

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MENGGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *EDUCAPLAY*

Dwi Pidi Pranata¹, Sutiyah², Andik Purwanto³

Program Studi PPG Prajabatan PGSD, Universitas Bengkulu, Indonesia

Korespondensi: pidi.pranata88@gmail.com¹, andik.purwanto@unib.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V.A SDN 69 Kota Bengkulu, melalui penggunaan model pembelajaran *PBL* berbantuan media *Educaplay*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar pada setiap siklusnya. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar dan ketuntasan belajar klasikal pada siklus II meningkat dibandingkan dengan siklus I. Hasil nilai rata-rata pada siklus I adalah 64, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 81. Selanjutnya hasil ketuntasan belajar klasikal pada siklus I dari 29 peserta didik yang mampu mencapai nilai KKTP ada 16 orang dan jika dipersentasekan adalah 55% dengan kategori cukup, selanjutnya pada siklus II yang mampu mencapai nilai KKTP ada 24 orang dan jika dipersentasekan adalah 83% dengan kategori sangat baik. Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian adalah penggunaan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media *Educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V.A SDN 69 Kota Bengkulu.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, Media Educaplay, Hasil Belajar, IPAS*

ABSTRACT

This research aims to improve the science and science learning outcomes of class V.A students at SDN 69 Bengkulu City, through the use of the PBL learning model assisted by Educaplay media. The research results show that there is an increase in learning outcomes in each cycle. The results of this research also show that the average learning outcomes and classical learning completion in cycle II increased compared to cycle I. The average score in cycle I was 64, then in cycle II it increased to 81. Furthermore, the results of classical learning completion in cycle First of the 29 students who were able to achieve the KKTP score there were 16 people and if the percentage was 55% in the sufficient category, then in cycle II those who were able to achieve the KKTP score were 24 people and if the percentage was 83% in the very good category. The conclusion obtained from the research results is that the use of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Educaplay media can improve the science and science learning outcomes of class V.A students at SDN 69 Bengkulu City.

Keywords: *Problem Based Learning, Media Educaplay, Learning Outcomes, Science*

PENDAHULUAN

Fungsi pendidikan pada dasarnya penting untuk menumbuhkan generasi berikutnya yang mahir, penting untuk kemajuan suatu bangsa, kehadiran inovasi pendidikan yang mampu menumbuhkan kreativitas, dan munculnya ilmu pengetahuan dan teknologi baru (Ariyani dan Kristin, 2021). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, Pasal 1, Paragraf 1 mengartikulasikan bahwa Pendidikan adalah upaya yang disengaja dan

sistematis untuk mewujudkan lingkungan belajar dan proses pendidikan yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi inherent mereka untuk memperoleh kekuatan spiritual agama, pengaturan diri, karakter, kecerdasan, integritas etika, di samping kompetensi yang diperlukan yang bermanfaat bagi diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. (Hermansyah, 2020). Menurut bahasa, pendidikan berarti mengajarkan apa yang dilakukan orang dewasa kepada anak-anak, dari yang tertua sampai yang termuda, agar mereka dapat mengarahkan, mengajar, memperbaiki moral serta melatih akal budinya (Yolanda, 2018)

Pendidikan Indonesia kontemporer saat ini dilaksanakan melalui kerangka pendidikan baru, yang disebut sebagai kurikulum independen. Kurikulum independen ini didefinisikan sebagai desain pendidikan yang memberi peserta didik kesempatan untuk terlibat dalam pembelajaran dengan cara yang santai, menyenangkan, dan bebas stres, memungkinkan mereka untuk menunjukkan kemampuan bawaan mereka (Juhadi, 2021). Pembelajaran Merdeka menekankan otonomi dan proses berpikir inovatif (Rahayu, et al, 2022). Saat ini, proses kurikulum merdeka berfokus pada kemampuan untuk memberikan pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Hasil observasi pra siklus 1 menunjukkan bahwa ada masalah di kelas V pada mata pelajaran IPAS Kelas V.A di SDN 69 Bengkulu. Banyak peserta didik masih mendapatkan hasil belajar di bawah KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran). Hal ini disebabkan oleh rendahnya semangat peserta didik dan kurangnya partisipasi mereka dalam pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada siklus 1 dan 2 di kelas V.A SDN 69 Bengkulu, diperlukan upaya untuk mengatasi hasil belajar yang masih rendah dalam pembelajaran IPAS, upaya untuk mengatasi permasalahan peserta didik tersebut adalah dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *educaplay*.

Salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah melaksanakan pembelajaran yang berpihak kepada peserta didik, pembelajaran yang berpihak kepada peserta didik dapat dilakukan dengan

menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *educaplay* (Hotimah, 2020). *Problem Based Learning* adalah suatu pendekatan pengajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks bagi peserta didik untuk belajar berpikir kritis dan keterampilan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran (Mayasari et al, 2022).

