



IMPLEMENTASI MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN ANIMASI PADA MATA PELAJARAN PPKN SISWA KELAS VI SD NEGERI 101927 SEKIP KECAMATAN LUBUK PAKAM

Aulia Rahman¹, Daulat Saragi², Anita Yus³
Prodi Pendidikan Dasar Pascasarjana Unimed

auliarahman2102@gmail.com

ABSTRAK

Model *problem based learning (PBL)* merupakan serangkaian pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk berfikir kreatif dan autentik dalam memecahkan masalah secara mandiri atau kelompok. Media animasi merupakan alat elektronik yang memadukan gambar gerak dan iringan musik yang disajikan dengan menarik. Maka peneliti mengimplementasikan model *problem based learning (PBL)* berbantuan media animasi dalam upaya meningkatkan hasil belajar. Metode penelitian dengan langkah penelitian tindakan. Penelitian dilakukan di SDN 101927 Sekip Kecamatan Lubuk Pakam Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara. Pada siswa kelas VI dengan jumlah 18 orang pada materi hak dan kewajiban mata pelajaran PPKn. Dari hasil tiap tahapan terbukti dengan implementasi model *problem based learning (PBL)* berbantuan media animasi efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada posttest siklus I meningkat dari pretest yaitu 20%, dan pada siklus II hasil posttest meningkat dari siklus I yaitu 22%.

Kata kunci: Implementasi, Problem based learning, PPKn.

ABSTRACT

The problem based learning (PBL) model is a series of learning that facilitates students to think creatively and authentically in solving problems independently or in groups. Animated media is an electronic tool that combines motion pictures and musical accompaniment that is presented in an attractive way. So the researchers implemented a problem based learning (PBL) model with the aid of animation media in an effort to improve learning outcomes. The research method with the step of action research. The research was conducted at SDN 101927 Sekip, Lubuk Pakam District, Deli Serdang Regency, North Sumatra. In class VI students with a total of 18 people on the material rights and obligations of the Civics subject. From the results of each stage, it is proven that the implementation of the problem based learning (PBL) model assisted by animation media is effective in improving student learning outcomes in the posttest cycle I increased from the pretest which is 20%, and in the second cycle the posttest results increased from the first cycle which is 22%.

Keywords: Implementation, Problem based learning, civic education.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat memudahkan siswa dan guru dalam kegiatan belajar, dalam lingkungan belajar. Pemilihan media pembelajaran yang dilakukan guru agar pembelajaran dapat maksimal. Indikator pembelajaran dapat tercapai dengan baik jika siswa mampu memahami materi secara utuh. Media dapat menyajikan materi abstrak, materi dengan cakupan luas, atau konsep yang panjang menjadi sederhana. Kelebihan media yang lain dengan media akan menjadikan pembelajaran lebih efisien. Media pembelajaran sangat variatif dan



berkembang. Bagi guru media merupakan hal yang penting dalam belajar. Guru selalu berinovasi demi menghadirkan pembelajaran yang aktif, dan atraktif kepada siswa di kelas.

Perkembangan media pembelajaran semakin kompleks. Kompleksitas media didukung dengan adanya sarana komputer. Hal itu menjadikan media semakin interaktif dalam kegiatan belajar. Tujuan penggunaan media adalah agar pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa, menumbuhkan motivasi, dan hasil belajar dapat dioptimalkan (Saddam Husein, 2018). Media dapat dijadikan sebagai solusi dari suatu permasalahan atau materi pelajaran di kelas. Salah satu media pembelajaran yaitu media animasi (Susilo & Mareta, 2021).

