunaan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Macam-Macam Perasaan Kelas II SDN Pandean Lamper 01 Semarang".

## **2. METODE PELAKSANAAN**

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di kelas II B SDN Pandean Lamper 01 Semarang. Alasan mengambil lokasi disini dengan pertimbangan nilai

peserta didik masih banyak yang dibawah KKM. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada bulan Agustus tahun pelajaran 2023/2024 dan disesuaikan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi macam-macam perasaan kelas II B. Rancangan penelitian ini berbentuk siklus (cycle). Penelitian siklus ini berlangsung dua kali dengan pembelajaran kurikulum merdeka pada semester ganjil. Kemmis dan Taggart (Arikunto, 2010: 137) prosedur kerja atau rancangan penelitian dalam penelitian tindakan kelas terdiri dari empat komponen, yakni perencanaan (planning), tindakan (Acting), observasi (observasi), dan melakukan refleksi (Reflecting). Penelitian ini terdiri dari tiga siklus yang diharapkan nantinya dapat meningkatkan hasil belajar aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik kelas II SDN Pandean Lamper 01 Semarang. Setiap siklus akan dilakukan dengan dua pertemuan dan setiap siklus meliputi empat tahap.

Sugiyono (2016: 308) mengemukakan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Dalam penelitian ini metode pengumpulan data meliputi, Teknik Tes, Observasi, dan Dokumentasi. Adapun rinciannya sebagai berikut:

### **1) Teknik Tes**

Arikunto (2014: 192) mengemukakan tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes penelitian ini digunakan setiap akhir siklus. Tes yang dilakukan adalah tes tertulis. Tes ini dikerjakan secara mandiri oleh peserta didik setelah mempelajari materi yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan model PBL. Tes ini diberikan untuk mengetahui tingkat kemampuan kognitif peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi macam-macam perasaan.

## 2) Observasi

Sugiyono (2010: 203) menyatakan bahwa observasi merupakan proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan. Observasi dalam penelitian ini dilaksanakan ketika proses pembelajaran berlangsung yang dibantu oleh guru kelas II B SDN Pandean Lamper 01 Semarang dan teman sejawat. Hal-hal yang diamati yaitu aktivitas guru dalam mengajar dan hasil belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi macam-macam perasaan dengan menggunakan lembar observasi.

## 3) Dokumentasi

Sugiyono (2016: 329) menyatakan bahwa dokumen adalah catatan peristiwa yang sudah berlaku. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau barang-barang tertulis. Dokumentasi digunakan peneliti untuk memperkuat kebenaran data dalam memperoleh data observasi. Dokumentasi dalam penelitian ini yaitu meliputi: Daftar nilai peserta didik, modul ajar, bahan ajar, LKPD, soal evaluasi, dan dokumen berbentuk gambar yaitu foto-foto kegiatan proses pembelajaran.

Data hasil peserta didik diperoleh dari hasil tes evaluasi yang menggunakan lembar soal tes evaluasi berupa pilihan ganda. Data hasil tes akan dianalisis dengan deskripsi kuantitatif dengan teknik persentase, yaitu dengan mencari nilai rata-rata (mean) dan persentase keberhasilan. (Astuti dkk, 2020:20).

Keterangan:

$\bar{X}$  : Rata-rata nilai (mean)

$\sum X$  : Jumlah skor (nilai peserta didik)

N : Banyak Peserta didik

Ketuntasan belajar individu diperoleh berdasarkan jumlah nilai yang diperoleh peserta didik dibagi dengan jumlah nilai maksimal. Nilai maksimalnya adalah 100. Adapun rumus untuk menghitung ketuntasan hasil tes evaluasi sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

