



Efektifitas Penerapan Metode *Problem Based Learning* Berbasis Media Video terhadap Motivasi Belajar Siswa

Nayu Sande Putri Khairanisyah¹, Maharani Oktavia², Ali Fakhru³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang

e-mail: nayusande@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan dan penerapan metode *Problem Based Learning* berbasis media video pada pembelajaran IPS materi kenampakan alam kelas V. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen dengan menggunakan metode *True Experimental Design* dengan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 95 Palembang dengan teknik pemilihan sampel yaitu *random sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket, observasi, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis dengan bantuan SPSS 25. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh pada motivasi belajar siswa kelas eksperimen nilai rata-rata *pretest* sebesar 56,5 dan rata-rata hasil *posttest* sebesar 80,7. dan hasil uji T menunjukkan $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($6.197 \geq 2.015$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima dengan pernyataan terdapat efektifitas yang signifikan antara keberhasilan metode PBL berbasis media video terhadap motivasi belajar materi kenampakan alam kelas V SDN 95 Palembang

Kata Kunci: *Problem Based Learning, Video, Motivasi Belajar*

Abstract

This study aims to determine the effectiveness and application of the Problem Based Learning method based on video media in social studies material on natural appearance class V. This type of research is a quantitative experimental research using the True Experimental Design method with the Pretest-Posttest Control Group Design research design. The population in this study were fifth grade students at SDN 95 Palembang with a sample selection technique, namely random sampling. Data collection techniques were carried out using questionnaires, observation, and documentation. The data obtained were analyzed with the help of SPSS 25. Based on the research results obtained on the learning motivation of students in the experimental class, the average pretest score was 56.5 and the average posttest result was 80.7. and the results of the T test show $t_{count} > t_{table}$ ($6.197 > 2.015$) then H_0 is rejected and H_a is accepted with the statement there is a significant effectiveness between the success of the video media-based PBL method on motivation to learn natural appearance material class V SDN 95 Palembang

Keywords: *Problem Solving Abilities, Problem Based Learning, Junior High School*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan, masyarakat, bangsa dan negara (UU No.22 th 2003). Pendidikan juga memiliki peran untuk memandirikan peserta didik dalam mengembangkan kemampuan didalam dirinya agar siap menghadapi perubahan zaman yang akan terjadi. Keberhasilan dari peran pendidikan ini tentunya sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang terjadi di sekolah.

Proses pembelajaran terjadi karena adanya interaksi antara peserta didik dan tenaga pendidik serta sumber belajar yang ada, guna membantu peserta didik memperoleh ilmu dan pengetahuan. Pada proses pembelajaran kurikulum 2013 SD dilakukan dengan menggunakan pembelajaran berbasis tematik integratif. Maksudnya pembelajaran integratif, dimana kompetensi-kompetensi mata pelajaran yang dipadukan dan diikat dalam sebuah tema kemudian menjadi materi belajar bagi peserta didik di kelas (Prasetyo, 2017). Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya.

Salah satu muatan pelajaran yang terdapat pada pembelajaran kurikulum 2013 sendiri adalah muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS dianggap perlu diberikan kepada siswa SD karena bertujuan dapat membekali siswa tentang konsep ilmu sosial, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungannya, serta mampu memecahkan masalah sosial dengan baik (Gunawan, 2013). Namun banyaknya cakupan indikator yang hendak dicapai pada materi kenampakan alam dan buatan yang terdapat dalam kajian IPS Tema 9 subtema 1, membuat tujuan pada mata pelajaran ini sulit tercapai, apabila pada saat proses penyampaian materinya hanya menggunakan metode cearamah saja. Maka dari itu, perlu adanya inovasi dalam penyampaian materi pembelajaran kenampakan alam dan buatan yang akan diberikan guna mencapai tujuan pembelajaran IPS tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti dapatkan dari wali kelas V di SD Negeri 95 Palembang bahwa memiliki kesamaan dengan hal yang sebenarnya terjadi. Peneliti mendapat rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS berdasarkan hasil nilai rata-rata siswa pada tema 6 mata pelajaran IPS, 12 dari 25 siswa mendapat nilai dibawah KKM <70. Selain itu juga rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu: 1) Kurangnya motivasi dan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran IPS dikarenakan pada mata pelajaran ini cenderung lebih banyak cakupan materi yang disajikan membuat siswa merasa cepat bosan dan mengantuk, 2) metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya berupa metode konvensional/

ceramah kurang optimal dalam membangkitkan motivasi belajar siswa khususnya pada materi kenampakan alam, 3) serta penggunaan media yang kurang bervariasi, hanya mengandalkan buku siswa tanpa memanfaatkan teknologi yang ada, seperti proyektor *infocus* juga menyebabkan kurangnya ketertarikan siswa pada mata pelajaran IPS.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa yaitu pemilihan penggunaan metode pembelajaran yang tepat serta penggunaan media pembelajaran yang menarik. Salah satu metode yang diyakini dapat menumbuhkan motivasi dalam diri siswa adalah metode *Problem Based Learning*.

