

**ANALISIS MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING
BERBANTU *LIVWORKSHEET* PADA PEMBELAJARAN IPA DI KELAS VI
SDN TAMBAKREJO 01 KOTA SEMARANG**

Novi Istiqomah¹, Joko Sulianto², Aryo Andri Nugroho³, J. Sustaminawhanti⁴
^{1,2,3}Universitas PGRI Semarang, ⁴SD Negeri Tambakrejo 01 Kota Semarang
¹noviistiqomah70@gmail.com, ²jokosulianto@upgris.ac.id,
³aryoandrinugroho@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to analyze the Implementation of Learning with problem-based models, to describe the implementation of problem-based models assisted by Liveworksheet in science learning, and to describe the responses of students while participating in learning with problem-based models assisted by Liveworksheets in Science learning in class VI of SDN Tambakrejo 01. This research using descriptive qualitative method. The subjects of this study were students of class VI at SDN Tambakrejo 01. Sources of data were obtained from interviews, documentation, observation and questionnaires. The results of this study revealed that the teacher had implemented all the stages or steps of the problem-based learning model, namely: orienting students to problems, organizing students to learn, guiding individual and group investigations, developing and presenting work, as well as analyzing and evaluating problem-solving process with the help of the Liveworksheet application.

Keywords: Problem Based Learning, Liveworksheet, Science Learning

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis Pelaksanaan Pembelajaran dengan model berbasis masalah, mendeskripsikan implementasi model berbasis masalah berbantu *Liveworksheet* pada pembelajaran IPA, dan mendeskripsikan respon peserta didik selama mengikuti pembelajaran dengan model berbasis masalah berbantu *Liveworksheet* pada pembelajaran IPA di kelas VI SDN Tambakrejo 01. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas VI SDN Tambakrejo 01. Sumber data didapat dari wawancara, dokumentasi, observasi, dan angket. Hasil pada penelitian ini diketahui bahwa guru telah menerapkan semua tahapan atau langkah-langkah model pembelajaran berbasis masalah, yaitu: mengorientasikan peserta didik terhadap masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah dengan berbantu aplikasi *Liveworksheet*.

Kata kunci : *Problem Based Learning, Liveworksheet, Pembelajaran IPA*

A. Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan penting dalam setiap lini kehidupan.

Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan menyatakan bahwa "Pendidikan

adalah usaha sadar dan rencana untuk diwujudkan suasana pembelajaran dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif untuk memiliki kemampuan di spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang memerlukan dirinya, di masyarakat, bangsa dan di negara". Dalam hal ini perwujudan suatu proses pembelajaran penting bagi masa depan anak.

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan di suatu situasi oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan. Proses pembelajaran memuat komponen yang saling terkait, diantaranya: guru, siswa, tujuan, materi, media dan evaluasi. Menurut Pane & Dasopang (2017: 351), Komponen pada kegiatan pembelajaran mempunyai hubungan yang kuat dan saling berinteraksi, sehingga jika salah satu komponen tidak terpenuhi, maka pembelajaran tidak efektif.

Salah satu pembelajaran yang di pelajari adalah muatan pelajaran IPA. Ardaya (2016 : 73) menjelaskan bahwa pembelajaran IPA selaras dengan perkembangan kurikulum

2013, menekankan pembelajaran berbasis masalah dan melibatkan semua aspek kemampuan siswa dalam menghadapi permasalahan serta melibatkan semua panca inderanya dalam penemuan informasi dengan bertujuan membuat peserta didik aktif, kreatif, dan mampu berpikir kritis dalam memecahkan permasalahan yang ada di sekitar.

Dari hasil pengamatan proses pembelajaran IPA dikelas VI SD Negeri Tambakrejo 01 ditemukan bahwa guru dalam menyampaikan pembelajaran sudah berusaha untuk mengaktifkan peserta didik, namun dalam proses pembelajaran di kelas masih didominasi oleh guru. Berdasarkan pernyataan diatas, maka IPA seharusnya membuat siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran *problem based learning* supaya dapat mendorong peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar. Menurut Rofiatu, Soegeng, dan Joko dalam (Wulandari, Budi, dan Suryandari (2012 : 1), model *Problem based learning* merupakan pembelajaran yang menyajikan suatu kajian permasalahan kepada peserta didik yang diharapkan dapat

menyelesaikan masalah tersebut dengan melaksanakan suatu kegiatan pembelajaran yang aktif.

