

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*  
BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V SD  
NEGERI PARANG TAMBUNG 1 MAKASSAR**

Murni

Pendidikan Profesi Guru Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas Muhammadiyah Makassar  
e-mail : [murnidakkang21@gmail.com](mailto:murnidakkang21@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study aims to improve the learning outcomes of fifth grade students in Parang Tambung 1 Elementary School, Makassar using the Problem Based Learning model. This study is a classroom action research (CAR) conducted in two cycles. The subjects in this study were 15 fifth grade students of Parang Tambung 1 Elementary School, Makassar. The data collection technique used a test technique. The data analysis technique used comparative descriptive in the form of a percentage of science learning outcomes in the pre-cycle, cycle I and cycle II. Based on the results of the study, it can be concluded that learning with the Problem Based Learning model assisted by interactive media can improve learning outcomes in science subjects. The results before the action was taken, namely in the pre-cycle only 5 students or 40% completed, in cycle 1 it increased to 8 students or 55% who completed science learning and in cycle II it increased again to 13 students or 80% who completed learning. This research is said to be successful because it achieved the performance indicator, namely 80% of all students with KKM 70.*

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

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V di SD Negeri Parang Tambung 1 Makassar dengan menggunakan model *Problem Based Learning*. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak dua siklus. Subjek dalam penelitian ini peserta didik kelas V SD Negeri Parang Tambung 1 Makassar yang berjumlah 15 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes. Teknik analisis data menggunakan deskriptif komparatif berupa persentase dari hasil belajar IPAS pada pra siklus, siklus I dan siklus II. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS. Hasil sebelum dilakukan tindakan yaitu pada pra siklus hanya 5 peserta didik atau 40% yang tuntas, pada siklus 1 meningkat menjadi 8 peserta didik atau 55% yang tuntas belajar IPA dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 13 peserta didik atau 80% yang tuntas belajar. Penelitian ini dikatakan berhasil karena mencapai indikator kinerja yaitu 80% dari seluruh peserta didik dengan KKM 70.

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

## **A. Pendahuluan**

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran di mana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Tidak hanya guru dan siswa yang menghadapi masalah pendidikan, tetapi masyarakat dan pemerintah juga berperan dalam masalah pendidikan. Pemerintah berusaha meningkatkan kualitas pendidikan dengan membangun sistem pendidikan yang bertujuan untuk menghasilkan rakyat Indonesia dengan SDM yang baik dan moral.

Menurut Leonard (Handayani et al., 2019), pendidikan dapat didefinisikan sebagai pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hayat yang mempengaruhi pertumbuhan seseorang. Misi pendidikan tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga memerlukan perubahan perilaku, motivasi yang kuat untuk peserta didik untuk terus

belajar, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar peserta didik dapat berkembang sepenuhnya.

Pembelajaran yang menyenangkan, menantang, dan interaktif dapat meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar siswa. Salsabila (2020) mengatakan bahwa penggunaan model dan pendekatan pembelajaran yang mengaktifkan siswa terkait dengan perilaku mengajar dan belajar. Oleh karena itu, mengubah gaya pembelajaran guru dengan model pembelajaran yang lebih inovatif dapat membantu meningkatkan kondisi pembelajaran. Peserta didik memiliki kemampuan untuk secara aktif menemukan dan mengorganisasikan apa yang mereka ketahui sehingga pengetahuan mereka menjadi lebih bermakna.

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi peserta didik dan kreativitas pendidik. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pendidik yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses

belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memadai, ditambah dengan kreativitas pendidik akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

Bramianto Setiawan, et al., (2021) mendefinisikan bahwa pendidikan merupakan usaha untuk meningkatkan kualitas hidup manusia melalui pengembangan potensi yang dimiliki. Pendidikan merupakan kegiatan dinamis yang bertujuan untuk mengarahkan individu menuju kedewasaan dengan memberikan ilmu pengetahuan, melatih keterampilan, dan menanamkan nilai-nilai serta sikap yang baik. Pendidikan diharapkan mampu meningkatkan ilmu pengetahuan peserta didik untuk membentuk kecerdasan mereka. Kerjasama antara guru dan siswa sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan ini.

Salah satu Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu pembelajaran yang disusun dan digunakan untuk merangsang siswa meningkatkan daya nalar serta menggunakan pengetahuannya ketika diberi permasalahan. Menurut Kamdi (Kusuma, 2021), "Problem Based Learning (PBL) merupakan

model kurikulum yang berhubungan dengan masalah dunia nyata siswa. Masalah yang diseleksi mempunyai dua karakteristik penting, pertama masalah harus autentik yang berhubungan dengan konteks sosial siswa, kedua masalah harus berakar pada materi subjek dari kurikulum". Terdapat tiga ciri utama dari model Problem Based Learning (PBL).

