

**PENINGKATAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK DENGAN MODEL
PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBASIS MULTIMEDIA
DALAM PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V**

Aliffia Kusuma Rati¹, Dinda Suci Aisyah Fidayatullah², Eis Nurhayati³, Susilo Tri
Widodo⁴, Nur Indah Wahyuni⁴

PGSD FIPP Universitas Negeri Semarang

Lingfiaakr3@gmail.com¹, dsuci3351@gmail.com²

susilotriwidodo@mail.unnes.ac.id⁴, indahnurindah@mail.unnes.ac.id⁵

ABSTRACT

The purpose of the preparation of this research is to improve the activity of pupils in the educational activities of Pancasila by applying the problem learning model Based Learning to pupils of grade 5 SD Kalibanteng Kulon 02, Semarang academic year 2023/2024. The type of research is Class Action Research (PTK), using the Kemmis and Mc. Taggart model research design, which is a spiral model through several cycles of action and consists of four components namely planning, action, observation, and reflection. (reflection). The subject of this study is the V SD State Kalibanteng Kulon 02 class of 26 students, with a total of 14 female students and 12 male students. The object of the study is the activity and learning results of the students. The study was conducted from September 25 to October 7, 2023. Data collection techniques using observations and interviews. Data is analyzed quantitatively descriptively and presented in the form of tables and graphs. The results of this study showed that there was an increase in pupil activity in learning Pancasila Education, i.e. in the first cycle with a presentation of 76.92%, then in the second cycle increased to 88.46%. Thus, the application of a problem based learning model based on multimedia in learning Pancasila Education can improve the activity of students of class V SDN Kalibanteng Kulon 02.

Keywords: Student activeness, problem-based learning model

ABSTRAK

Tujuan dari penyusunan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada peserta didik kelas 5 SD Kalibanteng Kulon 02, Semarang tahun akademik 2023/2024. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan menggunakan desain penelitian model Kemmis dan Mc. Taggart, yaitu model spiral dengan melalui beberapa siklus tindakan dan terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Subjek penelitian ini adalah kelas V SD Negeri Kalibanteng Kulon 02 yang berjumlah 26 siswa. Dengan jumlah siswa Perempuan 14 anak dan jumlah siswa laki-laki 12 anak. Objek penelitian adalah keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 25 September sampai 7 Oktober 2023. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Data dianalisis secara kuantitatif deskriptif dan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran

Pendidikan Pancasila, yaitu pada siklus I dengan presentase 76,92%, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 88,46%. Hal ini berarti bahwa terjadi peningkatan 11,54% pada presentase keaktifan peserta didik. Dengan demikian penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis multimedia dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan keaktifan peserta didik kelas V SDN Kalibanteng Kulon 02.

Kata Kunci: Keaktifan peserta didik, Model *Problem Based Learning*

A. Pendahuluan

Tidaklah mudah untuk memperbaiki kualitas pendidikan, terutama pada pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan. Di sisi lain, guru tetap dianggap sebagai satu-satunya komponen yang paling penting, sehingga kualitas pendidikan apapun harus dimulai dari guru. Dalam situasi ini, guru juga diharuskan untuk menjadi inovatif dan menciptakan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Guru harus dapat memilih strategi, metode, model, dan Teknik pembelajaran yang tepat.

Untuk menjadikan kegiatan pembelajaran di kelas dapat mendorong peserta didik untuk aktif, guru dapat memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang melibatkan dan memungkinkan peserta didik berinteraksi satu sama lain. Dalam hal ini, media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran harus menarik, sesuai dengan materi yang disampaikan, serta sesuai dengan kebutuhan

peserta didik. agar pesan yang terkandung dalam materi pelajaran benar-benar tersampaikan. Dalam memilih media pembelajaran, yang paling penting adalah bahwa media tersebut dapat menarik minat siswa untuk belajar.

Setelah melakukan wawancara lisan dengan walikelas V SDN Kalibanteng Kulon 02 Semarang, secara umum diperoleh permasalahan utama yaitu terbatasnya bahan ajar serta tidak tersedianya buku pegangan peserta didik. Hal ini berdampak pada peserta didik yang kurang antusias dan kurang bersemangat untuk mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila. Kondisi ini menunjukkan masalah yang cukup signifikan, yaitu masalah terkait peserta didik yang kurang dilibatkan secara langsung dalam pendidikan Pancasila. Hal tersebut dapat berdampak kurang baik pada kualitas pembelajaran, karena keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pelajaran adalah komponen

terpenting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Mengingat bahwa tingkat keaktifan siswa sangat penting untuk pembelajaran.