Pengalaman pembelajaran yang berpusat pada peserta didik terdapat pada model pembelajaran *problem based learning* dimana model tersebut mengembangkan strategi pemecahan masalah dan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan dengan menempatkan para peserta didik dalam peran aktif sebagai pemecah permasalahan sehari-hari yang tidak terstruktur dengan baik. Purnomo, dkk (2022) mengemukakan bahwa *Problem Based Learning* merupakan pendekatan yang dimana kegiatannya diawali dengan menyajikan suatu masalah secara kontekstual atau otentik kemudian penyampaian dilakukan dengan menyajikan sebuah masalah dengan beberapa pertanyaan esensial, memfasilitasi penyelidikan dan diskusi. Dari definisi tersebut mengandung arti bahwa *problem based learning* adalah suatu model pembelajaran yang menghadirkan suasana pembelajaran berdasar pada permasalahan sehari-hari. Hal ini didukung oleh jurnal dari Sri Mulyani (2020) dalam jurnal "Penerapan Metode Pembelajaran

Problem Based Learning Guna Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Di Masa Pandemi Covid 19," menjelaskan guru mencoba penerapan model *Problem Based Learning* ternyata mampu meningkatkan hasil belajar.

Namun, dengan berkembangnya teknologi mampu memberikan peluang bagi guru meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan teknologi di abad 21 ini membantu proses pembelajaran dan dapat dimanfaatkan oleh semua level peserta didik. Abad 21 ini menunjukkan bahwa telah terjadi perubahan pada berbagai jenjang usia pada anak usia sekolah dimana anak-anak pada masa ini, khususnya para peserta didik lebih banyak menghabiskan waktu dengan teknologi yang canggih, seperti laptop, komputer, atau *smartphone* untuk aktif bermain social media, permainan, dan menonton video. Hal ini sesuai dengan data dari dataindonesia.id dimana 62,43% dari 196,7 juta orang pengguna untuk kelompok usia 5-12 tahun aktif menggunakan internet di tahun 2021-2022. Jumlah tersebut dapat bertambah seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat.

Berdasarkan data tersebut kegiatan belajar mengajar di abad 21 tidak lepas dari bantuan media pembelajaran yang akan digunakan oleh seorang guru. Guru dapat memberikan materi melalui media interaktif, video, atau aplikasi dalam *smartphone* yang memudahkan peserta didik untuk memahami materi lebih mendalam. Selain itu pula, dapat di fungsikan dalam sarana pemberian nilai yang tidak perlu menggunakan kertas, guru bisa melakukan evaluasi dengan *quiz* dalam *games*, aplikasi *Liveworksheet*, diskusi online, dan sebagainya yang akan lebih terlihat siapa saja siswa yang kreatif dalam menyelesaikan permasalahan. Sehingga dengan menggunakan aplikasi dapat memudahkan penilaian dengan cepat, murah dan mudah.

Sarana pembelajaran seperti *LiveWorksheet* memerlukan teknologi dan konektivitas untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan kolaboratif. media *Liveworksheet* memberikan pengalaman belajar yang disesuaikan kebutuhan dan minat individu peserta didik. Guru dapat menggunakan fitur-fitur interaktif dalam *Liveworksheet*. Hal ini digunakan untuk menciptakan

pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Melihat realita saat ini, ilmu teknologi mempermudah dalam meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Banyak peserta didik yang tidak perhatian lagi terhadap kegiatan belajarnya sebab terlalu asik fokus dengan dunianya sendiri bermain game atau bermedia sosial. Sehingga hal ini dapat mempengaruhi ditambah dengan kemampuan guru dalam menyampaikan sesuatu berupa materi pembelajaran belum menggunakan media interaktif. Hal ini membuat peserta didik menjadi cepat bosan.