Kemudian untuk menunjang kegiatan pembelajaran agar menjadi menarik dan bersemangat digunakan media pembelajaran yaitu media video. Media video adalah perpaduan antara gambar-gambar yang disatukan untuk memperjelas sesuatu yang terjadi. Pada umumnya anak-anak SD sangat menyukai hal yang berhubungan dengan gambar. Media video dipercaya mampu mengoptimalkan motivasi belajar siswa.

Hal ini didukung oleh penelitian (Ribawati, 2015) Penggunaan media video dalam pembelajaran IPS berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa guna memperbaiki kualitas pembelajaran. Media video yang diberikan guru pada proses pembelajaran membuat motivasi belajar peserta didik meningkat, hal ini dikarenakan peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam belajar, karena adanya inovasi baru yang diberikan saat kegiatan pembelajaran (Febriani, 2017). Dengan menggunakan media video, siswa dibantu untuk memunculkan motivasi belajar mereka baik dari dalam maupun dari luar, yang mana hal tersebut merupakan upaya dalam tujuan belajar yang optimal (Wijanarko, Rusjiono & Bachri, 2021).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu ilmu yang mempelajari keterkaitan antara manusia serta lingkungan sosial yang terjadi disekitarnya (Dewi & Mubarakah, 2019). Sedangkan istilah IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang memiliki konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains dan juga berbagai masalah dan isu sosial dikehidupan (Sapriya, 2009).

Tujuan dari adanya pembelajaran IPS yaitu untuk membekali peserta didik dimasa depan agar memahami pengetahuan (*knowledge*), sikap dan nilai (*attitudes and values*), serta keterampilan (*skills*) yang dapat dipergunakan untuk menyelesaikan masalah pribadi atau masalah sosial yang dimulai dari lingkungan sekitar (Tanjung, 2020). Artinya dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS ialah memberikan bekal kemampuan mencari solusi kepada peserta didik dalam menghadapi permasalahan sosial dimasa yang akan datang.

Susunan materi pembelajaran IPS terdiri dari berbagai macam ilmu sosial dengan memperhatikan tingkat kebutuhan peserta didik dari jenjang pendidikan dasar hingga menengah.

Motivasi belajar adalah suatu kekuatan yang muncul dari dalam diri dan mendorong terjadinya perubahan pada diri seseorang dengan harapan tujuan

utamanya adalah memperoleh kesuksesan dalam belajar. Belajar dan motivasi adalah dua hal yang saling mempengaruhi, munculnya motivasi belajar disebabkan oleh 2 faktor, faktor pertama ialah faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik.

Problem Based Learning yaitu model pembelajaran yang memfokuskan sebuah masalah sebagai jalannya suatu proses pembelajaran yang dimana siswa diajak untuk berpikir kritis dalam mencari solusi atas masalah yang sedang dihadapkan. Pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang menitik beratkan adanya keterlibatan siswa secara aktif dalam pemecahan masalah pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan menggunakan berbagai kemampuan yang dimiliki berdasarkan konsep dan disiplin ilmu secara integral (Marjuki, 2020).

Problem Based Learning merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam metode PBL kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan (Rusman, 2012). Dengan adanya model pembelajaran PBL diharapkan mampu menciptakan motivasi dalam diri siswa untuk mengembangkan keterampilan yang dimilikinya, Artinya metode PBL layak meningkat pola berpikir kritis dan cara belajar siswa aktif serta kreatif.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar-mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Widayati & Adhe, 2020). Sependapat dengan itu menurut (Aqib, 2015) bahwa media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*massage*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak didik sehingga dapat mendorong proses belajar.

Media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang berguna untuk menyampaikan isi-isi dalam kegiatan pembelajaran secara nyata supaya terjadi interaksi untuk memudahkan tercapainya tujuan belajar.

Video merupakan salah satu media yang efektif untuk digunakan pada anak SD dimana pada media ini materi yang disampaikan dapat dihadapkan dengan siswa secara langsung. Video merupakan gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup (Widayati & Adhe, 2020).

Media video adalah sekumpulan gambar-gambar yang bergerak dan dibuat menyerupai bentuk/kejadian asli guna menyampaikan isi pokok materi dari suatu pembelajaran.

Hadirnya video sebagai media pembelajaran pasti memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan Media video yang bisa menyampaikan informasi secara komplit beserta objek maupun subjek melalui tayangan gambar yang bergerak dan suara menjadikan media ini terlihat menarik (Pribadi, 2017). Selain kelebihan, media video memiliki kekurangan yakni media lebih

menekankan pada pentingnya materi dan kurang memperhatikan proses pengembangan materi itu sendiri.