Kondisi yang juga terjadi pada peserta didik kelas V SDN Kalibanteng Kulon 02 bahwa aktivitas belajar pada proses pelajaran masih rendah. Terjadinya kondisi ini dikarenakan kegiatan belajar mengajar dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila lebih banyak merujuk pada informasi yang disampaikan oleh guru. Hal ini kurang memberikan kesempatan kepada siswa, sehingga keefektifan dan kebermaknaannya masih kurang bagi peserta didik. Keadaan ini juga didukung oleh kelemahan mendasar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu dalam memilih pendekatan dan menggunakan media pembelajaran

Maka, dapat dikatakan bahwasanya Di era teknologi informasi dan komunikasi (TIK) saat ini, inovasi dan pendekatan pengajaran suatu mata pelajaran tidak dapat hanya bergantung pada penyampaian materi secara konvensional. Di mana, materi yang hanya disampaikan di kelas tanpa bahan ajar yang memungkinkan siswa belajar secara

mandiri tentunya sudah tidak relevan lagi. Di era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) saat ini, bahan ajar harus memiliki basis multimedia. Selain itu, guru dapat menggunakan model pembelajaran yang kooperatif learning yang dapat menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna bagi siswa dan diharapkan juga dapat memudahkan siswa memahami materi secara lebih mendalam, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Melihat permasalahan yang ada, peneliti melakukan diskusi bersama dengan tim kolaborasi guru kelas V, peneliti menyarankan alternatif tindakan berupa pengembangan bahan pembelajaran berbasis multimedia sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yang telah dijelaskan tersebut. Adapun media yang dapat digunakan berbasis multimedia berbantuan *Powerpoint* khususnya untuk menunjang materi nilai dan norma sedangkan *eduplay* digunakan untuk latihan soal bagi peserta didik. Dipilihnya media ini dikarenakan di SDN Kalibanteng Kulon 02 memiliki peralatan penunjang yaitu ketersediaan tenaga listrik, ketersediaan *Liquid Crystal Display*

(LCD/Infokus) yang dapat dimanfaatkan dalam rangka peningkatan aktivitas belajar peserta didik.

Berdasarkan pengamatan peneliti terhadap kondisi kelas pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, melalui penelitian tindakan kelas ini diharapkan mampu menemukan solusi yang tepat dalam penerapan berbagai pendekatan dan media dalam proses pembelajaran agar aktivitas peserta didik pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi meningkat. Dengan demikian, tim peneliti terdorong untuk menganalisis lebih jauh tentang: pengembangan bahan pembelajaran berbasis multimedia pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk menunjang materi nilai dan norma pada kelas V SDN Kalibateng Kulon 02

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan desain penelitian menggunakan model spiral menurut Kemmis dan Mc. Taggart, melalui beberapa siklus tindakan dan terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan

tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun akademik 2023/2024.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Kalibanteng Kulon 02 yang berjumlah 26 siswa. Dengan jumlah peserta didik berjenis kelamin perempuan 14 anak dan jumlah peserta didik berjenis kelamin laki-laki 12 anak. Objek penelitian adalah keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 25 September sampai 7 Oktober 2023. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara, dan dianalisis secara kuantitatif deskriptif. hasil dari analisis disajikan dalam bentuk tabel dan grafik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar kurang maksimal apabila guru/ tenaga pengajar tidak menerapkan model pembelajaran maupun belum memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif. Maka, tujuan dari kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila belum dapat tercapai secara optimal. Hal tersebut berdampak pada kondisi seluruh

peserta didik pada saat dilaksanakannya kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menjadi kurang aktif dan hanya mendengarkan guru saat menyampaikan materi dengan berceramah. Sehingga, peserta didik hanya memahami materi secara teori saja dan cenderung malu bertanya, serta kurang percaya diri karena peserta didik tidak terbiasa dalam menngkomunikasikan pendapatnya. Untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik supaya hasil belajarnya dapat meningkat, guru dapat mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia berbantuan *powerpoint* dan *educaplay* guna menunjang materi pembelajaran terutama Pendidikan Pancasila.

Melalui media *powerpoint* yang menarik, pembelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan dapat dilaksanakan dengan situasi yang menyenangkan karena dilakukan penerapan pembelajaran yang inovatif. Dalam pelaksanaannya, peserta didik dituntut untuk menguasai serta memahami materi pembelajaran secara optimal. Namun tidak hanya itu, peserta didik juga dapat lebih terampil untuk menceritakan kembali dengan cara

simulasi bermain peran terkait materi penerapan nilai dan norma dalam masyarakat. Hal ini dapat memberi ketertarikan dan suasana menyenangkan kepada peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Situasi belajar yang menyenangkan serta penuh tantangan tersebut hendaknya selalu dipertahankan karena karakteristik anak SD yang masih ingin bermain walaupun dalam keadaan kegiatan belajar mengajar.