Penelitian yang relevan adalah penelitian berjudul “Implementasi Model *Problem Based Learning* Berbantuan Multimedia di Sekolah Dasar” yang dilakukan oleh Arsil (2019). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penerapan model *problem based learning* berbantuan multimedia sangat membantu siswa dalam melakukan pemecahan masalah. Materi-materi muatan pelajaran IPA yang disajikan melalui video pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas VI SDN Tambakrejo 01 masih terlihat beberapa masalah yang ditimbulkan oleh kelas kurang kondusif ketika proses pembelajaran dan peserta didik kurang aktif untuk mengungkapkan pendapatnya ketika pembelajaran serta kurang antusias dalam mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD). Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas VI, Ibu J. Sustaminawhanti, S.Pd. peserta didik kelas VI berjumlah 27 anak. Dengan banyaknya peserta didik di kelas, maka dibutuhkan banyak model agar pembelajaran tidak membosankan, aktif namun tetap kondusif. Model yang diterapkan berdasarkan karakteristik peserta didik agar tercapai tujuan pembelajaran.

Sehingga penelitian ini diberi judul "Analisis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu *Liveworksheet* Pada Materi Menyikapi Masa Pubertas Di Kelas VI SDN Tambakrejo 01 Kota Semarang."

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian

kualitatif deskriptif. Menurut Arikunto (2015:108), penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian yang dapat mengumpulkan data berupa kata-kata, tulisan, dan tingkah laku subjek penelitian. Sehingga peneliti mendeskripsikan hasil penelitian secara naratif menggunakan sumber data yang peneliti diperoleh dari narasumber atau informan, tempat dan peristiwa, dan dokumen hasil penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tambakrejo 01 Kota Semarang pada bulan Januari - Maret 2023 bersamaan dengan pelaksanaan PPL 1 PPG Prajabatan Gelombang 2. Data diperoleh dari Observasi, Wawancara, Dokumentasi, dan angket.

Berdasarkan pendapat Milles and Hubberman (1992), untuk teknik analisis data menggunakan analisis interaktif dengan proses analisis data dengan tiga komponen utama yang dimulai dari pengumpulan data dengan tahap reduksi, sajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pendidik harus dapat beradaptasi dengan perkembangan pendidikan

kaitannya dalam menyusun suatu rancangan kegiatan pembelajaran. Dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui model pembelajaran tertentu. Banyak upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik khususnya di SDN Tambakrejo 01 dalam pembelajaran IPA. Salah satunya dengan model pembelajaran berbasis masalah, Hal ini harus diperhatikan oleh pendidik agar menempatkan para peserta didik dalam berperan aktif dimana dengan model pembelajaran ini peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan saja tetapi mampu berpikir kritis dan memiliki keterampilan memecahkan masalah.

Menurut ibu J. Sustaminawhanti, S.Pd., pembelajaran berbasis masalah adalah salah satu model pembelajaran yang diawali dengan memberikan masalah kepada peserta didik. Masalah yang diberikan yaitu masalah yang di alami atau pengalaman sehari-hari peserta didik. Selanjutnya, peserta didik diarahkan guru menyelesaikan suatu masalah untuk menemukan pengetahuan baru.

Berdasarkan dari beberapa hasil wawancara tersebut, penulis menarik kesimpulan bahwa model *Problem*

Based Learning merupakan model pembelajaran yang memudahkan guru dalam mengembangkan peserta didik kritis dan aktif berdiskusi dengan teman menemukan pengetahuan baru. Dalam model pembelajaran ini peserta didik dilatih memecahkan masalah serta melatih peserta didik melakukan peran-peran yang biasa dilakukan oleh orang dewasa.

Sesuai dengan arahan dari guru pamong dan kepala sekolah, penulis menerapkan model pembelajaran ini dalam kegiatan belajar mengajar. Sebelum memulai pembelajaran lebih dahulu guru menyiapkan perangkat pembelajaran, menyampaikan tujuan pembelajaran yang di ajarkan serta manfaat materi yang disampaikan, dan prosedur model pembelajaran berbasis masalah. Pembelajaran dimulai dengan metode ceramah dan merefeksi pembelajaran yang sudah disampaikan sebelumnya.



Gambar 1 Sintaks Model Pembelajaran Problem Based Learning

Sesuai Sintaks menurut Baret (2005) yang sudah tertulis dalam

rancangan perangkat pembelajaran. Berikut sintaks model pembelajaran berbasis masalah. Rincian hasil observasi:

1. Tahap 1

Pembelajaran diawali dengan guru memberi salam. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa. Guru memeriksa kehadiran peserta didik dan guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik.

