

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN *PROBLEM BASED LEARNING* KELAS III SDN TEGALWANGI 02 TEMA 3 SUB TEMA 1

Q. Al A'a¹, Ragil K.², Henny R.³

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

²Pendidikan Profesi Guru, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

³Manajemen Pendidikan, SD Negeri Depok, Yogyakarta, Indonesia

Email coresponden: alz.qaila.express@gmail.com, ragil.kurniawan@pgsd.uad.ac.id

Abstrak

Hasil belajar siswa sebelum tindakan diperoleh data nilai rata-rata 60. Presentase ketuntasan hasil belajar siswa sebelum tindakan sebesar 60%. Pada akhir siklus I terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 80,5. Presentase ketuntasan hasil belajar siswa di akhir siklus I sebesar 80%. Di akhir siklus II, kembali terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 90,5. Sedangkan presentase ketuntasan hasil belajar siswa di akhir siklus II sebesar 100%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran Youtube dan platform googlemeet dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan rata-rata nilai dan ketuntasan hasil belajar siswa kelas III SDN Tegalwangi 02.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Pembelajaran Daring, *Problem Based Learning*

Abstract

Student learning outcomes before the action obtained an average value of 60 data. The percentage of completeness of student learning outcomes before the action is 60%. At the end of the first cycle there was an increase in student learning outcomes with an average value of 80.5. The percentage of completeness of student learning outcomes at the end of the first cycle is 80%. At the end of the second cycle, there was an increase in student learning outcomes with an average value of 90.5. While the percentage of student learning outcomes at the end of the second cycle is 100%. Thus, it can be said that the use of YouTube learning video media and the googlemeet platform in learning can increase the average grades and learning outcomes of third grade students at SDN Tegalwangi 02.

Keywords: *Learning Outcomes, Courageous Learning, Problem Based Learning.*

PENDAHULUAN

Masa pandemi mengakibatkan pembelajaran dilaksanakan di rumah masing-masing. Penguasaan teknologi sangat diperlukan. Guru dan peserta didik diharuskan memiliki *gadget* dan jaringan internet yang memadai untuk pelaksanaan pembelajaran daring. (Saputra, dkk 2021). Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat personal computer (PC) atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Guru dapat melakukan pembelajaran bersama diwaktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti WhatsApp (WA), telegram, instagram, aplikasi zoom ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat memastikan siswa mengikuti pembelajaran dalam waktu yang bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda.

Kondisi pembelajaran secara daring ini menjadikan pembelajaran tidak maksimal, dikarenakan beberapa faktor penyebab diantaranya yaitu sarana dan prasarana dalam pembelajaran daring belum tercukupi seperti handphone yang tidak semua siswa memiliki, koneksi internet yang tidak stabil dan juga terkadang dari factor keluarga yang kurang mendukung. Terkadang siswa tidak patuh kepada orang tuanya ketika diminta untuk belajar. Selain itu juga pendampingan orang tua dalam kegiatan belajar siswa kurang. Pembelajaran daring ini membuat siswa merasa bosan belajar di rumah, mereka harus mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru setiap hari. Hal ini membuat motivasi belajar siswa cenderung rendah (Khusna, M., & Dian, D. 2020).

Kriteria Ketuntasan Tindakan

Aspek yang menjadi tolok ukur keberhasilan dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar daring siswa yang ditunjukkan dengan kenaikan nilai rata-rata dan prosentase ketuntasan hasil belajar siswa dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) kelas 70.

Analisis Data

Hasil belajar siswa dianalisis dengan teknik analisis data secara deskriptif kuantitatif yaitu dengan menjumlahkan skor perolehan dibagi dengan skor maksimal, kemudian dikalikan 100. Untuk mencari persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada aspek kemampuan menulis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Pt = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan hasil belajar siswa

n = Jumlah siswa yang memiliki skor 70 dari skor maksimal 100

N = Jumlah seluruh siswa

Sumber: Sudjana (1989:125)

Tabel 1. Kategori Persentase Hasil Belajar Siswa

Persentase	Kategori
$80\% \leq P \leq 100\%$	Sangat tuntas
$60\% \leq P \leq 79\%$	Tuntas
$P < 60\%$	Tidak tuntas

Sumber: (Purwanto, 2001:103).

Siswa dikatakan berhasil memiliki kemampuan menulis cerita jika telah mencapai skor ≥ 70 . Satu kelas dikatakan mengalami peningkatan kemampuan menulis cerita 70% yang telah mencapai daya serap ≥ 70 . Taraf keberhasilan tindakan ini ditetapkan berdasarkan Standar Kompetensi Minimum (SKM) yang telah ditetapkan oleh guru kelas.

Penelitian dilakukan dengan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Perencanaan
2. Pelaksanaan
3. Observasi
4. Refleksi

Penelitian siklus 1 dan 2 menggunakan model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*), guru diharuskan melaksanakan pembelajaran tematik sesuai sintaks PBL dengan fase dan rincian kegiatan sebagai berikut :

Sintaks Pembelajaran Model PBL (Drs. Moh. Syarif, M.Si, 2017 : 23)

FASE-FASE	PERILAKU GURU
Fase 1 Orientasi peserta didik kepada 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	Membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
Fase 3 Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	Mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, model dan berbagi tugas dengan teman.
Fase 5 Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari /meminta kelompok presentasi hasil kerja.