Media animasi merupakan suatu sarana elektronik yang menyajikan paduan audio visual berisi unsur gambar dan suara pengiring (Susilo & Mareta, 2021). Pemerolehan media animasi sangatlah mudah. Berbagai fitur online secara gratis dapat dimanfaatkan guru dalam mengunduh, menggunakan dan mengembangkannya. Media animasi dipandang lebih baik dari media gambar diam. Manfaat media animasi diantaranya menumbuhkan gairah belajar siswa, belajar menjadi senang, dan mampu memberi solusi masalah materi yang sulit dipecahkan. Media animasi memiliki kelebihan yaitu 1) memudahkan guru mengomunikasikan materi, 2) menyajikan ragam gambar gerak dan suara, 3) menarik perhatian siswa dalam belajar, dan 4) mudah diunduh, mudah dalam operasional, dan memungkinkan dikembangkan. Adapun kelemahan media animasi yakni: 1) memerlukan keahlian dan waktu dalam membuat maupun dalam mengembangkan, 2) membutuhkan perangkat lunak dan komputer serta jaringan dalam mengopresasikan, 3) visualisasi bersifat grafis bukan gambar rill, dan 4) menuntut kreatifitas guru dalam membuat, mengembangkan dan menyesuaikan dengan kebutuhan atau tujuan pembelajaran (Dzakwan, 2020).

Beberapa riset pengaplikasian media animasi dalam pembelajaran dilakukan oleh peneliti terdahulu. Penelitian oleh Alannasir (2016) membuktikan bahwa media animasi dapat memotivasi belajar siswa. Penelitian serupa dilakukan oleh Sukiyasa & Sukoco (2013) terbukti bahwa media animasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Senada dengan uji di atas oleh Setiawati (2016) menunjukkan bahwa media animasi efektif meningkatkan motivasi belajar siswa. Dari uji empiris terdahulu jelas bahwa media animasi sangat baik digunakan.

Media pembelajaran akan lebih maksimal jika digunakan dengan metode atau model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang membelajarkan siswa mencari pemecahan dengan berfikir kreatif yaitu model *problem based learning (PBL)*. Model *problem based learning (PBL)* adalah sebuah pola pembelajaran yang memberikan fasilitas pemecahan terhadap masalah dengan berpikir kreatif mengaitkan dengan konteks kehidupan nyata dan autentik (Nur *et al.*, 2016). Adapun langkah pembelajaran model *problem based learning (PBL)* diantaranya 1) siswa berorientasi pada masalah, 2) siswa diorganisir untuk belajar, 3) siswa dibimbing untuk mencari solusi secara mandiri atau berkempok, 4) siswa dikembangkan untuk mempresentasikan karya, dan 5) siswa menganalisa serta megevaluasi dalam pemecahan masalah (Rahmadani, 2019).

Beberapa penelitian terkait implementasi Model *problem based learning (PBL)* yakni Assegaff & Sontani (2016) bahwa Model *problem based learning (PBL)* dapat meningkatkan



berpikir kritis siswa. Hal serupa dilakukan oleh Yulianti & Gunawan (2019) bahwa Model *problem based learning (PBL)* berdampak meningkatkan pemahaman konsep pada siswa. Senada penelitian tersebut dilakukan oleh Syawaly & Hayun (2020) bahwa Model *problem based learning (PBL)* berpengaruh meningkatkan kemampuan representasi siswa. Maka dapat dipahami dengan Model *problem based learning (PBL)* efektif dalam pembelajaran siswa.

Melihat hasil uji empiris media animasi dan Model *problem based learning (PBL)*, peneliti akan mengimplementasikan pada pembelajaran PPKn. PPKn merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang diajarkan di tingkat sekolah dasar, menengah dan tinggi. Tujuan PPKn yaitu membentuk siswa berpikir kritis dan rasional, berpikir aktif dan bertanggung jawab, siswa berkembang secara positif serta berdemokrasi, dan mampu berhubungan dengan bangsa lain menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi (Setiawan, 2017). Berdasarkan tujuan pembelajaran PPKn agar siswa berpikir kritis, aktif bertanggung jawab, positif dan demokratis, maka peneliti akan melihat implementasi Model *problem based learning (PBL)* berbantuan media animasi pada mata pelajaran PPKn kelas VI materi hak kewajiban sebagai warga di SDN 101927 Sekip Kecamatan Lubuk Pakam, Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) (Wardhani, 2019). Tujuan penelitian untuk mengetahui implementasi Model *problem based learning (PBL)* berbantuan media animasi mata pelajaran PPKn kelas VI di SDN 101927 Sekip Kecamatan Lubuk Pakam. Penelitian ini juga bertujuan sebagai peningkatan pembelajaran PPKn kelas VI materi hak dan kewajiban sebagai warga negara.