Guru bertanya “Siapa yang tahu, mengapa anak perempuan suaranya berubah menjadi nyaring dan anak laki-laki suaranya lebih berat?”. Peserta didik serentak menjawab Karena masa pubertas. Kemudian guru mengaitkan dengan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari hari ini.

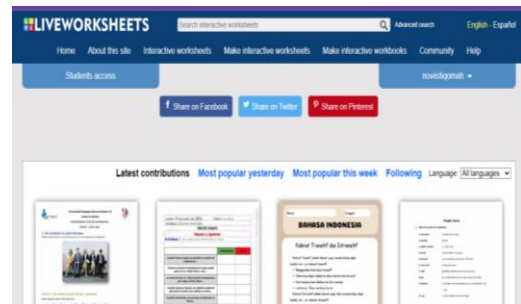
Peserta didik diminta untuk mengamati gambar masa pubertas yang telah disajikan oleh guru, peserta didik berdiskusi mengenai gambar tersebut yaitu gambar anak mengalami perubahan fisik.

Berdasarkan uraian di atas, penulis berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran berupa gambar yang ditampilkan dalam *powerpoint* dan media video pembelajaran, memudahkan

peserta didik memahami. memperlihatkan secara nyata dan memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu kejadian pada materi sehingga media yang digunakan guru mampu memperjelas suatu pengertian kepada peserta didik.

2. Tahap 2

Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang disampaikan kepada peserta didik. Setelah itu guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang. Peserta didik bersama teman kelompok diberikan Lembar kerja peserta didik (LKPD) melalui link pada worksheet. Pada link tersebut peserta didik diberi lalu dibuat menjadi *mind mapping* sesuai kreasi mereka. Pertanyaan permasalahan tersebut seputar siklus air yaitu “Bagaimana sikap kita dalam menghadapi masa pubertas?”. Guru membimbing peserta didik menganalisis soal.



Gambar 2 Tampilan awal *livenessheet*

Peserta didik dapat memulai kegiatan belajar dengan mengklik link yang sudah diberikan oleh guru. Setelah masuk ke dalam aplikasi, peserta didik mengisi identitas. Sebelum mengerjakan lembar kerja peserta didik ataupun soal evaluasi, peserta didik dapat menonton video pembelajaran yang sudah tercantum.

The screenshot shows a digital worksheet with the following sections:

- Top Section:** Instruction: "Tuliskan perbedaan fisik siswa kelas rendah, siswa kelas 6 dan kepala desa!" (Write the physical differences of low-grade students, 6th grade students, and village heads!). Below this is a table with 4 columns: "Siswa Kelas Rendah SD", "Siswa Kelas 6 SD", and "Kepala Desa". The first two columns have rows for "Tinggi badan" (Body height) and "Suara" (Voice).
- Puberty Section:** Title "Ciri-ciri Pubertas Laki-laki" (Male Puberty Characteristics). It contains a table with 6 rows and 2 columns for recording observations.
- Video Section:** Title "Ayo Mengamati" (Let's Observe). Instruction: "Simak video cara menyikapi masa pubertas berikut!" (Watch the following video on how to cope with puberty!). It features a video player with a thumbnail titled "CARA MENYIKAPI MASA PUBERTAS" and "TEMATIK KELAS 6".
- Creative Task Section:** Title "Ayo Berkreasi" (Let's Create). Instruction: "Buatlah pada kertas peta konsep peristiwa kedatangan bangsa barat di Indonesia dengan kreatif menggunakan bahan-bahan berikut! Kerjakan tugas ini di rumah." (Make a concept map on paper about the arrival of Western nations in Indonesia creatively using the following materials! Complete this task at home!).

Gambar 3 LKPD *liveworksheet*

Aplikasi ini dapat berbentuk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) atau sebagai alat evaluasi. Aplikasi ini dapat menampilkan video bahkan menghasilkan pesan suara. Peserta didik dapat mengerjakan LKPD secara online dan mengirimkan langsung kepada

gurunya. Bagi guru, hal ini dapat menghemat waktu dan kertas.