Model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang dipusatkan pada peserta didik melalui proses pembelajaran secara kolaboratif yang berguna untuk menyelesaikan permasalahan di dunia nyata (Rizanta, 2022). Selain itu model *problem based learning* bertujuan untuk meningkatkan keefektifan dalam berpikir secara kritis melalui pembelajaran berbasis masalah nyata selama kegiatan pembelajaran (Sutarna dan Rifai, 2020). Adapun sintaks dari *Problem Based Learning* (PBL) yaitu sebagai berikut: 1) Orientasi peserta didik pada masalah. 2) Mengorganisasi peserta didik dalam belajar. 3) Membimbing penyelidikan individual atau kelompok. 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Trisiana, 2020).

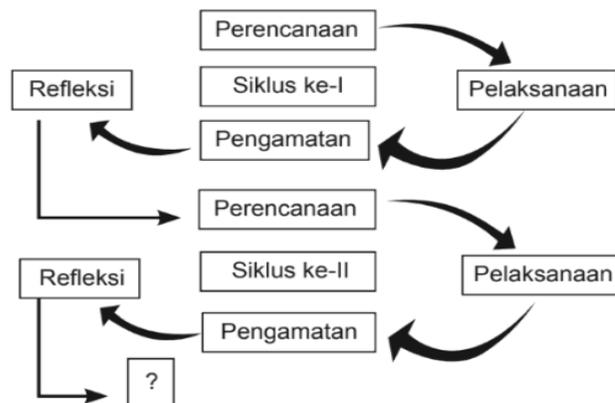
Educaplay adalah salah satu *platform* yang menawarkan media pendidikan yang interaktif dan menarik dengan berbagai fiturnya. Fiturnya termasuk *Jumping Froggy, Unscramble Letter Game, Game Words, Game Puzzle, Abc Game, Memory Game, Quis, Matching Column Game, Riddle, Video Quiz, dan Game Dialog* (Batitusta dan Hardinata, 2024). Peneliti menggunakan fitur-fitur ini untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi IPAS. Karena tampilannya yang menarik, peneliti menggabungkan model *Problem Based Learning* dengan media pendidikan. Peneliti menggunakan alat seperti proyektor LCD, speaker, dan laptop untuk menampilkan media pendidikan ini. Diharapkan kombinasi kedua kombinasi ini akan meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi IPAS.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan oleh peneliti, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian PTK yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Dengan Menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Media educaplay*”

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif adalah jenis penelitian yang dilakukan. PTK adalah proses evaluasi kegiatan proses belajar mengajar yang dilakukan secara sistematis dan menggunakan teknik yang relevan dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran (Surya, 2021). PTK termasuk jenis penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Subjek penelitian yakni peserta didik kelas V.A SDN 69 Bengkulu sebanyak 29 peserta didik. Waktu yang dilakukan selama penelitian adalah pada bulan juli-agustus 2024.

Model yang digunakan dalam penelitian ini model Kemmis Stephan & Mc. Taggart, Penelitian ini dilaksanakan dengan duasikluss. Setiap siklusnya terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).



Gambar 1. Alur Penelitian PTK

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, yang diberikan pada akhir proses pembelajaran dan berisi soal evaluasi untuk mengukur kemampuan kognitif peserta didik. Hasil tes kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis data kuantitatif, yang menghasilkan indikator keberhasilan pembelajaran, yaitu peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada setiap siklus pembelajaran, baik secara rata-rata maupun lebih tinggi daripada hasil belajar sebelumnya. KKTP untuk mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 69 Kota Bengkulu adalah 70. Siklus penilaian ini akan dihentikan jika hasil belajar peserta didik meningkat dengan kriteria yaitu:

1. Minimal ketuntasan klasikal peserta didik telah mencapai \geq nilai 80 yaitu dalam kategorisangat baik.
2. Minimal rata-rata 70% peserta didik telah mencapai \geq KKTP mata pelajaran IPAS yaitu 70.

Rumus yang dipakai untuk menghitung nilai rata-rata adalah sebagai berikut (Mutmainnah, 2023):

$$M_x = \frac{\sum x}{N}$$

M_x = Mean (rata-rata)

$\sum x$ = Jumlah skor

N = Jumlah peserta didik.