Subjek penelitian siswa kelas VI dengan 15 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan jumlah 30 orang siswa. Prosedur dalam penelitian yaitu model *spiral Kemmis dan McTagard* (Hake, 1998). Instrumen mengumpulkan data menggunakan lembar pengamatan langsung dan instrumen pretest-posttest. Teknik analisis yakni analisis kuantitatif yaitu mentabulasi data hasil penelitian tindakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model *problem based learning (PBL)* merupakan serangkaian pembelajaran yang mengaitkan permasalahan di dalam belajar siswa berperan aktif memecahkan masalah secara mandiri maupun kelompok dengan diskusi. Media animasi merupakan alat elektronik dalam belajar menyajikan paduan gambar gerak dengan suara pengiring dan menarik. Materi hak dan kewajiban merupakan salah satu materi mata pelajaran PPKn kelas VI. Sebelum melakukan treatment guru melakukan pretest sebagai observasi awal sejauhmana pemahaman siswa terhadap materi. Setelah pelaksanaan posttest diperoleh hasil sebagaimana dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.



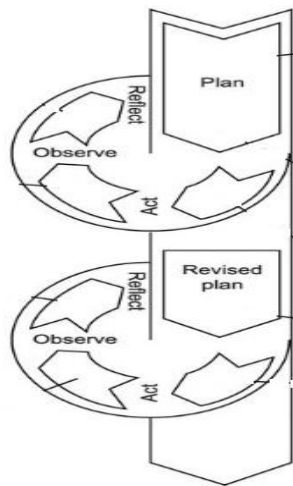
Tabel 1. Hasil Pretest Siswa

No	Nama	Nilai	Kriteria	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	Aan Kurni	60	✓	
2	Afina Khairunisa Sukoso	55	□	✓
3	Aizatul Komala	60	✓	
4	Sindi Subhqiantik	70	✓	
5	Della Agustin	55		✓
6	Dhea Rizky Aryanti	65	✓	
7	Diah Ayu Ratnasari Putri	70	✓	
8	Diki Bintang Pamungkas	40	□	✓
9	Imas Nurmanyanti	65	✓	
10	Khalifatur Rosidah Dwi	65	✓	
11	Khoirunisa	50		✓
12	Lutfi Widiyanto	40		✓
13	Muhammad Isnaeni .	60	✓	
14	Muhammad Nusulul	60	✓	
15	Muhammad Syamsul	50	□	✓
16	M. Abdun Nahrowi	60	✓	
17	M. Zainul Abidin	65	✓	
18	M. Peri	50		✓
Jumlah		1040		
Rata-rata		57,78		
Persentase Kentuntasan		58%	61,11%	38,89%

Sumber : dokumen guru kelas.

Berdasarkan hasil pretest pada tabel satu, guru akan menerapkan Model *problem based learning (PBL)* dengan berbantuan media animasi sebagai upaya peningkatan hasil belajar. Upaya tersebut dilakukan dalam dua siklus, tiap siklus dilakukan empat tahapan, yaitu: Tahapan perencanaan dan penyusunan instrumen, tahapan pelaksanaan dan langkah PBL menggunakan media animasi, tahapan tindakan melakukan pengamatan dan postest, dan tahap refleksi dan tindak lanjut.