3. Tahap 3

Peserta didik diberikan batas waktu untuk mengerjakan soal. Selama peserta didik mengerjakan soal bersama kelompok, guru berjalan-jalan untuk memantau kemajuan belajar dan membantu peserta didik yang mengalami kesulitan. Ketika diskusi masih banyak peserta didik yang asyik sendiri dan tidak ikut berdiskusi kelompok, selain itu masih banyak yang sering memanggil guru untuk meminta bantuan.

4. Tahap 4

Setelah semua peserta didik dipastikan telah menyelesaikan pemecahan masalah. Secara bergantian, setiap kelompok menyajikan hasil karyanya di depan kelas. Kelompok yang tidak presentasi diminta bertanya dan menanggapi hasil presentasi. Kemudian guru menganalisis hasil pekerjaan kelompok dan memberikan penguatan, serta memberikan apresiasi kepada peserta didik yang menjawab benar semua.

5. Tahap 5

Pada kegiatan penutup, guru melakukan evaluasi dan memberikan kesimpulan terhadap materi dengan melakukan tanya jawab. Guru juga melakukan refleksi, motivasi dan memberikan soal evaluasi tertulis. Untuk mengakhiri pembelajaran pada hari ini, guru meminta seorang peserta didik memimpin doa dan guru mengucapkan salam.

Analisis mengenai langkah-langkah model pembelajaran berbasis masalah berbantu *Liveworksheet* yang telah dilakukan oleh guru VI SDN Tambakrejo 01 pada pembelajaran IPA. Pada prakteknya di kelas VI SDN Tambakrejo 01 sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh Sofyan dkk, dalam bukunya *Problem Based Learning dalam Kurikulum 2013*, yaitu:

- a. Tahap 1 : orientasi peserta didik terhadap masalah

Aktivitas guru dan peserta didik dalam tahap ini ialah guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan sarana yang dibutuhkan. Guru memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah. Dari data, guru menjelaskan tujuan

pembelajaran yang dikaitkan dengan materi sebelumnya atau kehidupan peserta didik. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan guru juga selalu memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah ketika proses pembelajaran guru selalu mengecek setiap peserta didik dan membangun suasana yang menyenangkan. Sehingga peserta didik tidak terbebani dengan masalah yang harus dikerjakan atau diselesaikan.

- b. Tahap 2: mengorganisasi peserta didik untuk belajar.

Pada tahap ini, guru membantu siswa mengorganisasi tugas belajar yang berkaitan dengan masalah yang sudah diorientasikan pada tahap sebelumnya. Dari data di atas, pada tahap kedua guru memberikan permasalahan sesuai dengan kehidupan peserta didik dan sesuai dengan materi yang sedang dipelajari pada saat itu. Selanjutnya dari permasalahan tersebut diselesaikan secara berkelompok. Dengan cara ini guru mencoba untuk mendorong

peserta didik aktif ketika proses pembelajaran, berpikir kritis serta paham dalam menganalisis permasalahan. Lalu setelah itu guru menjelaskan kepada peserta didik mengenai konsep materi.

Pada tahap ini pula guru menggunakan *Liveworksheet* sebagai LKPD untuk peserta didik. Antusiasme dan keaktifan peserta didik pada Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu *Liveworksheet* terlihat pada: 1) Peserta didik mengajukan pertanyaan kepada guru; 2) Peserta didik menjawab pertanyaan guru; 3) Peserta didik mengerjakan LKPD menggunakan *Liveworksheet* yang diberikan oleh guru melalui link.

- c. Tahap 3: Guru membimbing penyelidikan individual maupun kelompok

Guru mendorong siswa mengumpulkan informasi yang sesuai, baik dari buku, video pembelajaran yang sudah ada di LKPD *Liveworksheet* maupun penjelasan dari guru. Kegiatan ini bertujuan agar mendapatkan

kejelasan yang diperlukan untuk penyelesaian masalah.

Dari data di atas, guru melakukan kegiatan membimbing peserta didik dalam memahami masalah maupun merumuskan masalah. Dapat dilihat dari aktivitas guru yang mengecek dan memantau peserta didik dalam menyelesaikan masalah dan membantu siswa yang mengalami kesulitan. Terbukti dengan banyaknya peserta didik meminta bantuan dan bertanya kepada guru, serta guru selalu memberi pemahaman kembali.

