

PENGUNAAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA VIDEO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS 6 SDN 2 BUWIT

Ni Kadek Ari Sugiani¹, Ni Nyoman Karmini², I Nyoman Raka³

^{1,2,3*}Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja, Indonesia

sugianiari@gmail.com¹, ninyomankarmini@gmail.com², rakanyoman99@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki penggunaan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media video untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VI SDN 2 Buwit. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus dengan melibatkan 25 siswa sebagai subjek penelitian. Setiap siklus terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa. Pada tahap pra-siklus, hanya 44% siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Setelah penerapan model PBL pada siklus I, angka ini meningkat menjadi 76%, namun belum memenuhi target ketuntasan klasikal sebesar 80%. Pada siklus II, penggunaan media video berhasil meningkatkan fokus dan motivasi siswa, sehingga 96% siswa mencapai KKTP, melampaui target yang telah ditetapkan. Model PBL berbantuan media video terbukti efektif dalam hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas VI SDN 2 Buwit. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan.

Kata kunci: Problem Based Learning (PBL), motivasi belajar, hasil belajar, siswa kelas VI, pembelajaran inovatif, teknologi pendidikan.

USE OF PROBLEM BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY VIDEO MEDIA TO IMPROVE INDONESIAN LEARNING OUTCOMES FOR CLASS 6 STUDENTS OF SDN 2 BUWIT

ABSTRACT

This research aims to investigate the use of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by video media to improve student learning outcomes in Indonesian language subjects in class VI SDN 2 Buwit. The method used was Classroom Action Research (PTK) which was carried out in two cycles involving 25 students as research subjects. Each cycle consists of planning, implementation, observation and reflection stages. The research results showed a significant increase in student learning outcomes. At the pre-cycle stage, only 44% of students achieved the Learning Goal Achievement Criteria (KKTP). After implementing the PBL model in cycle I, this figure increased to 76%, but did not meet the classical completion target of 80%. In cycle II, the use of video media succeeded in increasing student focus and motivation, so that 96% of students achieved the KKTP, exceeding the set target. The PBL model assisted by video media has proven to be effective in the Indonesian language learning outcomes of class VI students at SDN 2 Buwit. It is hoped that the results of this research will become a reference for teachers to integrate technology in learning to improve the quality of education.

Key words: Problem Based Learning (PBL), learning motivation, innovative learning, classical learning completion, educational technology.

PENDAHULUAN

Saat ini Pemerintah dan masyarakat mengharapkan lulusan dapat mendapatkan pekerjaan yang lebih dari kata sukses, lulusan dituntut untuk dapat menjadi pemimpin,

manajer, inovator, ataupun wirausaha yang sukses dan mampu beradaptasi dengan perubahan ilmu dan teknologi terkini, serta memiliki iman dan taqwa yang kuat. Hal ini tentu saja menambah beban yang ditanggung

oleh sekolah dan guru pendidikan saat ini, yang menjadi semakin sangat berat, karena sekolah dan guru merupakan garda garis depan dalam membentuk kepribadian siswa.

Kita ketahui bahwa dalam Suatu Proses pembelajaran yang baik ditandai dengan adanya interaksi antara berbagai komponen proses pembelajaran. Komponen yang berperan tersebut tidak lain dalam proses pembelajaran antara lain: guru, siswa, media, metode, peralatan, peralatan, dan lingkungan kelas untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Pembelajaran itu sendiri merupakan suatu kegiatan yang melibatkan interaksi tatap muka antara guru dan siswa, serta kegiatan timbal balik dalam lingkungan pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Rustaman:2003). Proses pembelajaran dalam sistem pendidikan adalah Sistem yang lengkap dan tidak dapat terpisahkan dengan komponen pembelajaran, yaitu input (peserta didik) dan dengan bantuan instrumental input, output dan *outcome*.

Proses pembelajaran sendiri pada dasarnya merupakan proses komunikasi, dimana guru berperan sebagai pengantar dan siswa berperan sebagai penerima pesan (informasi). Perkembangan teknologi yang pesat telah mempengaruhi banyak sektor pendidikan, mulai dari cara belajar siswa, dan juga cara guru memperoleh bahan ajar yang tidak hanya terpaku pada buku text saja.

Perkembangan zaman dari masa lalu hingga saat ini sekarang telah menimbulkan banyaknya perubahan yang signifikan terhadap perilaku, gaya hidup, dan kebutuhan lainnya. (Ohy, Kawung, and Zakarias:2020) Maka dari itu untuk mempersiapkan generasi emas yang akan datang pendidik harus mampu menjawab tantangan itu, yaitu, sebagaimana yang

sudah disampaikan oleh Bloom beberapa konsep dalam konteks pendidikan nasional, hasil belajar merujuk pada perubahan dalam perilaku yang mencakup tiga ranah, yakni ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap), dan ranah psikomotorik (keterampilan). (Adawiyah et al:2020).