Pelaksanaan upaya peningkatan hasil belajar dengan mengimplementasikan Model *problem based learning (PBL)* dengan berbantuan media animasi dengan model *spiral Kemmis dan MCTagart*, dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini:



Sumber : (Hake, 1998)

Gambar 1. Spiral Kemmis and McTaggart.

Pelaksanaan siklus I, guru melakukan langkah-langkah pembelajaran Model *problem based learning (PBL)*. Adapun langkah-langkah guru dalam pembelajaran tersebut, diantaranya dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Langkah-langkah Model *problem based learning (PBL)*

Fase	Perilaku Guru
Fase 1 Siswa diorientasikan terhadap suatu permasalahannya	Guru membahas tujuan pelajaran, mendeskripsikan berbagai kebutuhan logistik penting, dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam kegiatan mengatasi masalah.
Fase 2 Mengorganisasikan siswa untuk melakukan penelitian dan mengkaji	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar terkait dengan permasalahannya
Fase 3 Membantu siswa dalam investigasi mandiri dan kelompok	Guru mendorong siswa untuk mendapatkan informasi yang tepat melaksanakan eksperimen, mencari penjelasan dan solusi.
Fase 4 Mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya	Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan hasil karya yang tepat, seperti laporan, rekaman video, dan model-model, dan membantu mereka untuk menyampaikannya kepada orang lain
Fase 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi terhadap penyelidikannya dan proses-proses yang mereka gunakan.

Sumber : dokumen (Yulianti & Gunawan, 2019).

Guru melakukan observasi terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran. Kemudian guru melakukan posttest untuk melihat efektifitas Model *problem based learning (PBL)* berbantuan media animasi. Setelah setelah dilakukan postes diperoleh hasil postes siswa kelas VI. Dari hasil postes siklus 1 maka guru melakukan refleksi sebagai acuan peningkatan belajar siklus II. Upaya



peningkatan pembelajaran pada siklus II dilakukan dengan tahapan yang sama pada siklus I. Namun dalam pembelajaran intensitas motivasi dengan menggunakan media animasi diperkuat sehingga siswa lebih baik dalam menganalisis masalah. Sehingga diperoleh hasil postes siklus II. Hasil postest siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 2. Hasil Postes Siklus I dan II

No.	Nama	Hasil Postest			
		Siklus I	Keterangan	Siklus II	Keterangan
1	Aan Kurni	70	Tuntas	85	Tuntas
2	Afina Khairunisa Sukoso	55	Tidak Tuntas	70	Tuntas
3	Aizatul Komala	65	Tuntas	80	Tuntas
4	Sindi Subhqiantik	75	Tuntas	90	Tuntas
5	Della Agustin	60	Tuntas	100	Tuntas
6	Dhea Rizky Aryanti	65	Tuntas	85	Tuntas
7	Diah Ayu Ratnasari Putri	75	Tuntas	90	Tuntas
8	Diki Bintang Pamungkas	55	Tidak Tuntas	70	Tuntas
9	Imas Nurmanyanti	75	Tuntas	95	Tuntas
10	Khalifatur Rosidah Dwi	70	Tuntas	90	Tuntas
11	Khoirunisa	70	Tuntas	90	Tuntas
12	Lutfi Widiyanto	55	Tidak Tuntas	75	Tuntas
13	Muhammad. Isnaeni .	60	Tuntas	75	Tuntas
14	Muhammad Nusulul	70	Tuntas	85	Tuntas
15	Muhammad Syamsul	65	Tuntas	85	Tuntas
16	M. Abdun Nahrowi	65	Tuntas	75	Tuntas
17	M. Zainul Abidin	70	Tuntas	90	Tuntas
18	M. Peri	55	Tidak Tuntas	70	Tuntas
Jumlah		1175		1500	
Rata-rata Nilai		65,28		83,33	
Persentase Ketuntasan		78%		100%	
Persentase ketidaktuntasan		22%		0%	

Sumber : documen guru kelas.