Pembelajaran dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menerapkan model *Problem Based Learning (PBL)* yang dilaksanakan dalam dua siklus. Pada pertemuan Siklus I dilaksanakan pada tanggal 5 Oktober 2023 dan siklus II pada 9 Oktober 2023. Peneliti berperan sebagai guru yang menyiapkan berbagai perangkat pembelajaran yang akan digunakan, seperti modul ajar, bahan ajar, lembar kegiatan peserta didik yang akan dikerjakan secara berkelompok, soal latihan dan evaluasi, serta sebelum pelajaran dimulai. Selain itu, peneliti melibatkan seorang pengamat yang bertanggung jawab untuk mengawasi setiap tindakan yang dilakukan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Sedangkan Guru

berfungsi sebagai pembimbing proses kegiatan belajar mengajar di kelas.

1. Peningkatan Keaktifan Peserta Didik

Peningkatan keaktifan belajar peserta didik dari siklus I hingga siklus II ditunjukkan melalui aspek nilai. Nilai tersebut diperoleh dari skala sikap yang telah diberikan oleh guru kepada setiap individu. Sikap peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila harus lebih positif setelah diterapkannya rancangan penelitian tindakan kelas. Perubahan sikap yang lebih positif menjadi salah satu bukti keberhasilan guru dalam pelaksanaan proses kegiatan belajar mengajar. Oleh sebab itu, seorang guru harus menyusun rancangan pembelajaran yang menciptakan pengalaman belajar bermakna agar memiliki dampak terhadap sikap peserta didik kearah yang lebih positif. Tabel berikut ini menunjukkan perkembangan sikap peserta didik terutama dalam semangat kebangsaan dan gotong royong dari siklus I sampai II pada tabel 1 berikut ini:

Indikator	Siklus I	Siklus II
Jumlah siswa	26	26
Nilai maksimal	100%	100%

Rata-rata Nilai	76,92%	88,46%
Kriteria	Baik	Sangat Baik

Berikut ini merupakan gambar histogram yang mencakup rata-rata nilai sikap kelas V SDN Kalibanteng Kulon 02 dalam aspek keaktifan belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II.



Berdasarkan Tabel dan grafik di atas, siklus I memperoleh presentase keaktifan peserta didik dengan jumlah 76,92%, dengan kriteria baik. Siklus II memperoleh jumlah presentasi keaktifan peserta didik dengan jumlah 88,46% dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian, terjadi peningkatan presentase keaktifan peserta didik dari siklus I dan II sebesar 11,54%. Hal tersebut merupakan dampak penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbasis multimedia dengan bantuan *powerpoint* dan *educaplay*.

Dalam langkah-langkah pembelajarannya, pada siklus I peserta didik dibimbing membentuk kelompok berisi 6-7 anak yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Kemudian setiap kelompok mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sembari menyimak video terkait perilaku penerapan norma-norma di lingkungan masyarakat. Lalu pada penerapan tindakan kelas siklus II, peserta didik diberikan kesempatan untuk melakukan simulasi terkait suatu pemecahan masalah nyata penerapan norma-norma dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat melatih peserta didik bernalar kritis dalam mengambil keputusan dalam bertindak dan bertingkah laku di lingkungan masyarakat.

Peningkatan aktivitas belajar dalam penelitian ini ditunjukkan melalui sikap peserta didik pada saat melakukan diskusi dan presentasi hasil kerja kelompok. Peserta didik sudah mampu berkerjasama dalam kelompok belajar dengan partisipasi aktif seluruh anggota. Selain itu, peserta didik mampu memaparkan hasil kerja kelompoknya pada presentasi kelas dengan penuh percaya diri. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwasanya, secara

umum penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbasis multimedia dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada siklus II daripada tindakan pada siklus I.

2. Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar menurut Gagne & Briggs dalam (Hamalik, 2001, hlm. 37) adalah “kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan peserta didik (learner’s performance)”. Sasaran hasil belajar dibagi kedalam dua kelompok, yaitu pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan dibagi kedalam empat macam, yaitu pengetahuan tentang fakta-fakta, pengetahuan tentang prosedur, pengetahuan konsep, dan keterampilan untuk berinteraksi (Hamalik, 2001, hlm. 37).

Beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan membuktikan bahwasanya tinggi rendahnya motivasi peserta didik dapat dilihat melalui nilai rapor yang mempengaruhi kualitas hasil belajar (prestasi belajar) peserta didik. Maka sebab itu, terdapat beberapa cara untuk menunjukkan tinggi rendahnya atau baik buruknya tingkat hasil

belajar yang telah dicapai oleh peserta didik. Salah satu cara yang umumnya diterapkan adalah pemberian skor terhadap kemampuan maupun keterampilan yang dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses kegiatan pembelajaran.

