

Implementasi Model *Problem Based Learning* Berbantuan Multimedia Di Sekolah Dasar

Arsil

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

Article Information

Reviewed : Feb 20, 2019

Revised : April 10, 2019

Available Online : Jun 19, 2019

Keyword

problem based learning;
team work skills

Correspondence

e-mail :

arsil.fkip@unja.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study is to describe the implementation of multimedia-assisted problem based learning in elementary schools. This type of research is qualitative descriptive. The place of research is SDN 64 / I Muara Bulian, the research subject is class V students. The research procedures are data collection, data reduction, data display and conclusion drawing. Data collection techniques: Observation and Interview. The results of the study, namely the implementation of a multimedia-based problem based learning model, is very helpful for students in carrying out problem solving activities. Science materials presented through learning videos are more interesting and arouse students' interest in learning. However, the obstacle faced by teachers is the difficulty of formulating problems in science materials and looking for learning resources in the form of learning videos that are suitable for learning. So that as a teacher of course must be creative in creating problem solving activities, considering problem solving is one aspect that students must have in the 21st century.

DOI : <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6905>

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dari hasil praktek dan latihan yang dilakukan (Susiyanti Emmi, 18:2017). Model *Problem Based Learning* adalah suatu cara penyajian yang menantang siswa untuk belajar dan bekerja dalam mencari solusi dari permasalahan yang ada. Masalah tersebut diberikan kepada siswa untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran.

Menurut Tan (dalam Rusman, 2014:232) “Model PBL atau pembelajaran berbasis masalah merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada.

Menurut Jalaluddin (2016:95), menyatakan bahwa “*Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang dirancang agar peserta didik dapat pengetahuan penting, yang

membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah, dan memiliki model belajar sendiri serta memiliki kecakapan berpartisipasi dalam tim”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* adalah suatu cara guru dalam penyajian pembelajaran yang membuat siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan permasalahan yang ada.

Langkah-langkah model *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah (Jalaluddin, 2016:98)

Tabel 2.1 Langkah-langkah Model PBL

Fase-fase	Tingkah Laku Guru
Fase 1 Orientasi peserta didik pada masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan. • memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah yang dipilih.
Fase 2 Mengorganisasikan peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut
Fase 3 Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	<ul style="list-style-type: none"> • Mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, dan model dan berbagai tugas dengan temannya
Fase 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari/meminta kelompok presentasi hasil karya.

Sumber : Jalaluddin, (2016:98)

Model *Problem Based Learning* erat kaitannya dengan pembelajaran dengan penemuan. Karena merupakan satu komponen penting dalam pendekatan konstruktivis. Ide-ide konstruktivis moderen banyak berlandaskan pada teori Piaget dan Vygotsky yang digunakan

untuk menunjang metode pengajaran yang menekankan pada pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis kegiatan, dan penemuan. Salah satu prinsip teori Vygotsky yaitu Pemagangan Kognitif. Prinsip ini mengacu pada proses siswa tahap demi tahap mencapai kepakaran dalam interaksinya dengan seorang pakar, apakah seorang dewasa atau teman sebaya yang lebih tinggi pengetahuannya. (Kurniawan,AR.2016).

Multimedia dapat di bagi beberapa jenis atau kategori, yaitu: multimedia yang berbentuk nertwork-online (internet) dan multimedia offline/stand alone (tradisional). Jenis jasa multimedia terdiri dari dua yaitu berdiri sendiri (offline/stand alone), seperti pengajaran konvensional/tradisional dan terhubung dengan jaringan telekomunikasi (network-online) seperti internet. Sistem multimedia stand alone merupakan sistem komputer multimedia yang memiliki minimal penyimpanan/storage (harddisk, CD-ROM/DVD-ROM/CD-RW/DVD-RW) alat input (keyboard, mouse, scanner dan mic) dan alat output (speaker, monitor, LCD Proyektor). Nopriyanti dan sudira , 2015)

Model *Problem Based Learning* juga merupakan model yang direkomendasikan pada kurikulum 2013. Namun demikian, dilapangan tentu dalam implementasi yang dilakukan guru tentu memiliki informasi yang berbeda apalagi implementasi model *Problem Based Learning* yang didukung melalui multimedia. Sehingga peneliti tertarik untuk meninjau lebih dalam mengenai implementasi model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif. karena akan mendeskripsikan mengenai implementasi Model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia di sekolah dasar.

Jenis Data dan Sumber Data

a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumbernya tanpa ada perantara. Data primer yang penulis maksudkan dalam penelitian ini adalah dari observasi dan wawancara

mengenai implementasi Model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia di kelas V SDN 64/I Muara Bulian.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diambil secara tidak langsung atau bersumber dari tangan kedua. Data sekunder dalam penelitian ini adalah data yang terkait dengan penelitian dan diambil dari dokumentasi SDN 64/I Muara Bulian Kecamatan Muara Bulian.

Sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Sebagai sumber data dalam penelitian ini adalah guru kelas V SDN 64/I Muara Bulian Kecamatan Muara Bulian.

Informan Penelitian

Dalam penelitian ini sebagai informan penelitian yang ditentukan oleh peneliti adalah guru kelas dan siswa kelas V SDN 64/I Muara Bulian

Instrumen Penelitian

Alat yang dipergunakan dalam kegiatan penelitian disebut instrument penelitian. Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri atau *human instrument*. Berfungsi menetapkan fokus penelitian atau rumusan masalah, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas hasil penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan yang dilakukan secara teliti dan sistematis atas fenomena yang sedang berlangsung. Kegiatan pengamatan dilakukan selama peneliti melakukan penelitian di SDN 64/I Muara Bulian. Kegiatan pengamatan dilakukan terhadap guru kelas V saat melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pengamatan dalam kegiatan pembelajaran sains meliputi kegiatan guru dalam melaksanakan RPP menggunakan model problem based learning berbantuan multimedia.

Wawancara

Dalam penelitian ini menggunakan wawancara terstruktur sebagai teknik pengumpulan data. Wawancara terstruktur, adalah wawancara yang bebas dimana peneliti menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang akan digunakan berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Secara garis besar wawancara akan dilakukan terhadap guru kelas V

SDN 64/I Muara Bulian sebagai narasumber. Adapun topik yang akan dijadikan bahan wawancara adalah mengenai hasil kegiatan maupun kendala selama mengimplementasikan model problem based learning berbantuan multimedia di kelas V SDN 64/I Muara Bulian.

Analisis Data

Analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis data lapangan model Miles and Huberman yang meliputi reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*) serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing/ verification*).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Observasi

Pada kegiatan penelitian ini peneliti melakukan observasi pada keterlaksanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dibuat guru kelas V SDN 64/I Muara Bulian dengan menggunakan model problem based learning berbantuan multimedia. Adapun hasil observasi disajikan pada table 1 berikut ini :

Tabel 1. Hasil Observasi Keterlaksanaan RPP menggunakan model *problem based learning* berbantuan multimedia.

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Y	Tidak
	Kegiatan awal		
1.	Guru mengucapkan salam dan mengajak semua siswa berdoa serta mengecek kehadiran siswa.	V	
2.	Guru memberikan motivasi	V	
3.	Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang materi yang berkaitan dengan yang akan dipelajari.	V	
4.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	V	
	Kegiatan inti	V	
5.	Siswa mengamati Video pembelajaran berkaitan dengan proses hujan		
6.	Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok secara heterogen.	V	
7.	Guru memanggil setiap ketua kelompok untuk memberikan masalah yang harus dipecahkan oleh setiap kelompok.	V	
8.	Siswa dibimbing guru mengumpulkan informasi untuk memecahkan masalah tersebut.	V	
9.	Setelah selesai diskusi, guru memilih secara acak dari setiap	V	

	kelompok untuk menyampaikan hasil kerja dan diskusi mereka di depan kelas.	
10	Kelompok lain mengomentari atau memberi saran dari hasil kerja kelompok yang tampil.	V
11	Siswa diminta memperbaiki dan mengumpulkan hasil diskusi yang telah dikerjakan	V
12	Guru memberikan lembar kerja siswa kepada siswa untuk evaluasi pembelajaran hari itu.	V
13	Siswa dan guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.	V
14	Kegiatan penutup Dengan bimbingan guru, siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari.	V
15	Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak semua siswa berdoa.	V
JUMLAH		15

Bersadarkan table 1 di atas, dapat dilihat bahwa seluruh indicator RPP telah dapat dilaksanakan oleh guru. Dengan demikian dapat dikatakan model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia sangat mudah implementasikan oleh guru di kelas.

Hasil Wawancara

Tabel 2. Hasil Wawancara Guru

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah ibu pernah menggunakan model <i>problem based learning</i> ?	Pernah, biasanya saya menggunakan pada pembelajaran Matematika dan IPA
2	Menurut ibu apakah yang menjadi kekurangan model <i>problem based learning</i> berdasarkan pengalaman ibu menerapkannya di kelas?	Sulitnya merumuskan permasalahan yang cocok untuk siswa.
3	Pernahkah Ibu menggunakan Multimedia dalam pembelajaran di kelas?	Ya, namun tidak sering, dikarenakan terbatasnya Laptop dan LCD yang disediakan sekolah. Dan takut rusak jika sering digunakan.
4	Apakah ibu mau menggunakan model <i>problem based learning</i> berbantuan multimedia?	Ya.
5	Bagaimana pendapat ibu mengenai model <i>problem based learning</i>	Penerapan model <i>problem based learning</i> berbantuan multimedia di kelas sangat