**Gambar 1. Kriteria Ketuntasan**

Dikatakan tuntas apabila nilai tes evaluasi peserta didik mencapai KKM > 67. Sedangkan peserta didik dikatakan tidak tuntas apabila hasil tes evaluasi yang diperoleh belum mencapai KKM atau < 67. Apabila kriteria seorang peserta didik dikatakan tuntas jika telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dengan nilai 67. Diharapkan untuk indikator keberhasilan belajar dalam penelitian ini apabila > 70% peserta didik memperoleh nilai diatas 67, maka hasil belajar sudah sesuai seperti yang diharapkan.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi awal sebelum penelitian ini dilakukan yaitu peneliti melakukan observasi di kelas II B SDN Pandean Lamper 01 Semarang. Observasi dilakukan pada bulan Juli tepatnya tanggal 30 Juli 2023 dan 31 Juli 2023 pada pembelajaran kurikulum merdeka. Observasi dilakukan dua kali yang bertujuan untuk menemukan permasalahan yang dialami peserta didik dalam pembelajaran kurikulum merdeka yang menyebabkan hasil belajar peserta didik masih belum mencapai KKM. Penelitian dilakukan pada saat peserta didik berada di kelas dengan menggunakan lembar observasi aktivitas peserta didik dan wawancara untuk mengetahui penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik kelas II B SDN Pandeanlamper 01 Semarang. Berdasarkan lembar observasi dan lembar angket yang telah diisi oleh peserta didik hampir rata-rata peserta didik memiliki motivasi belajar dengan kriteria kurang sekali.

Observasi awal yang dilakukan pada siswa kelas II B SDN Pandeanlamper 01 Semarang peneliti berhasil menemukan beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses kegiatan belajar mengajar peserta didik cenderung pasif, masih banyak peserta didik bosan dan tidak bersemangat

untuk mengikuti pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena dalam proses pembelajaran belum menggunakan media dan model pembelajaran yang tepat, peserta didik tidak terlibat dalam pembelajaran hanya diberikan konsep pembelajaran yang terdapat dalam buku pelajaran. peserta didik belum bisa untuk berpikir melalui latihan bernalar untuk memecahkan masalah terutama yang berkaitan dengan soal dalam bentuk uraian panjang atau cerita.

Berdasarkan permasalahan dari observasi diawal maka dapat disimpulkan solusi yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar yaitu dengan memilih model PBL dalam pembelajaran yang bertujuan melatih berpikir melalui penalaran untuk menemukan permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran agar lebih mudah memahami sehingga hasil belajar bisa meningkat.

Peneliti mendapatkan data yang terkait hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi macam-macam perasaan, secara keseluruhan rata-rata masih dibawah KKM. KKM yang ditetapkan di SDN Pandeanlamper 01 Semarang yaitu 67, namun persentase ketuntasan masih dibawah nilai yang ditetapkan. Adapun nilai hasil belajar pra siklus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi macam-macam perasaan kelas II B kondisi awal dari 28 peserta didik SDN Pandean Lamper 01 Semarang, hanya 13 peserta didik yang tuntas, 15 peserta didik masih belum tuntas atau belum memenuhi KKM. Nilai peserta didik yang diperoleh terendah dibawah KKM yaitu 20, sedangkan nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik yaitu 90.

Berdasarkan hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa ketuntasan nilai pra siklus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi macam-macam perasaan sebesar 35,7%, sedangkan ketidaktuntasan pada nilai pra siklus sebesar 46,53%. Hasil analisis prasiklus dapat memberikan gambaran bahwa masih terdapat peserta didik yang perlu mendapat perhatian dalam meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar pra siklus dapat disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

**Tabel 1.** Hasil Belajar Pra siklus Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Macam-Macam Perasaan

No.	Nilai	Frekuensi	Persen	Pencapaian Nilai yang sudah ditentukan
1.	20	2	7,14%	Belum Tuntas
2.	30	5	17,85%	Belum Tuntas
3.	40	3	7,5%	Belum Tuntas
4.	50	3	10,71%	Belum Tuntas
5.	60	2	3,33%	Belum Tuntas
6.	70	5	7,14%	Tuntas
7.	80	5	17,85%	Tuntas
8.	90	3	10,71%	Tuntas
Total		28	100%	
Nilai Tertinggi				90
Nilai Terendah				20
Rata-Rata				57,28
Tuntas				13
Belum Tuntas				15

### a. Siklus I

Pada setiap akhir pertemuan di tiap siklus, peserta didik diberikan soal evaluasi berupa soal pilihan ganda berjumlah 10 butir soal. Soal evaluasi digunakan sebagai tolak ukur penerapan model pembelajaran PBL berbantuan media interaktif pada peserta didik kelas II B di SDN Pandean Lamper 01 Semarang. Pada tes evaluasi ini terjadi peningkatan pada tiap pertemuan di tiap siklusnya.