Adapun rumus ketuntasan belajar klasikal yang digunakan adalah sebagai berikut (Nanda et al, 2021):

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

(Sudijono, 2011:81)

Keterangan:

P =Ketuntasan belajar klasikal

f =Jumlah peserta didik yang tuntas

n =Jumlah peserta didik

Sedangkan untuk mengkonversi nilai dalam ketuntasan belajar klasikal digunakanlah pedoman konversi nilai seperti tabel 1, sebagai berikut ini:

Tabel 1. Pedoman Konversi Nilai

Skor	Kategori
80 – 100	Sangat Baik
60 – 79	Baik
45 – 59	Cukup
0 – 44	Kurang

(Novelni et al, 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian PTK ini dilakukan dalam dua siklus. Hasil dari siklus I dan II menunjukkan hasil tes belajar kognitif yang terdiri dari soal evaluasi yang diberikan di akhir proses pembelajaran. Hasil peserta didik kelas V.A dari siklus I dan II dapat dilihat dalam tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Belajar Pada Siklus I dan II

Aspek	Hasil Belajar Kognitif peserta didik	
	Siklus I	Siklus II
Nilai tertinggi	80	100
Nilai terendah	40	60
Nilai rata-rata	64	81
Presentase ketuntasan belajar klasikal	55	83
Kategori ketuntasan belajar klasikal	Cukup	Sangat Baik

a) Hasil Penelitian Siklus I

Hasil Penelitian Siklus I: Pada siklus pertama, nilai tertinggi adalah 80, nilai terendah adalah 40, dan nilai rata-rata adalah 64. kemudian presentase ketuntasan belajar klasikal yaitu 55%, dengan kategori cukup. Adapun siklus 1 ini belum mencapai tujuan pembelajaran karena nilai rata-rata adalah 64 belum mencapai KKTP yaitu 70, dan presentase ketuntasan klasikal siklus I nilai presentase 55% belum mencapai kriteria ketuntasan belajar klasikal yakni minimal 80% dengan kategori sangat baik, sehingga penelitian ini dilanjutkan ke siklus II dengan beberapa catatan perbaikan agar pada siklus berikutnya dapat mencapai tujuan pembelajaran.

b) Hasil Penelitian Siklus II

Pada siklus siklus II terjadi peningkatan hasil belajar, nilai tertinggi yang didapat yakni 100, sedangkan nilai terendah sebesar 60, adapun nilai rata-rata siklus II yakni 81, kemudian presentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 83, dengan kategori sangat baik. Adapun siklus II ini dianggap sudah berhasil dan mencapai tujuan pembelajaran karena nilai rata-rata hasil belajar yaitu dengan nilai

81 sudah mencapai KKTP yang ditetapkan yakni 70, kemudian siklus II ini sudah mencapai kriteria ketuntasan belajar klasikal dengan presentase 83% sudah mencapai minimal ketuntasan klasikal yakni minimal 80% dengan kategori sangat baik.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik di kelas V.A SDN 69 Kota Bengkulu dapat meningkatkan hasil belajar IPAS dengan bantuan model pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan media *Educaplay*. Penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *educaplay* pada peserta didik kelas V.A di SDN 69 Bengkulu dinyatakan berhasil. Nilai ketuntasan belajar klasik juga meningkat dari 55% pada siklus I menjadi 83% pada siklus II.

SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* dan media *Educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mapel IPAS di kelas V.A. Oleh karena itu, guru disarankan untuk menggunakan keduanya agar mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan meningkatkan partisipasi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 353.
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2685-2690
- Hermansyah. 2020. Problem Based Learning In Indonesian Learning. *Shes*. Vol. 3(3):2257-2262.
- Hotimah, Husnul. 2020. Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*. Vol. 7(3): 5-11.

- Julhadi. (2021). *Hasil Belajar Peserta Didik*. Jawa Barat: Edu Publisher.
- Mayasari, A., Arifudin, O., & Juliawati, E. (2022). Implementasi Model *Problem Based Learning* (PBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167-175.
- Mutmainnah, Z., & Ningsih, Y. (2023). Peningkatan Hasil Belajar dengan Model *Problem-Based Learning* di Kelas V Sekolah Dasar Negeri Kota Padang. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 172-183.
- Nanda, I. N., Sayfullah, H., Pohan, R., Windariyah, D. S., Fakhurrrazi, Khermarinah, & Mulasi, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif. Jakarta: CV Adanu Abimata.
- Novelni, Delsi dan Sukma, Elfia. 2021. Analisis Langkah-Langkah Model *Problem Based Learning* Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli. *Journal Of Basic Education Studies*. Vol. 4(1):3869-38888.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi kurikulum merdeka belajar di sekolah penggerak. *Jurnal basicedu*, 6(4), 6313-6319.
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding Seminar Nasional Daring*, 2, 560–568.
- Surya, C. M., Iskandar, Y. Z., & Marlina, L. (2021). Meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri dasar pada anak kelompok a melalui metode tebak gambar. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 78-89.
- Sutarna, N dan Rifai, I. (2020). Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*. 6 (2): 130-137.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31.
- Yolanda, Y. (2018). Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model *Problem Based Learning* (Pbl) Di Sekolah Dasar. *PAKAR Pendidikan*, 16(2), 29–39.