	berbantuan multimedia yang telah ibu terapkan di kelas?	bagus dikalukan. Namun terdapat kendala yaitu sulitnya merumuskan permasalahan yang akan disajikan menggunakan video pembelajaran. Sehingga dibutuhkan kreatifitas dan ketelitian dalam perencanaan pembelajarannya.
6	Apakah dengan menggunakan model <i>problem based learning</i> berbantuan multimedia materi pembelajaran lebih mudah untuk dipahami oleh siswa?	Iya, materi dengan sangat jelas dapat dilihat oleh siswa.
7	Apakah dengan menggunakan menggunakan model <i>problem based learning</i> siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran?	Iya, dengan menariknya maslahyang disajikan melalui video dan melalui tahapan-tahapan model PBL, tentu membuat siswa dalam tim memiliki tugas pemecahan maslah yang harus didiskusikan bersama kelompoknya.
8	Apakah dengan menggunakan model <i>problem based learning</i> berbantuan multimedia siswa berani mengemukakan pertanyaan ataupun menjawab pertanyaan?	Dengan semangat yang dimulai sejak awal pembelajaran, siswa lebih percaya diri ketikan melakukan kegiatan Tanya jawab di kelas. Terlebih siswa memang diminta untuk menyajikan hasil diskusi per kelompok di depan kelas.

Tabel 3. Hasil Wawancara Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah pembelajaran yang disajikan guru menarik?	Iya, sangat menarik. Karena ada videonya.
2	Apakah dalam pembelajaran yang disajikan diberikan kesempatan bertanya, berpendapat?	Iya, Kesempatan berdiskusi dalam pembelajaran ini, membuat saya lebih berani mengemukakan pendapat
3	Apakah kamu mau pembelajaran seperti ini di lakukan apda materi lain?	Saya ingin topik lain diajarkan seperti ini
4	Apakah kamu suka belajar kelompok?	Ya, Saya lebih suka belajar kelompok daripada belajar sendiri-sendiri

Pembahasan

Dalam menggunakan model *Problem Based Learning* ini guru harus bisa menerapkan langkah-langkah dengan baik agar indikator yang diamati dapat tercapai. Langkah-langkah model *Problem Based Learning* yaitu (1) mengidentifikasi masalah, (2) membagi siswa menjadi beberapa kelompok, (3) mengumpulkan data, (4) menganalisis data, dan (5) evaluasi. (Jalaludin,2016)

Berdasarkan hasil observasi dilapangan, guru telah mengimplementasikan model *Problem Based Learning* sesuai dengan tahapan tersebut. Namun, berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas V SDN 64/I Muara Bulian tahap persiapan untuk kegiatan identifikasi masalah yang agak sulit. Dibutuhkan ketelitian sehingga masalah yang akan disajikan tidak salah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Penggunaan multimedia yang digunakan dalam hal ini adalah video pembelajaran yang disajikan melalui Laptop dengan dukungan LCD Proyektor dan Speaker. Sedangkan video pembelajaran di download melalui youtube. Dalam hal ini video yang digunakan adalah video mengenai proses terjadinya hujan, dan permasalahan akibat hujan / banjir. Berdasarkan keterangan guru dan siswa kelas V, saat proses belajar menggunakan model *Problem Based Learning* yang didukung oleh video pembelajaran membuat siswa merasa sangat tertarik dan fokus dalam memahami masalah.

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

Kesimpulan

Implementasi model *problem based learning* berbantuan multimedia sangat membantu siswa dalam melakukan kegiatan pemecahan masalah. Materi-materi IPA yang disajikan melalui video pembelajaran lebih menarik dan membangkitkan minat belajar siswa. Namun demikian, kendala yang dihadapi guru adalah sulitnya merumuskan permasalahan pada materi IPA dan mencari sumber belajar berupa video pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran.

Implikasi

Model *problem based learning* yang merupakan rekomendasi kurikulum 2013 hendaknya dapat diimplementasikan oleh guru di kelas melalui perencanaan yang baik.

Sebagai guru tentu harus kreatif dalam menciptakan kegiatan pemecahan masalah, mengingat pemecahan masalah merupakan salah satu aspek yang harus dimiliki siswa pada abad 21.

DAFTAR PUSTAKA

- Jalaluddin. 2016. *Model-model Pembelajaran dan Implementasi dalam RPP*. Palembang: PT Media Mutiara Lentera.
- Kurniawan, A.R., Kardi, S., & Tjandrakirana. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Berbasis Pendekatan Penemuan Terbimbing Untuk Melatihkan Keterampilan Proses Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 2(2), 175–183.
- Nopriyanti dan sudira , putu. 2015. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan Dan Wiring Kelistrikan Di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Volume 5 no 2 p.222-235.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo.
- Susiyanti, Emmi. 2017. *Penggunaan metode demonstrasi dan media nyata untuk meningkatkan hasil belajar ipa* . jurnal PGSD 10(1)2017. Universitas Bengkulu.