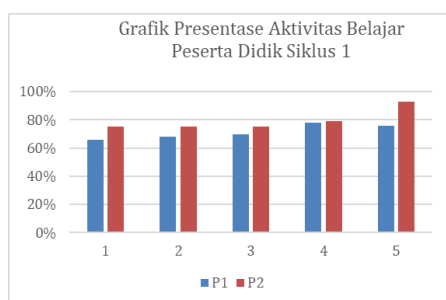
Berdasarkan hasil evaluasi dapat dilihat peserta didik yang memperoleh nilai >67 pada aspek kognitif yang masuk dalam kategori tuntas belajar diperoleh rata-rata persentase 76%, dengan total ketuntasan sebanyak 20 peserta didik, sedangkan 8 peserta didik belum tuntas pada hasil belajar aspek kognitif. Sedangkan pada aspek psikomotorik diperoleh persentase ketuntasan pada siklus I sebanyak 80%, dengan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 23 peserta didik, sedangkan 5 peserta didik belum tuntas. Skor tertinggi aspek kognitif pada siklus I adalah 90, sedangkan skor terendah adalah 55, masih perlu bimbingan. Pada aspek psikomotorik diperoleh nilai tertinggi pada siklus I adalah 100 kategori sangat baik, sedangkan nilai terendah adalah 71, kategori baik, namun perlu ditingkatkan.

Meskipun hasil belajar peserta didik banyak yang belum mencapai target, dapat dilihat dari hasil tes siklus I ini mengalami peningkatan dari persentase ketuntasan peserta didik sebelum dilakukannya tindakan atau pada saat



peneliti melakukan pra survey di SDN Pandean Lamper 01 Semarang.

Pada aspek afektif atau aktivitas peserta didik ditemukan hasil bahwa dapat disimpulkan kegiatan proses pembelajaran pada siklus 1 belum berlangsung dengan baik dan belum mencapai target yang ditetapkan, karena hasil jumlah rata-rata hanya sebesar 76%. Hal ini disebabkan karena selama waktu pelaksanaan siklus I peserta didik belum terbiasa mengikuti pembelajaran dengan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang telah diterapkan di kelas dengan menggunakan model PBL. Untuk itu perlu adanya perbaikan pada siklus selanjutnya. Berikut hasil persentase aktivitas belajar peserta didik pada siklus I.



**Gambar 2.** Grafik Persentase Aktivitas Belajar Peserta didik Siklus I

Pada tahap ini, peneliti melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus I. Lembar observasi aktivitas peserta didik pada siklus I, beberapa peserta didik masih belum menunjukkan sikap sesuai dengan aspek yang diamati, sedangkan untuk hasil belajar pada siklus I mengalami peningkatan dari kondisi awal. Hal tersebut berarti tindakan penelitian yang dilakukan pada siklus I belum memenuhi kriteria keberhasilan, karena rata-rata hasil belajar peserta didik dikatakan berhasil jika masuk dalam kategori baik. Maka dari itu perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Pada siklus berikutnya, peneliti akan lebih mempersiapkan media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, menyiapkan media benda konkret maupun gambar yang jelas dan bisa diimplementasikan langsung pada saat proses pembelajaran. Pada lembar observasi aktivitas peserta didik yang belum sepenuhnya terpenuhi, peneliti akan

berkolaborasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar semua aspek bisa teramati. Peneliti perlu meningkatkan aktivitas belajar serta peningkatan hasil belajar dengan cara menerapkan model PBL berbantuan media interaktif dengan tujuan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan berbeda pada setiap pertemuannya.

## **b. Siklus 2**

Setelah diadakan refleksi maka dilaksanakan siklus II dengan harapan bahwa pelaksanaan siklus II dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Adapun tahapan siklus II sama dengan siklus I yaitu terdiri dari: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Pada siklus II pembelajaran dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan setiap pertemuan 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Pertemuan pertama pada tanggal 14 Agustus 2023 dan pertemuan kedua pada tanggal 21 Agustus 2023 dengan materi macam-macam perasaan.