Adapun Data dari lembaga survei PISA Tahun 2022 menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat ke-58 dari 81 negara dalam hal perolehan hasil belajar, mengindikasikan hasil belajar yang rendah di kalangan peserta didik. Rendahnya hasil belajar ini berpotensi berdampak pada prestasi akademis peserta didik terutama dibidang Mata Pelajaran Bahasa Indonesia oleh karena itu, penting bagi para guru untuk mengoptimalkan proses belajar- mengajar Bahasa Indonesia dengan efektif. Perbedaan utama antara penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian sebelumnya adalah penekanan pada hasil belajar kognitif, dengan menggunakan materi dan objek penelitian yang berbeda dari penelitian sebelumnya. (Amalia Yunia Rahmawati 2020).

Perkembangan teknologi yang pesat telah mempengaruhi penggunaan berbagai jenis media, media berperan penting sebagai alat bantu didalam proses pembelajaran. Menguasai suatu media pembelajaran populer tersebut, guru dapat secara kreatif menempatkan dan memposisikannya dalam desain pembelajaran yang menarik dan inovatif. Salah satunya dengan memanfaatkan media yang cukup populer dikalangan pelajar adalah media video. Media video adalah media pembelajaran menarik bagi peserta didik atau siswa karena video dibuat dengan tampilan yang tidak membosankan, dilengkapi dengan gambar dan tulisan sehingga mudah dilihat dan ditiru orang lain (pelajar). Keunggulan media

video dapat menampilkan gambar bergerak dengan suara pada saat yang bersamaan dan dapat disajikan di dalam kelas.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan model problem based learning berbantuan video dapat meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas VI SDN 2 Buwit. Hasil penelitian ini kemudian dapat digunakan sebagai bahan referensi, dan juga dapat digunakan sebagai acuan penelitian lain terkait penggunaan dan pengaruh media pembelajaran (media video) untuk meningkatkan hasil belajar siswa di lembaga pendidikan.

Diharapkan penelitian ini kemudian akan dapat membantu penelitian lain untuk mengembangkan wawasannya agar penelitian ini dapat bermanfaat dengan menyebarkan ilmu-ilmu baru bagi dunia pendidikan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah penggunaan model problem based learning dapat meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas VI SDN 2 Buwit.

Kita tahu bahwa Kajian teori merupakan penjelasan teori yang terkait dengan variabel dan juga tentunya sesuai judul, yang digunakan untuk memperkuat dalam melakukan penelitian ini yaitu sebagai berikut: PBL (*problem-based learning*) menggambarkan strategi dengan mengintegrasikan persoalan faktual yang bisa digunakan sebagai kerangka materi bagi siswa sehingga dapat melatih keahlian dalam pemecahan masalah, sekaligus menyusun sebuah pengetahuan baru (Setiyadi, 2019). Lebih lanjut Setiyadi (2019) juga menjelaskan bahwa PBL (*problem-based learning*).

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, pada penelitian ini pengembangan video

didasari dengan model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk aktif menyelesaikan permasalahan sesuai kecakapan hidup abad ke-21 yaitu model *problem-based learning*.

Model *Problem-based Learning* merupakan model yang dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna sehingga mendorong siswa untuk mampu berpikir kritis, memiliki rasa percaya diri dan mampu belajar secara mandiri (Abidin:2014).

Model ini mendorong siswa terlibat aktif mendapatkan pengetahuan baru untuk menyelesaikan permasalahan dalam kehidupannya (Batlolona:2020). Menurut Akcay, Model pembelajaran PBL merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengenal cara belajar dan bekerja sama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian masalah-masalah di dunia nyata. *Problem Based Learning* menekankan pentingnya pembelajaran melalui pengalaman. Peran guru dalam model PBL berperan sebagai, motivator, fasilitator, dan pembimbing.

Keunggulan model PBL diantaranya, adalah siswa dituntut memiliki keterampilan berfikir tinggi dan dilibatkan secara aktif dalam keterampilan memecahkan masalah selanjutnya pembelajaran yang tertanam berdasarkan skemata yang dimiliki siswa sehingga pembelajaran lebih bermakna. Siswa merasakan langsung manfaat pembelajaran akibat masalah yang diselesaikan dikaitkan dengan kehidupan nyata sebagai motivasi dan bahan pelajaran yang menarik siswa belajar. Yang kemudian menjadikan siswa lebih dewasa dan mandiri, memberikan aspirasi dan menerima pendapat orang lain, menanamkan sikap sosial secara positif kepada peserta didik lainnya. Terakhir hal ini mampu menciptakan kondisi belajar secara kelompok, menciptakan interaksi sesama peserta didik.