- d. Tahap 4: mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Pada tahap ini, guru membantu peserta didik untuk berbagi tugas dan menyiapkan hasil karya yang sesuai sebagai hasil pemecahan masalah dalam bentuk laporan yaitu *mind mapping*. Guru memberikan waktu untuk peserta didik menyelesaikan masalah lalu ditulis dalam bentuk sebuah laporan yang dirancang sesuai kreasi mereka. Setelah itu, peserta didik diminta mempresentasikan hasil diskusi. Kemudian guru bersama peserta

didik melakukan diskusi, dan guru memberikan konfirmasi mengenai hasil karya peserta didik.

- e. Tahap 5: menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Pada tahap ini, guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan. Langkah menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah sudah dilakukan oleh guru. Dapat dilihat pada penerapannya, peserta didik atau setiap kelompok maju ke depan untuk menyampaikan hasil pekerjaannya dipastikan semua siswa sudah menyelesaikan hasil pekerjaan. Guru menganalisis dan menilai proses dan hasil pekerjaan peserta didik. Serta pada tahap terakhir guru melakukan evaluasi atau pengecekan melalui tanya jawab mengenai pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.

Dari analisis tahap-tahap di atas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah berbantu *Liveworksheet* pada

pembelajaran IPA di kelas VI SD N Tambakrejo 01 berjalan dengan baik dan telah sesuai dengan teori. Guru telah menerapkan semua tahapan atau langkah-langkah model pembelajaran berbasis masalah dengan berbantu *Liveworksheet* sebagai LKPD dan alat evaluasi.

Jadi kelebihan dari model pembelajaran berbasis masalah berbantu *Liveworksheet* di SDN tambakrejo 01 ialah membantu guru dalam pembelajaran di kelas, peserta didik dapat berpikir kritis dan antusias. Adapun kelemahan dari model pembelajaran berbasis masalah berbantu *Liveworksheet* dikelas VI SDN Tambakrejo 01 ialah kurangnya percaya diri yang dimiliki peserta didik untuk memecahkan permasalahan dan menganggap permasalahan sulit sehingga peserta didik masih banyak bertanya ketika proses pemecahan masalah kepada guru. Selain itu, penggunaan *chromebook* maupun *smartphone* saat proses pembelajaran perlu pengawasan oleh guru agar penggunaannya tidak disalahgunakan dengan membuka aplikasi lain.

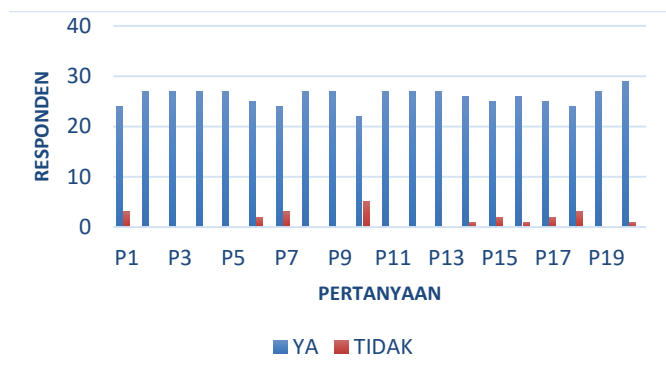
Pada pembelajaran kelas VI di SDN Tambakrejo 01, terlihat peserta

didik memiliki antusias yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran, ditunjukkan dengan aktif bertanya, berpendapat, memecahkan masalah yang diberikan oleh guru, hingga berkreasi membuat produk laporan berupa mind mapping bersama kelompok.

Analisis hasil pengamatan dan penilaian perancangan RPP yang disusun dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah, bahwa RPP telah disusun berdasar prinsip-prinsip penyusunan dengan hampir terpenuhinya seluruh komponen penyusunan RPP. Namun terdapat komponen pada RPP yang belum terpenuhi yaitu perencanaan adanya kegiatan pengayaan maupun remedial.

Angket yang digunakan penulis merupakan angket tertutup. Instrumen angket terdapat 20 pertanyaan yang akan diisi peserta didik. Responden angket tersebut yaitu kelas VI SDN Tambakrejo 1 Kota Semarang sebanyak 27 anak. Presentasi hasil angket respon anak selama pembelajaran dapat digambarkan pada grafik batang.