Penilaian hasil belajar peserta didik didasarkan pada kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal tes evaluasi yang sudah diberikan guru kepada peserta didik kelas II B dengan jumlah 28 peserta didik SDN Pandeanlamper 01 Semarang di akhir siklus II. Berdasarkan hasil yang diperoleh setelah pelaksanaan pembelajaran selama 2 kali pertemuan pada siklus II dengan menerapkan model PBL bahwa yang memperoleh nilai > 67 atau dikategorikan tuntas belajar pada tes evaluasi aspek kognitif diperoleh persentase sebanyak 92% kategori sangat baik sebanyak 26 peserta didik yang tuntas belajar pada aspek kognitif. Sedangkan peserta didik yang memperoleh nilai < 67 pada aspek pengetahuan sebanyak 2 peserta didik yang belum tuntas. Skor tertinggi pada aspek pengetahuan yakni 95, sedangkan skor terendah pada aspek pengetahuan adalah 60, diperoleh rata-rata klasikal pada pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia materi macam-macam perasaan dan penyebabnya sebesar 92%.

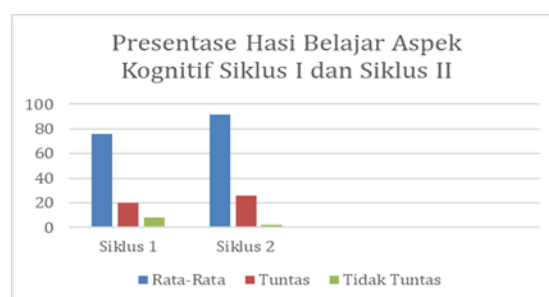
Pada aspek Psikomotorik siklus II mengalami peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya model PBL

berbantuan media interaktif, bahwa hasil yang diperoleh adalah 80. Dibandingkan pada siklus I yaitu 76. Hal tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik kelas II B SDN Pandeanlamper 01 Semarang setelah diberikan tindakan penerapan model PBL berbantuan media interaktif. Nilai tertinggi pada aspek psikomotorik siklus II diperoleh 100, sedangkan nilai terendah diperoleh 65. Sebanyak 26 peserta didik berhasil tuntas dan 2 peserta didik belum tuntas. Rekap persentase hasil belajar peserta didik pada siklus I aspek psikomotorik terdapat 23 peserta didik yang tuntas dan 5 peserta didik yang belum tuntas, dengan perolehan persentase ketuntasan sebanyak 80%. Pada aspek psikomotorik siklus II ini diperoleh persentase ketuntasan sebanyak 96%. Hal tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dari siklus I hingga siklus II pada hasil belajar aspek psikomotorik setelah diterapkannya model PBL berbantuan media interaktif sudah sesuai yang diharapkan. Hal tersebut juga didorong adanya reward dari guru yang diberikan kepada peserta didik pada setiap akhir pertemuan, sehingga banyak peserta didik yang antusias semangat mengikuti pembelajaran.

Dari hasil pengamatan oleh observer pada kegiatan siklus II ini didapatkan hasil bahwa pembelajaran dengan menggunakan model PBL, pembelajaran sudah lebih baik dibandingkan dengan siklus I. Sehingga dapat disimpulkan, guru sudah mampu membimbing peserta didik pada setiap jalannya pembelajaran, peserta didik sudah mampu menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru, peserta didik lebih menghargai waktu diskusi, peserta didik menjadi peduli dengan team atau kelompok, peserta didik menjadi semangat dan tertarik memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan dengan menggunakan model PBL sehingga peserta didik lebih paham terhadap materi yang telah disampaikan, peserta didik terlihat semangat ketika guru mengajak bertepuk tangan dan bernyanyi, adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif dan psikomotorik

yang telah memenuhi target sehingga tidak perlu lagi melaksanakan siklus selanjutnya.