Model pembelajaran PBL memiliki keunggulan lainnya yakni dapat menciptakan tumbuh kembang siswa dalam berkegiatan secara individual maupun secara kelompok sehingga hasil belajar dengan ketuntasan maksimal dapat tercapai.

Diketahui bahwa Hasil belajar merupakan indikator yang dapat mengukur tingkat kesuksesan dari suatu upaya yang dilakukan dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar tersebut kemudian dapat menunjukkan apakah upaya tersebut telah mencapai suatu potensi maksimal atau masih memiliki ruang untuk perbaikan. Menurut Bloom, hasil belajar dapat secara umum dibagi menjadi tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik (Arifudin 2023).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang terdiri dari tiga siklus, termasuk tahap pra-siklus. Setiap siklus dilaksanakan melalui empat langkah utama, yaitu merancang rencana, melaksanakan tindakan, melakukan observasi, dan menganalisis hasil melalui refleksi (Utomo et al., 2024). Penelitian ini dilaksanakan di sebuah Sekolah Dasar yang terletak di Kabupaten Tabanan, tempat para subjek penelitian berada. Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan memiliki sifat spiral, dengan pelaksanaannya melalui rangkaian tahapan sistematis, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, evaluasi, dan refleksi (Septiningtias, 2020).

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) tidak hanya berfokus pada proses mengidentifikasi masalah, tetapi juga bertujuan untuk menyelesaikannya melalui upaya perubahan dan perbaikan yang dilakukan secara

berkesinambungan (Erita, 2022). Penelitian ini melibatkan siswa Kelas 6 di salah satu SDN 2 Buwits sebagai subjek, dengan total 25 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Subjek dipilih karena adanya permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua siklus. Pada siklus pertama, kegiatan diawali dengan tahap perencanaan, yakni penyusunan perangkat pembelajaran. Tahap pelaksanaan dilanjutkan dengan menerapkan pembelajaran sesuai perangkat yang telah dirancang. Observasi dilakukan untuk memantau jalannya proses pembelajaran, sedangkan tahap refleksi digunakan untuk mengevaluasi pelaksanaan siklus pertama dan menyusun strategi perbaikan untuk siklus kedua. Siklus kedua dilakukan dengan proses yang serupa, meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Instrumen utama yang digunakan adalah tes hasil belajar, dengan analisis data dilakukan secara kuantitatif menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif untuk mengukur hasil belajar siswa.

Keberhasilan penelitian diukur berdasarkan indikator kinerja yang ditetapkan, yaitu minimal 80% siswa mencapai hasil belajar dengan kategori sedang atau lebih, serta ketuntasan belajar klasikal mencapai minimal 80%. Selain itu, persentase siswa yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 70% juga menjadi acuan utama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning/PBL) secara keseluruhan telah berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran yang dirancang sebelumnya. Berikut ini disajikan data rekapitulasi peningkatan hasil belajar tematik, khususnya pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia, yang diperoleh dari tahap pra-penelitian (pra-siklus) hingga setelah pelaksanaan penelitian pada siklus I dan siklus II. Data lengkap disajikan dalam tabel berikut.

Tabel.1 Rekap Hasil Belajar Siswa

Nilai	Pembelajaran					
	Pra Siklus	%	Siklus I	%	Siklus II	%
≥ 70	11 siswa	44 %	19 siswa	76 %	24 siswa	96 %
< 70	14 siswa	56 %	6 siswa	24 %	1 siswa	4 %

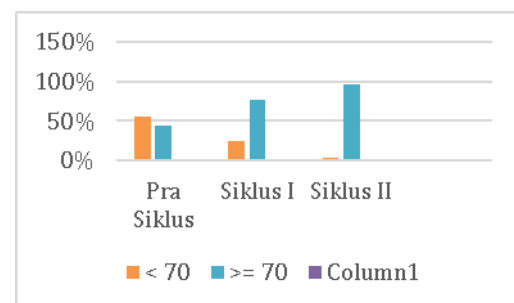
Berdasarkan Tabel 1, pada tahap pra-siklus, hanya 44% siswa yang berhasil mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Capaian tersebut masih jauh di bawah target ketuntasan belajar klasikal yang telah ditetapkan. Untuk mengatasi hal ini, dilakukan perbaikan melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) pada siklus I. Setelah pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, persentase siswa yang mencapai KKTP meningkat sebesar 32%. Namun, hasil tersebut belum memenuhi target ketuntasan klasikal minimal 80%, sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II.