Berdasarkan hasil postest siklus I terdapat peningkatan dari hasil pretes yaitu 78% dengan rata-rata nilai 65,2 dengan hasil pretest 58% dengan rata-rata nilai 58,78 meningkat 20%. Hasil postest siklus II yaitu 100% dengan rata-rata nilai 83,33. Maka terbukti dengan mengimplementasikan model *problem based learning (PBL)* berbantuan media animasi efektif meningkatkan hasil belajar siswa VI pada materi hak dan kewajiban.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dan hasil tindakan dalam upaya peningkatan hasil belajar maka dapat disimpulkan: 1) model *problem based learning (PBL)* berbantuan media animasi



membentuk siswa untuk mampu menyelesaikan masalah secara mandiri atau bersama-sama. 2) guru sebagai motivator dan fasilitator di setiap tahapan belajar, dan 3) dengan implementasi model *problem based learning (PBL)* berbantuan media animasi terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada postest siklus I meningkat dari pretest yaitu 20%, dan pada siklus II hasil postest meningkat dari siklus I yaitu 22%.

Nama Aulia Rahman Lahir di Lubuk Pakam, tanggal 21 Februari 1983 Memperoleh gelar S1 PAI tahun 2006. Gelar S1 PGSD UT tahun 2019. Dan saat ini sebagai mahasiswa Pendidikan Dasar Pascasarjana Unimed untuk memperoleh gelar Megister pendidikan dasar. Alamat tempat tinggal Jl. Bakti II Desa Sekip Kecamatan Lubuk Pakam Kabupaten Deli serdang Propinsi Sumatera Utara Dapat dihubungi dengan email: auliarahman2102@gmail.com.

DAFTAR PUSTAKA

- Alannasir, W. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Journal of EST*, 2(3), 81–90.
- Assegaff, A., & Sontani, U. T. (2016). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berfikir Analitis Melalui Model Problem Based Learning (Pbl). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 38. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3263>
- Dzakwan, N. (2020). Konsep, desain, perbandingan kelebihan dan kekurangan, implikasi dari media pembelajaran animasi. *Researchgate*, May, 8–11.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Nur, S., Pujiastuti, I. P., & Rahman, S. R. (2016). Efektivitas Model Problem Based Learning (Pbl) terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Biologi Universitas Sulawesi Barat. *Saintifik*, 2(2), 133–141. <https://doi.org/10.31605/saintifik.v2i2.105>
- Rahmadani. (2019). Metode Penerapan Model Pembelajaran Based Learning (PBL). *Lantanida Journal*, 7(1), 75–86. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/view/4440/pdf>
- Saddam Husein, S. U. M. S. S. (2018). Urgensi Media Dalam Proses Pembelajaran. *Al-Itizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 237. <https://doi.org/10.33477/alt.v3i2.605>
- Setiawan, D. (2017). Pendidik Kewarganegaraan. In *Madenatera Qualified Publisher*. Madenatera. madenateranews@gmail.com
- Setiawati, L. (2016). Penerapan Media Animasi Sebagai Inovasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar Ciledug 2 Kecamatan Ngamprah Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 16(1). <https://doi.org/10.17509/jpp.v16i1.2487>
- Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 126–137. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1588>
- Susilo, A., & Mareta, W. (2021). Jurnal Eduscience Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Jurnal Eduscience. *Jurnal Eduscience*, 8(1), 30–38.
- Syawaly, A. M., & Hayun, M. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Representasi Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Instruksional*, 2(1), 10. <https://doi.org/10.24853/instruksional.2.1.10-16>



Wardhani, I. dkk. (2019). Hakikat Penelitian Tindakan Kelas. In *Penelitian Tindakan Kelas* (pp. 1–36). Universitas Terbuka.

Yulianti, E., & Gunawan, I. (2019). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL): Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep dan Berpikir Kritis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 399–408. <https://doi.org/10.24042/ijjsme.v2i3.4366>