Belajar menurut pengertian psikologis adalah suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam menentukan kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Menurut psikologi klasik, hakikat belajar merupakan *all learning is a proseses of developing or training of mind*. Belajar adalah melihat objek dengan menggunakan substansi dan sensasi. Menurut teori mental State, mendefinisikan belajar merupakan perolehan pengetahuan melalui alat indra yang disampaikan dalam bentuk perangsang-perangsang dari luar.

Sudjana (Nurrita, 2018) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah suatu kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru

di kelas. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan yang positif pada diri peserta didik. Kualitas pembelajaran memiliki hubungan yang berbanding lurus dengan hasil pembelajaran, sehingga pembelajaran yang berkualitas akan menghasilkan hasil belajar yang tinggi (Kusuma, 2021)

Dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran, muncul opsi menarik yaitu menggunakan model pembelajaran *problem based learning*. Pendekatan ini bukan hanya memberikan informasi sebagai pengetahuan terpisah, tetapi mengintegrasikannya ke dalam konteks tugas nyata. Melalui model *problem based learning* ini, peserta didik tidak hanya memahami konsep-konsep ilmiah, melainkan juga menerapkannya dalam situasi nyata. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Kirana, dkk (2023) Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yaitu suatu pembelajaran yang disusun untuk merangsang peserta didik dan meningkatkan keaktifannya dalam menyelesaikan permasalahan yang ada di sekitar,

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti bermaksud

melakukan penelitian yang berjudul “ Penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ipas kelas v sd negeri parang tambung 1 makassar”.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik dalam proses pembelajaran di kelas secara berkesinambungan. Azizah, (2021) mengatakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan tindakan yang dilakukan di kelas untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu praktik pembelajaran.

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SD Negeri Parang Tambung 1 Makassar tahun ajaran 2023/2024 berjumlah 15 peserta didik. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dimulai dengan tahap pra-siklus sebagai langkah awal. Pra-siklus melibatkan wawancara dengan wali kelas dan peserta didik kelas V SD Negeri Parang Tambung 1 Makassar. Data dari pra-siklus ini digunakan untuk merancang pembelajaran pada siklus

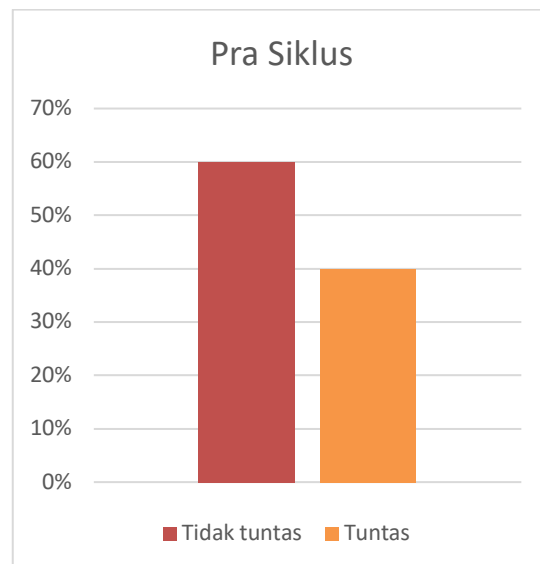
pertama, dimana hasilnya nanti menjadi dasar untuk pelaksanaan pembelajaran pada siklus selanjutnya. Pelaksanaan pembelajaran dalam setiap siklus mengikuti tahapan sesuai dengan model penelitian tindakan kelas Kemmis dan Taggart (1988).

Penelitian ini berlangsung di SD Negeri Parang Tambung 1 Makassar. Penelitian ini menggunakan dua variabel: variabel bebas adalah model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan variabel terikat adalah hasil belajar IPAS kelas V SD Negeri Parang Tambung 1 Makassar. Data dikumpulkan melalui metode tes, observasi, dan dokumentasi. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar IPAS melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning*, dengan capaian ketuntasan belajar setidaknya mencapai  $\geq 70$ .