METODE

Jenis metode penelitian pada penelitian ini menggunakan *True Experimental Design*. Adapun desain yang digunakan dalam *True Experimental* adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat 2 kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberikan pretest untuk mengetahui keadaan awal perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, desain ini dipilih karena bertujuan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran IPS melalui metode *Problem Based Learning* berbasis media video terhadap motivasi belajar siswa dan metode ceramah terhadap motivasi belajar siswa melalui pembelajaran IPS.

Dalam penelitian ini, lembar angket diperlukan untuk dapat mengetahui seberapa besar motivasi yang ada dalam diri siswa sebelum diberi perlakuan dan motivasi yang muncul dalam diri siswa setelah diberikan perlakuan.

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis (Sugiyono, 2018). Artinya dapat disimpulkan bahwa observasi adalah pengamatan secara langsung mengenai perilaku manusia maupun objek lingkungan.

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dapat berupa gambar maupun video, hasil penelitian akan lebih dapat dipercaya kalau didukung oleh foto-foto atau karya tulis maupun seni.

Dokumentasi pada penelitian ini berupa foto-foto yang didapat pada saat melakukan observasi dan maupun pada saat proses diberinya perlakuan untuk memperkuat bukti dari hasil penelitian.

Instrumen yang akan diukur dalam penelitian ini yaitu berupa angket dari motivasi belajar yang akan diberikan kepada siswa melalui kisi-kisi yang dibuat, untuk menguji butir dari instrumen maka akan dijelaskan berikut: Sebelum dilakukannya uji validasi, maka akan dilakukan uji ahli lebih dahulu. Uji ahli akan dilakukan kepada dosen yang ahli dibidangnya. Peneliti awalnya menyiapkan 25 butir pernyataan angket yang belum divalidasi, lalu setelah di validasi pada dosen yang menjadi ahli pada validator lembar angket yang valid hanya 20 butir pernyataan. Kemudian di lanjutkan dengan uji validitas *product moment* pada SPSS versi 25.

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau sahny suatu instrumen (Arikunto, 2014). Teknik yang digunakan untuk mengetahui derajat kevalidan kuesioner adalah uji statistik korelasi *product moment*, yang dikemukakan oleh Pearson. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah melalui uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

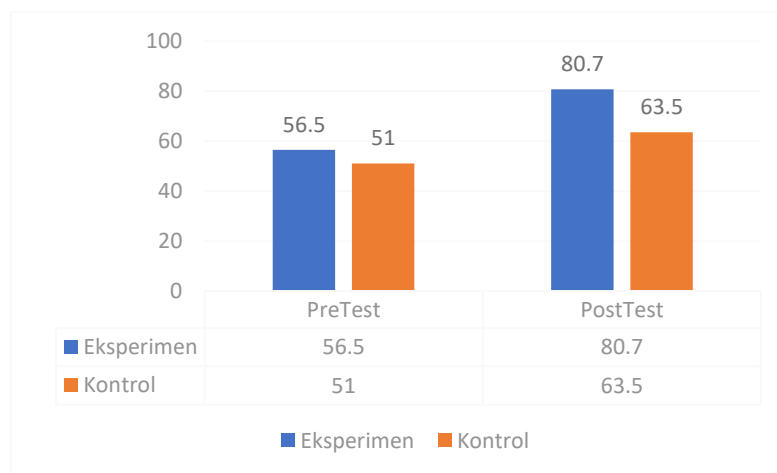
Metode Pembelajaran *Problem Based Learning* adalah metode pembelajaran berbasis masalah, dimana siswa bekerja secara bersama-sama dengan siswa-siswa lain dalam bentuk kelompok kecil, bekerja sama saling memberikan motivasi untuk terlibat dalam tugas, menuangkan pokok pikirannya, dengan kata lain metode PBL merupakan metode yang menuntut siswa untuk secara aktif berpikir kritis dalam memecahkan suatu masalah.

Untuk melihat hasil dari penelitian ini, adapun jenis metode penelitian menggunakan *True Experimental Design*. Dengan desain yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat 2 kelompok yang dipilih secara random yaitu kelompok kelas eksperimen yaitu kelas Va yang diberi perlakuan menggunakan metode PBL berbasis media video dan kelompok kelas kontrol yaitu kelas Vb menggunakan metode konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas V di SDN 95 Palembang tersebut, diperoleh hasil bahwa terjadi peningkatan pada motivasi belajar siswa yang diberikan perlakuan menggunakan metode PBL berbasis media video pada materi kenampakan alam. Keberhasilan tersebut diukur dari instrument test yang diberikan menggunakan lembar questioner atau angket sebanyak 2 kali pada *pretest* dan *posttest*. Pemberian *pretest* dan *posttest* ini dilakukan untuk melihat sejauh mana tingkatan motivasi belajar siswa sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Lalu untuk mendukung proses berjalannya keberhasilan penelitian dilakukan observasi aktivitas guru untuk melihat kesesuaian antara sintaks metode PBL dan kegiatan yang berlangsung, dibutuhkan guru kelas untuk menjadi observer. Pada pertemuan pertama mendapat nilai 76% dengan kategori baik, selanjutnya pada pertemuan kedua mendapat nilai sebesar 86% termasuk kategori sangat baik dengan nilai rata-rata yang didapat adalah 81%.