Fase-fase di atas diterapkan melalui platform Googlemeet. Dalam kelas online pembentukan kelompok diskusi dilakukan dengan Breakout room. Dalam Breakout room siswa hanya berdiskusi dengan teman kelompok saja namun bisa mendengar suara siswa lain seperti di dalam kelas *offline*. Breakout room tersebut diinstal dari *Extension* pada *google chrome* untuk membentuk ruang kerja kelompok seperti *google meet* dan diberi alarm agar siswa kembali ke ruang *google meet* utama tepat waktu. Setelah fase 5 maka siswa diberi evaluasi *google form*. Diberi tindak lanjut lalu pembelajaran ditutup.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan pemanfaatan media TPACK dalam pembelajaran daring menunjukkan peningkatan rata-rata hasil belajar dan prosentase ketuntasan hasil belajar siswa kelas III SDN Tegalwangi 02. Berikut adalah sajian data hasil penelitiannya:

Tabel 1. Prosentase Ketuntasan Siswa pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Keterangan	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
	f	%	f	%	f	%
Jumlah Siswa Yang Tuntas	6	60	8	80	10	100
Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas	4	40	2	20	0	0



Tabel dan gambar menunjukkan perbandingan nilai hasil belajar prasiklus, siklus I, dan siklus II. Dari data di atas dapat terlihat bahwa hasil belajar setelah dilakukan tindakan pemanfaatan media TPACK dalam pembelajaran daring mengalami peningkatan. Pada prasiklus rerata nilai hasil belajar siswa 60 (kurang) meningkat menjadi 80,5 (baik) pada akhir siklus I, dan meningkat menjadi 90,5 (baik) pada akhir siklus II.

Pembahasan

Pembelajaran daring awalnya dirasa sulit, namun dengan bantuan tim IT dan antusiasme siswa prosesnya menjadi terasa mudah dan menyenangkan. Peneliti mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru. Penggunaan beberapa aplikasi baru seperti Camtasia, Breakout room dan *software* lain sangat membantu guru apalagi dengan system evaluasi pada googleform membuat penilaian semakin cepat.

Meskipun banyak keuntungan yang didapat dalam pembelajaran yang menggunakan TPACK dan dibantu dengan tim IT (terlampir) terdapat berbagai kendala. Kendala tersebut muncul karena masalah jaringan, PLN dan miskonsepsi dari orang tua siswa. Penggunaan *Breakout Room* untuk membentuk kelompok belajar daring sebenarnya sangat bermanfaat namun terkadang menghambat proses pembelajaran karena tidak selalu otomatis. Jika menggunakan *Google Suite/Zoom meeting Premium* maka akan menghabiskan biaya.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari pelaksanaan penelitian Tindakan kelas adalah hasil belajar siswa sebelum tindakan diperoleh data nilai rata-rata 60. Prosentase ketuntasan hasil belajar siswa sebelum tindakan sebesar 60%. Pada akhir siklus I terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 80,5. Prosentase ketuntasan hasil belajar siswa di akhir siklus I sebesar 80%. Di akhir siklus II, kembali terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 90,5. Sedangkan prosentase ketuntasan hasil belajar siswa di akhir siklus II sebesar 100%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media TPACK dalam pembelajaran daring berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dapat meningkatkan rata-rata nilai dan ketuntasan hasil belajar siswa kelas III SDN Tegalwangi 02. Proses pelaksanaan siklus I dan siklus II menggunakan TPACK, dibantu dengan tim IT (terlampir). Berbagai kendala muncul karena masalah jaringan, PLN dan miskonsepsi dari orang tua siswa. Penggunaan *Breakout Room* untuk membentuk kelompok belajar daring sebenarnya sangat bermanfaat namun terkadang menghambat proses pembelajaran karena tidak selalu otomatis. Jika menggunakan *Google Suite/Zoom meeting Premium* maka akan menghabiskan biaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Khusna, M., & Dian, D. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbasis Blended Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pada Siswa kelas VI SD Muhammadiyah Banjaran. *Jurnal Malaysian Palm Oil Council*, 21(1), 1-9.
- Hartini, S., Bhakti, C. P., Kurniawan, S. J., & Fitri, P. N. (2021, March). Online Teacher Training Design Based on Learning Management System For TPACK. In *BICED 2020: Proceedings of the 2nd EAI Bukittinggi International Conference on Education, BICED 2020, 14 September, 2020, Bukittinggi, West Sumatera, Indonesia* (p. 50). European Alliance for Innovation.
- Prasetiawan, H., & Supriyanto, A. (2016). GUIDANCE AND COUNSELING COMPREHENSIF PROGRAM IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION BASED ON DEVELOPMENTAL TASK. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 3(3), 95-103
- Saputra, W. N. E., Wahyudi, A., Supriyanto, A., Muyana, S., Rohmadheny, P. S., Ariyanto, R. D., & Kurniawan, S. J. (2021). Student Perceptions of Online Learning during the COVID-19 Pandemic in Indonesia: A Study of Phenomenology. *European Journal of Educational Research*, 10(3), 1515-1528.
- Sari, K., & Vidya, D. (2020). Penggunaan Aplikasi Google Classroom untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar dan Kedisiplinan Pengumpulan Tugas pada Siswa Kelas IVB di SDN Godean. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*.
- Supriyanto, A., Hartini, S., Syamsudin, S., & Sutoyo, A. (2019). Indicators of professional competencies in research of Guidance and Counseling Teachers. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1), 53-64.