Pada setiap siklus akhir pertemuan atau pertemuan kedua, peserta didik diberikan soal evaluasi setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model PBL berbantuan media interaktif, serta penilaian aspek psikomotorik dari hasil diskusi. Soal evaluasi digunakan sebagai tolak ukur penggunaan model PBL dan media pembelajaran interaktif dalam peningkatan hasil belajar peserta didik kelas II B di SDN Pandeanlamper 01 Semarang pada materi macam-macam perasaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada tes evaluasi ini terjadi peningkatan pada setiap siklusnya, siklus I pada perolehan hasil belajar aspek kognitif terdapat 20 peserta didik yang berhasil tuntas dengan perolehan 76% dan meningkat pada siklus II menjadi 28 peserta didik yang tuntas pada hasil belajar aspek kognitif dengan persentase 90% kategori sangat baik. Dibawah ini adalah diagram perbandingan tes evaluasi aspek kognitif pada siklus I dan siklus II pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi macam-macam perasaan. Gambar diagram perbandingan hasil belajar aspek kognitif peserta didik Kelas II B pada Siklus I dan Siklus II.



**Gambar 3.** Persentase perbandingan hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif siklus I dan Siklus II.

Nilai persentase yang diperoleh setelah pembelajaran dengan menerapkan model PBL dengan menggunakan media interaktif menunjukkan peningkatan. Dari data diatas diperoleh persentase data bahwa dari 28 jumlah peserta didik yang mengikuti evaluasi pada siklus I hingga siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I aspek kognitif diperoleh persentase



ketuntasan belajar 76% dengan jumlah peserta didik yang nilainya tuntas sebanyak 20 peserta didik. Sedangkan pada pembelajaran siklus II aspek kognitif mencapai 90% sejumlah 26 peserta didik yang tuntas atau berhasil. Dapat disimpulkan bahwa setelah dilakukan pembelajaran dengan penerapan model PBL berbantuan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II B SD Pandeanlamper 01 Semarang. Dengan menggunakan model PBL berbantuan media interaktif pada pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia materi macam-macam perasaan kelas II B SDN Pandean Lamper 01 Semarang, menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat pada setiap siklusnya. Sesuai dengan pendapat Slamet (2020: 124) dalam proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif dapat berjalan dengan baik dan lancar, serta hasilnya cukup memuaskan, media interaktif sangat berpengaruh positif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas V SD Inpres Tumpu Jaya I Kecamatan Batui Selatan Kabupaten Banggai Tahun Ajaran 2018/2019.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif baru bagi pihak sekolah maupun semua guru agar dapat menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Pendapat tersebut sejalan dengan Kristin (2021: 353) berdasarkan hasil analisis, diperoleh bahwa model pembelajaran Problem Based Learning mampu meningkatkan hasil belajar siswa dari yang terendah 8,9% mengalami peningkatan menjadi 83,3% diperoleh rata-rata peningkatan sebesar 30%. Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran Problem Based Learning efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa SD. Diperkuat oleh penelitian (Anugraheni, 2019: 98) penerapan model pembelajaran PBL mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar, hasil penelitian menunjukkan peningkatan persentase keaktifan siswa pada pra siklus sebesar 25% atau sebanyak 4 siswa aktif mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 88% atau sebanyak 13

siswa aktif dan sangat aktif kemudian meningkat pada siklus II menjadi 100% atau sebanyak 16 siswa aktif dan sangat aktif.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Penerapan model PBL berbantuan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II B pada pembelajaran kurikulum merdeka di SDN Pandean Lamper 01 Semarang. Dari hasil penelitian, tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I diperoleh ketuntasan klasikal hasil belajar aspek kognitif sebanyak 76%, dengan jumlah 20 peserta didik berhasil tuntas, nilai tertinggi di dapat adalah 90, sedangkan nilai terendah di dapat 55. Sedangkan pada aspek kognitif siklus II berhasil mengalami peningkatan perolehan hasil belajar yakni 90% kategori sangat baik, 26 peserta didik berhasil tuntas, dengan perolehan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah di dapatkan 60.