Hasil observasi pada siklus I menunjukkan adanya beberapa kendala, baik di pihak siswa maupun guru. Salah satu kendala utama adalah kurangnya fokus sebagian siswa saat mengikuti kegiatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dalam

diskusi kelompok. Refleksi dari temuan ini menjadi dasar untuk perbaikan di siklus II dengan mengintegrasikan model PBL menggunakan media *Chromebook*.

Pada siklus II, hasil pembelajaran tematik (khususnya muatan Bahasa Indonesia) menunjukkan peningkatan sebesar 20%. Kendala dari siklus I berhasil diatasi, antara lain dengan memanfaatkan media video untuk membantu meningkatkan fokus siswa. Persentase siswa yang mencapai KKTP pada siklus II mencapai 96%, melampaui target ketuntasan klasikal sebesar 80%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan video efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas 6 di salah satu SDN 2 Buwit dalam mata pelajaran bahasa indonesia. Peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKTP disajikan dalam Grafik 1.

Grafik 1. Presentase Hasil Belajar Siswa



SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan diskusi sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model problem based learning berbantuan media video untuk meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas 6 SDN 2 Buwit.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang pertama saya

ucapkan kepada Tuhan yang Maha Esa karena atas rahmat-Nya saya dapat menyelesaikan artikel penelitian tindakan kelas ini. Kedua saya ucapkan terima kasih kepada seluruh Pimpinan dan Civitas Akademika STAHN Mpu Kuturan yang memberikan kesempatan kepada saya untuk meningkatkan kompetensi dalam program penelitian S2 Pendidikan Guru Sekolah Dasar ini. Ketiga saya ucapkan terima kasih kepada Ibu Nyoman Karmini selaku Dosen Pembimbing dalam mata kuliah Bahasa Indonesia yang telah banyak sekali memberikan saya pelajaran dan pengalaman tentang merancang metode dan media pembelajaran. Keempat saya ucapkan terima kasih kepada kedua orang tua, pasangan tercinta, anak-anak dan keluarga yang telah mendukung menempuh pendidikan. Kelima saya ucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah tempat saya bertugas dan rekan-rekan Guru serta Staf Tata Usaha yang sudah membantu selama pendidikan dan penelitian. Yang terakhir saya ucapkan terima kasih kepada seluruh anak-anak di kelas tempat saya melaksanakan penelitian yang telah dengan antusias mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia Yunia Rahmawati. 2020. "Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar." 08(July): 1–23.
- Amirudin, Noor. 2019. "PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI ERA." : 181–92.
- Arifudin, O. 2023. "Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan di Indonesia." *Jurnal Al-Amar (JAA)* 4(1): 13–22.
- Friska, Sonia Yulia, Maulidya Tri Amanda, Ana Novitasari, and Gingga Prananda. 2021. "Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Muatan Pembelajaran IPA Kelas IV Di SD Negeri 08 Sungai Rumbai." *PENDIPA Journal of Science Education* 6(1): 250–55.
- Iryanto, Nindy Dewi. 2021. "Jurnal Basicedu." *Jurnal Basicedu* 5(5): 3829–40.
- Lina Rohmatun Nisa, Nur Efendi. "View of Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar.Pdf."
- Mulyani, Fitri, Nur Haliza. 2021. "Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (Iptek) dalam Pendidikan." *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 3(1): 101–9.
- Nugraha, Sobron Adi, Titik Sudiatmi, and Meidawati Suswandari. 2020. "Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iv." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1(3): 265–76.
- Oh, Grafita, Evelin J.R. Kawung, and Jhon D. Zakarias. 2020. "Perubahan Gaya Hidup Sosial Masyarakat Pedesaan Akibat Globalisasi Di Desa Rasi Kecamatan Ratahan Kabupaten Minahasa Tenggara." *Jurnal Holistik* 13(3): 1–16. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/view/29574>.
- Pebriani, Corry. 2017. "Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V." *Jurnal Prima Edukasia* 5(1): 11–21.
- Trianto, 2014. *Mendesain Model pembelajaran Inovatif, progresif, dan kontekstual*. Jakarta: Premamedia Group
- Tohir, Rohayana, Iffah. 2018. Pengaruh Model pembelajaran Kontekstual berbasis masalah terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tetara Kabupaten Lombok Timur tahun pelajaran 2016/2017. Tesis. Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Program Pasca Sarjana. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Warne, R. T. (2014). *A Primer on Multivariate Analysis of Variance (MANOVA) for Behavioral Scientists*. 19(17), 10.
- Erita, Y. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Media Kartu Kata Berwarna Pada Siswa Kelas I SD Negeri 08 Pulau Punjung. *International Journal of Technology Vocational Education and Training*, 3(1), 62–73.
- Septiningtiyas, N. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas*.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>