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil**

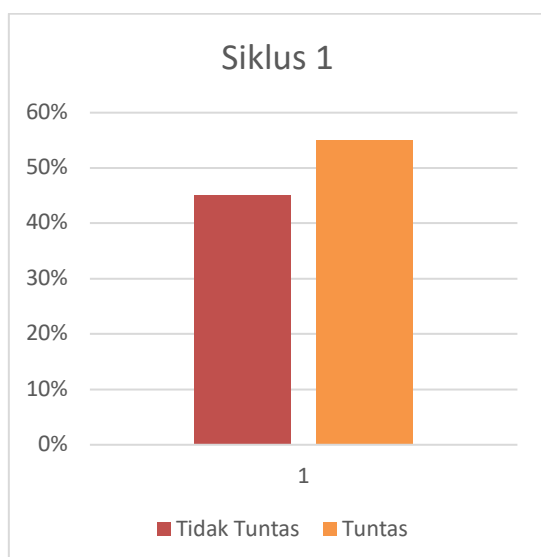
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas V SD Negeri Parang Tambung 1 Makassar dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* sebanyak 2 siklus berfokus pada aktivitas pra siklus, proses

pembelajaran, dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS sebagai berikut ini:



Gambar 1 Diagram Batang Ketuntasan Hasil Belajar Pra Siklus

Pada gambar 1 menunjukkan bahwa hasil belajar dari 15 peserta didik yang mengikuti evaluasi pembelajaran pra siklus terdapat 10 peserta didik (60%) belum tuntas atau tidak mampu mencapai KKM 70 dan sebanyak 5 peserta didik (40%) tuntas dengan mencapai nilai KKM. Nilai tertinggi yang dicapai peserta didik adalah 80 dan nilai terendah 40 dengan nilai rata-rata adalah 60. Data dari pra-siklus ini digunakan untuk merancang pembelajaran pada siklus 1, dimana hasilnya akan menjadi dasar untuk pelaksanaan pembelajaran pada siklus berikutnya.



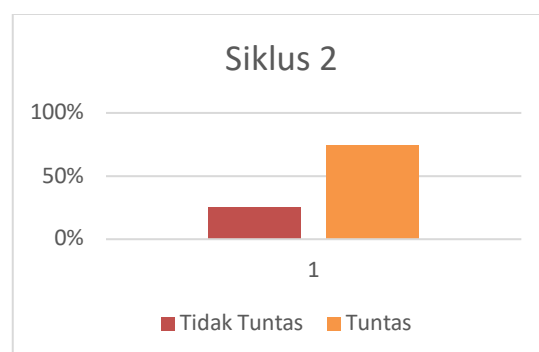
Gambar 2 Diagram Batang Ketuntasan Hasil Belajar Siklus 1 dengan Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Interaktif.

Pada Diagram 2 diatas menunjukkan bahwa hasil belajar dari 15 siswa yang mengikuti evaluasi pembelajaran siklus 1 terdapat 7 peserta didik (45%) belum tuntas atau tidak mampu mencapai KKM 70 dan sebanyak 8 peserta didik (55%) tuntas atau mencapai nilai KKM. Nilai tertinggi yang dicapai peserta didik adalah 90 dan nilai terendah 50 dengan nilai rata-rata adalah 65. Berdasarkan data ini peneliti memutuskan untuk melanjutkan siklus berikutnya dengan harapan mendapatkan hasil yang lebih baik.

### Tahap Refleksi

Tujuan refleksi adalah untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah terjadi, permasalahan yang

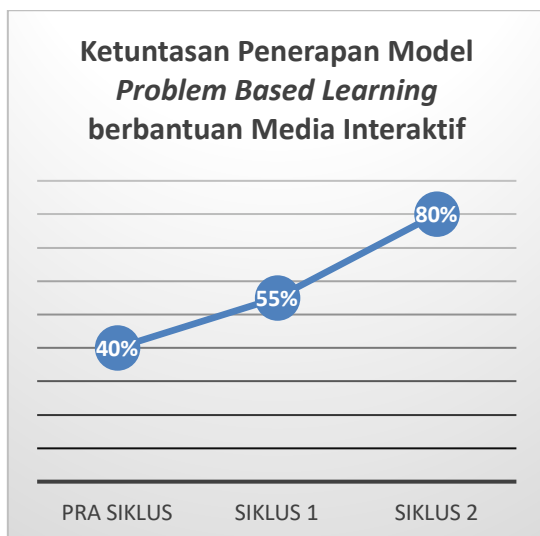
muncul dan kekurangna yang masih ada saat pembelajaran berlangsung, beberapa siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, dan diam jika diberi pertanyaan, siswa tetap asyik dengan aktivitasnya sendiri, seperti mengobrol dengan teman. Dalam hal ini, kelemahan dapat terjadi karena guru kurang mengkondisikan kelas. Oleh karena itu, perlu peningkatan dan perbaikan agar siswa dapat lebih focus pada materi yang diberikan guru. Maka, pembelajaran akan dilanjutkan pada siklus berikutnya atau siklus II.