Hasil belajar peserta didik pada penelitian tindakan kelas (PTK) ini dapat dilihat berdasarkan skor hasil Tes Sumatif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terkait materi Norma-norma dalam masyarakat. Berikut ini tabel tentang hasil belajar peserta didik:

Tabel 2 Distribusi Nilai

Interval Nilai	Frekuensi Peserta Didik	Kategori
0-9	0	Tidak Tuntas
10-19	0	Tidak Tuntas
20-29	0	Tidak Tuntas
30-39	0	Tidak Tuntas
40-49	1	Tidak Tuntas
50-59	1	Tidak Tuntas
60-69	3	Tidak Tuntas
70-79	12	Tuntas
80-89	6	Tuntas
90-100	3	Tuntas

Tabel 3 Hasil Belajar Peserta Didik

Aspek	Hasil Tes Sumatif
KKTP	7 0
Jumlah Peserta didik	2 6
Jumlah Peserta didik tidak	5

tuntas	
Jumlah Peserta didik tuntas	21
Rata-rata	72,3
Ketuntasan Klasikal	80,7%

Berdasarkan Tabel 2 & 3 diatas, hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Kalibanteng Kulon 02 dapat diketahui bahwasanya dari data 26 jumlah peserta didik, terdapat 21 anak yang telah tuntas dalam tes sumatif. Dengan perolehan skor nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 40, nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 72,3. maka dapat dikatakan sudah mencapai batas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditentukan yaitu 70. Rancangan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan terbukti mampu mengembangkan kreatifitas berfikir peserta didik, serta dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuan baru terkait penguasaan materi Pendidikan Pancasila secara optimal. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwasanya proses penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dapat digunakan untuk menunjang mata Pelajaran Pendidikan Pancasila terkait materi norma-norma di masyarakat.

Hasil observasi penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa peserta didik mengalami peningkatan dalam kemampuan memecahkan masalah penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik dibimbing untuk

mengidentifikasi masalah, merumuskan strategi penyelesaian, dan melakukan analisis yang lebih mendalam terhadap solusi alternatif yang telah mereka diskusikan. *Problem Based Learning (PBL)* membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka.

Penerapan desain pembelajaran yang baik dengan kreatifitas guru, didukung dengan tersedianya fasilitas sekolah yang memadai, memiliki dampak yang relevan terhadap peserta didik ketika mencapai target belajar secara lebih mudah.

Selain itu, pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbasis multimedia berbantuan powerpoint dan *educaplay* dapat meningkatkan pencapaian ketuntasan belajar peserta didik. Dengan demikian dapat diketahui bahwasanya penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbasis multimedia berbantuan powerpoint dan *educaplay* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Kalibanteng Kulon 02 khususnya pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila terkait materi norma-norma di masyarakat.

D.Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwasanya penerapan rencana pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbasis multimedia berbantuan *powerpoint* dan *educaplay* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Kalibanteng Kulon 02 khususnya pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila terkait materi norma-norma di masyarakat. Hal tersebut dibuktikan dengan terjadinya peningkatan rata-rata aktivitas belajar peserta didik dari siklus I dan II sebesar 0,19 dengan kriteria baik. Serta data hasil nilai tes sumatif dengan rata-rata yang diperoleh yaitu 72,3 maka dapat dikatakan sudah mencapai batas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditentukan.

Berdasarkan hasil penelitian serta simpulan tersebut, maka untuk perbaikan penelitian di masa yang akan datang terdapat saran yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan, yaitu penerapan

berbagai model pembelajaran dalam mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dapat dilakukan dengan maksimal guna melibatkan peserta didik dalam kegiatan-kegiatan belajar secara aktif. Sehingga peserta didik tidak hanya mendengarkan materi pelajaran yang disampaikan guru secara pasif, tetapi juga memecahkan suatu topik permasalahan terkait materi yang dipelajari supaya lebih menekankan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi Pelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, diharapkan peserta didik dapat lebih banyak belajar untuk berpikir kritis, menganalisis, dan melakukan evaluasi, serta lebih aktif dalam setiap proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. (2018). Peningkatan Pembelajaran PKn dengan Penerapan Metode Role-Playing Siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 33-42.
- Eka, Y.I.R. dkk (2022). pengembangan bahan ajar video interaktif berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Civic Knowledge. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6 (1)
- Fauzi, A. Z. A. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Materi Keputusan Bersama Melalui Model Mind Mapping Yang Divariasi Dengan RolePlaying Di Kelas V SDN Teluk Tiram 2 Banjarmasin. *Paradigma*, 9(2).
- Iskandar, R. (2017). Menigkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Melalui Metode Role Playing di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(02).
- Rahim, A., & Dwiprabowo, R. (2020). Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 210-217.
- Untung, J. B. & M. Soleh. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Pancasila Berbasis Multimedia dengan Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe. *Jurnal Disportek* 9(1).