Grafik 1 Grafik Batang Hasil Angket Respon Peserta Didik



Berdasarkan hasil angket di atas, mengenai respon peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan model berbasis masalah pada pembelajaran IPA sudah berkategori tinggi.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa mereka antusias mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis masalah berbantu *Liveworksheet*. Namun masih terdapat beberapa peserta didik yang menganggap bahwa pembelajaran IPA itu susah, membosankan sehingga menjadikan mereka kurang menumbuhkan rasa ingin tahu, rasa percaya diri untuk memecahkan masalah sehingga peserta didik masih banyak bertanya ketika proses pemecahan masalah kepada guru dan kurang percaya diri dalam mengungkapkan pendapatnya.

Berdasarkan wawancara tidak terstruktur dengan peserta didik ketika penggunaan *Liveworksheet*

diperoleh hasil bahwa menggunakan *Liveworksheet* adalah hal baru bagi mereka sehingga mereka sangat tertarik dan senang untuk mengikuti pembelajaran. Dari sisi waktu, peserta didik mengumpulkan LKPD yang sudah diisi pada waktu yang cepat. Dari sisi guru, guru dapat menghemat waktu dan kertas, sehingga tidak lagi harus menunggu jawaban atau hasil dari tugas yang diberikan kepada peserta didiknya.

Penelitian ini sejalan dengan pendapat Chen (2017) yang menjelaskan bahwa pembelajaran menggunakan bantuan komputer atau semacamnya terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan minat serta sikap positif dalam belajar. Maka dengan pemberian lembar kerja peserta didik pada *Liveworksheet* dapat membantu memfasilitasi peserta didik dalam belajar.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa guru telah menerapkan semua sintaks model pembelajaran berbasis masalah berbantu *liveworksheet* dengan baik. Walaupun masih ada yang harus ditingkatkan lagi, seperti:

pengelolaan kelas ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini peserta didik aktif dan antusias pada pembelajaran IPA. Dengan demikian, model pembelajaran berbasis masalah dengan berbantu *Liveworksheet* ini dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru dalam meningkatkan keaktifan dan antusiasme peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2017). Strategi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rodakarya.
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135.
<https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Ardaya, D. A. (2016) Penerapan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1 (1), 72-83
- Arikunto, S. (2015). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta : Rineka Cipta
- Arsil, A. (2019). Implementasi Model Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala*

- Pendidikan Dasar, 4(1), 1–9.
<https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6905>
- Azhar, Arsyad. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo
- Chen, K. T. (2017). An exploratory study of NNES graduate students' reading comprehension of English journal articles. *Reading in a Foreign Language*, 29(1), 20-35.
<https://dataindonesia.id/internet/detail/warga-indonesia-paling-sering-akses-media-sosial-di-internet>
- <https://hermananis.com/sintaks-problem-based-learning/>
- https://jdih.kemdikbud.go.id/detail_peraturan?main=3092
- <https://www.liveworksheets.com>
- Khairunnisa, Gusti Firda, Yuli Ismi, and Nahdiyah Ilmi. 2020. "Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review Di Era Revolusi Industri 4 . 0" 3 (November): 131–40.
- khikmiyah, F. Implementasi *Web Live Worksheet* Berbasis *Problem Based Learning* Dalam Pembelajaran Matematika. *Pedagogy*. 6(1). 2502-3799
- Milles dan Huberman, Analisis Data Kualitatif, Jakarta: Universitas Indonesia Press, 1992, hlm. 16.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2). <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Purnomo, Hidayati, Y. M., & Samsiyah, S. (2022). Penerapan Model *Problem-Based Learning* Berbasis *Liveworksheet* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Educatif : Journal of Education Research* 4(3), 2022, 119-125
- Rofiatu, S., A. Y. Soegeng Y., & Sulianto, J. (2022). Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V SDN 1 Godong. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 08(02), 2477-5673
- Sri Mulyani, "Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Guna Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Di Masa Pandemi Covid 19," *Navigation Physics: Journal of Physics Education* 2, no. 2 (2020): 84–89