Pada Siklus I, aktivitas peserta didik masih belum optimal, Peserta didik masih cenderung beradaptasi dengan metode yang dilakukan guru. Aktivitas fisik peserta didik sudah dilakukan dengan baik, namun aktivitas berbicara peserta didik masih sangat kurang. Pada Siklus II, aktivitas peserta didik semakin baik. Peserta didik melaksanakan diskusi dengan baik. Kegiatan bertukar pendapat atau informasi terjadi dengan baik. Terjadi interaksi yang terarah antara guru dengan peserta didik, dan peserta didik dengan peserta didik. Peserta didik sudah terbiasa dengan model yang digunakan sehingga peserta didik merasa nyaman dan antusias dalam pembelajaran. Dari hasil analisis pertemuan pertama dan kedua pada siklus I dan siklus II maka dapat dinyatakan bahwa model PBL berbantuan media interaktif pada aspek meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran kurikulum merdeka cukup baik dan bagus untuk proses belajar mengajar dan untuk membantu mengaktifkan suasana belajar di dalam kelas.

Nilai persentase yang diperoleh setelah pembelajaran dengan menerapkan

model PBL berbantuan media interaktif menunjukkan peningkatan. Dari data diatas diperoleh persentase data bahwa dari 28 jumlah peserta didik yang mengikuti evaluasi pada siklus I hingga siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I aspek kognitif diperoleh persentase ketuntasan belajar 76% dengan jumlah peserta didik yang nilainya tuntas memenuhi KKM sebanyak 20 peserta didik. Sedangkan pada pembelajaran siklus II aspek Kognitif mencapai 90% sejumlah 26 peserta didik tuntas atau berhasil mencapai nilai ketuntasan yakni >67.

Dapat disimpulkan bahwa setelah dilakukan pembelajaran dengan penerapan model PBL berbantuan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II B SD Pandeanlamper 01 Semarang.

Pada aspek psikomotorik siklus I didapatkan persentase ketuntasan sebanyak 80% sebanyak 23 peserta didik berhasil tuntas, 5 peserta didik belum tuntas. Dengan skor tertinggi pada siklus I adalah 100. Sedangkan pada Siklus II berhasil mengalami peningkatan pada aspek psikomotorik menjadi 96% persentase ketuntasan, sebanyak 26 peserta didik berhasil tuntas, perolehan nilai tertinggi adalah 100.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model PBL berbantuan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II B pada pembelajaran kurikulum merdeka pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi macam-macam perasaan di SDN Pandean Lamper 01 Semarang.

#### DAFTAR PUSTAKA

Afrinaldi, Rolly. Dewi, Rahmayanti, dan Risty Gustiawan. 2020. Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di SMA Negeri 4 Karawang, *Jurnal Coaching education Sport*. 1(2). 83-92.

Anugraheni, Indri. 2019. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan

Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD, *Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan*. 6(2). 93-99.

Arif, W.P. 2018. Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Binomial*, 1(1), 11-34.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. 2014. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Astuti, Suhandi, dan Reza Yuafian. 2020. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL), *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(1). 17-24.

Bardi, dan Jailani. (2015). Pengembangan Multimedia Berbasis Komputer Untuk Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Sma. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 49-63.

Fauzia, Awalia. H. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD. *Jurnal Primary Program Studi PGSD*, 7(1). 40-47.

Hamalik, O. 2015. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hamalik, O. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.

Kristin. F. dan Bekti. K. 2021. Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD, *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. 5(2). 353-361.

Murtono. 2017. *Merencanakan dan Mengelola Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Ponorogo: WADE GROUP.

Nazalin, dan Muhtadi, A. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Kimia Pada Materi Hidrokarbon Untuk Siswa Kelas Xi Sma. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 221-236.

- Prihatiningrum. 2014. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Selamet, Ketut. I. 2020. Penggunaan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Inpres Tumpu Jaya I, *Jurnal Pedagogy*, 7(2). 121-125.
- Sudjana. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryaman, M. (2020, October). Orientasi pengembangan kurikulum merdeka belajar. *In Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra* (pp. 13-28).
- Zaman. 2012. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Macromedia Flash Professional pada Pembelajaran Fisika. *Indonesian Journal Of Curriculum and Educational Technology Studies. Jurnal Multimedia Interaktif*. 1(1), 50-75.