Gambar 3 Diagram Batang Ketuntasan Hasil Belajar Siklus 1 dengan Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Interaktif

Pada pembelajaran siklus II terdapat 2 peserta didik (20%) belum tuntas atau tidak mampu mencapai KKM 70 dan sebanyak 13 peserta didik (80%) tuntas atau mencapai nilai KKM. Nilai tertinggi yang dicapai peserta didik adalah 100 dan nilai terendah 60 dengan nilai rata-rata kelas adalah 80. Berdasarkan data

tersebut, penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan penerapan model pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Kuis Interaktif dari data awal (pra siklus), siklus I, siklus II.



Dari grafik diatas, dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan yang signifikan setiap kali penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan Media Interaktif pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri Parang tambung 1 Makassar. Pada tahap pra siklus, terdapat 40% siswa yang mencapai indikator capaian, kemudian meningkat menjadi 55% pada siklus I, dan mencapai 80% pada siklus II. Peningkatan tersebut dapat diatribusikan kepada penerapan model *Problem Based Learning* oleh peneliti sesuai dengan prosedur dan langkah-langkah yang ditentukan. Hasil dari penerapan model *problem*

*based learning* berbantuan Media interaktif terhadap hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa penerapan model *problem based learning* yang sesuai dengan materi yang disajikan dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Parang Tambung 1 Makassar.

### **Pembahasan**

Hasil dari penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media interaktif pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri Parang Tambung 1 Makassar menunjukkan adanya peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik dengan meningkatnya persentase hasil belajar dan tuntasnya penerapan model *problem based learning* mulai dari pra siklus hingga siklus II. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model *problem based learning* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari antusiasme dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar mereka. Berdasarkan pendapat Arends dalam (Hosnan 2014) Model Problem Based Learning (PBL) adalah model pembelajaran dengan

pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan inquiry, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh (Octaviana, A., Marlina, D., & Kusumawati, N. 2023) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media wordwall dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa V SDN Grudo 3 Ngawi. Dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa pada presentase aktivitas guru siklus I 75% dalam kategori baik meningkat pada siklus II 93% dalam kategori sangat baik, pada aktivitas siswa siklus I 71% dalam kategori baik meningkat pada siklus II 91% dalam kategori sangat baik, dan presentase ketuntasan klasikal siswa pada siklus I 57% meningkat pada siklus II menjadi 87%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media wordwall dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa V SDN Grudo 3 Ngawi. Selanjutnya

(Safrida, M., & Kistian, A. 2020) menyatakan penerapan model Problem Based Learning (PBL) memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa, hal ini dapat kita lihat dari nilai siswa yang semakin meningkat setelah diterapkannya model Problem Based Learning (PBL) pada mata pelajaran IPA materi Pembuatan Makanan Pada Tumbuhan Hijau.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan temuan dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif terbukti berhasil dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Ini terbukti dari peningkatan yang signifikan dalam jumlah peserta didik mampu menyelesaikan tugas dan mendapatkan nilai di atas KKM dari tahap pra-siklus ke siklus I, dan dari siklus I ke siklus II. Pada awalnya, hanya 5 peserta didik (40%) yang berhasil menyelesaikan tugas pada tahap pra-siklus, tetapi pada siklus I, angka ini meningkat menjadi 8 peserta didik (55%). Kemudian, pada siklus II, jumlah siswa yang berhasil menyelesaikan tugas mencapai 13 (80%), yang dapat dianggap sebagai

hasil yang sangat baik. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan model *problem based learning* berdampak positif terhadap pencapaian belajar peserta didik. Oleh karena itu, sangat direkomendasikan kepada para pendidik untuk mempertimbangkan menerapkan model *problem based learning* dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

### Jurnal :

- Azizah, A. (2021). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran. Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 3(1), 15–22.
- Handayani, N. P., Kholifaturommah, S., & Syahrini, T. I. (2019). Modifikasi Metode Pembelajaran Matematika *Inside Outside Circle* dengan Strategi Pembelajaran Tugas dan Paksa. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Kaluni* (Vol. 2, p. 26).
- Hidayat, W. (2021). Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe *Inside Outside Circle* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Ilmu Pendidikan*
- Kusuma, Y. Y. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1460–1467. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.753>
- Kemmis, S. and R McTaggart. (1988). *Action Research -some ideas from The Action Research Planner*, Third edition, ed. Deakin University.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Octaviana, A., Marlina, D., & Kusumawati, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (Pbl) Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sdn Grudo 3 Ngawi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6752-6760.
- Salsabila, S. (2020). *Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa* [PhD Thesis, FKIP UNPAS]. <http://repository.unpas.ac.id/50134/>
- Safrida, M., & Kistian, A. (2020). Penerapan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar IPA Kelas V SD Negeri Peureumeue Kecamatan Kaway XVI. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 53-65.