Berikut grafik hasil nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen maupun kontrol.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Rata-rata Pretest Posttest Eksperimen dan Kontrol

Dapat dilihat pada gambar 1. pada grafik perbandingan hasil rata-rata pretest dan posttest terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara kelompok kelas eksperimen dan kontrol, kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan metode PBL berbasis media video menduduki hasil posttest yang relatif tinggi dengan jumlah 80.7 sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional juga mengalami sedikit peningkatan yaitu dengan rata-rata 63.5 . Hal ini dapat disimpulkan bahwa metode PBL berbasis media video efektif digunakan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada materi kenampakan alam kelas V.

Maka hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat efektifitas yang signifikan antara keberhasilan metode PBL berbasis media video terhadap motivasi belajar siswa pada materi kenampakan alam kelas V berdasarkan hasil uji hipotesis yang menunjukkan $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($6.197 \geq 2.015$) dengan interpestasi pada tabel sign uji hipotesis $0.000 < 0,05$ maka H_0 ditolak H_a diterima dengan kalimat pernyataan terdapat efektifitas yang signifikan antara keberhasilan metode PBL berbasis media video terhadap motivasi belajar materi kenampakan alam kelas V SDN 95 Palembang. Serta, terjadi peningkatan motivasi belajar di kelas eksperimen dan kontrol berdasarkan hasil perhitungan nilai N-Gain score.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa penerapan metode *Problem Based Learning* berbasis media video efektif digunakan untuk mengoptimalkan motivasi belajar siswa pada materi kenampakan alam kelas V SDN 95 Palembang. Hal ini terlihat dari hasil rata-rata pretest dan posttest kelas eksperimen yang mengalami peningkatan dari 56,5 meningkat setelah diberi perlakuan menjadi 80,7 dengan selisih perbandingan 24,2. Sedangkan hasil rata-rata pretest dan posttest pada kelas kontrol hanya mengalami sedikit peningkatan dari 51 menjadi 63,5 dengan selisih perbandingan 12,5.

Kemudian pada tahap pemberian perlakuan dengan menggunakan metode PBL mendapat nilai dengan rata-rata 81% mengkategorikan pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan baik. Hal ini juga diperkuat dari hasil analisis uji hipotesis dengan interpestasi nilai sign (2 tailed) $0.000 < 0,05$ maka H_a diterima. Kemudian pada uji N-gain score kelas eksperimen berjumlah rata-rata 56,6% yang berkategori sedang, pada kelas kontrol dengan jumlah rata-rata 25% atau rendah.

Maka hasil dari penelitian ini H_a diterima dengan pernyataan terdapat efektifitas yang signifikan antara keberhasilan metode PBL berbasis media video terhadap motivasi belajar materi kenampakan alam kelas V SDN 95 Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. (2015). *Model-model, media, dan strategi pembelajaran kontekstual (inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakart: PT.

Rineka Cipta

- Febriani, C. (2017). *Pengaruh Media Video Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar*, 5(1) (Jurnal Prima Edukasia), 11-21.
- Gunawan, R. (2013). *Pendidikan IPS: Filosofis, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Marjuki. (2020). *181 Model Pembelajaran Paikem Berbasis Pendekatan Saintifik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Prasetyo, T. (2017). *Pengembangan Perangkat Penilaian Hasil Belajar dalam Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas V SD*. 5(1)(Jurnal Prima Edukasia), 102-111.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT Balebat Dedikasi Prima.
- Ribawati, E. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa, Vol 1 nomor 1*(Jurnal Candrasangkala).
- Rusman. (2012). *Model - Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Tanjung, R. (2020). *Meningkatkan Hasil belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Scramble Siswa Kelas V SD Pudun Jae pada Materi Keanekaragaman Suku bangsa dan Budaya Indonesia. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah*, 132-148.
- Widayati, S., & Adhe, K. R. (2020). *Media Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wijanarko, H., Rusijono, & Bachri, B. S. (2021, 07 02). *Pengaruh Media Video Terhadap Motivasi & Hasil Belajar Kognitif Siswa SMKN Surabaya, Vol 6, No 2*(Jurnal Teknologi Pendidikan), 9-19.