

MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING DI KELAS 4 SD
NEGERI 042 AEK GARUT MANDAILING NATAL

Dina Khairiah

Email: Edinna.airi04@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pembelajaran IPS menggunakan *based internet* dan *pictorial riddle*. Pembelajaran seperti ini memungkinkan siswa untuk menemukan konsep yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah dengan berbagai penjelasan yang dapat mengungkap dan menyelesaikan masalah tersebut, serta dapat lebih merasakan manfaat pembelajaran yang dilakukan. Pendekatan penelitian ini kami menggunakan penelitian tindakan kelas sebagai tempat atau sumber acuan. Berdasarkan hasil penelitian siswa dapat memahami dengan mencari tahu apa yang menjadi topik inti dan dapat mengkomunikasikan dengan baik dari kegiatan menunjukkan gambar-gambar maupun video animasi bergambar.

Kata kunci: Problem Based Learning (PBL) Pictorial Riddle; Pembelajaran IPS.

ABSTRACT

This study aims to determine social studies learning using internet based and pictorial riddle. Learning like this allows students to find concepts that can be used to solve problems with a variety of explanations that can uncover and solve these problems, and can better feel the benefits of learning done. Our research approach uses classroom action research as a place or source of reference. Based on the results of research students can understand by finding out what is the core topic and can communicate well from the activities of showing pictures and animated video images.

Keywords: Problem Based Learning (PBL) Pictorial Riddle; Social Studies Learning

PENDAHULUAN

Model pembelajaran terus berkembang sebagai usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan kualitas pembelajaran. Kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang mampu mengoptimalkan hasil belajar siswa merupakan kunci tercapainya tujuan pembelajaran. Banyak model pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa di dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah *problem based learning* (PBL) *based internet* dan *pictorial riddle*. “Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada

proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah.¹ Peranan internet dalam model *problem based learning* (PBL) based internet adalah sebagai penyedia *content* (sumber belajar) yang sangat kaya dan menghubungkan (link) ke berbagai sumber belajar.²

Model *pictorial riddle* adalah suatu model pembelajaran untuk mengembangkan motivasi dan minat siswa dalam diskusi kelompok kecil maupun besar melalui suatu *riddle* bergambar di papan tulis, papan poster atau diproyeksikan dari suatu transparansi, kemudian guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan *riddle* tersebut.

Model *Problem Based Learning* (PBL) based Internet dan model *pictorial riddle* dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran terutama IPS. Materi dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dalam aspek dan cabang ilmu sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya.³ Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap adanya berbagai perubahan segala ketumpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.⁴ Realita yang ditemui di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih kurang optimal. Pembelajaran masih berpusat pada guru, penggunaan media serta sumber belajar yang kurang optimal, menjadi faktor penyebab pembelajaran IPS terkesan membosankan, monoton dan tidak menarik perhatian siswa.

Hal ini berdampak dalam pembelajaran IPS siswa sekolah dasar yang masih berpikir secara konkrit dan membutuhkan pembelajaran yang inspiratif serta

¹Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media Group, 2010. hlm. 214

²Dewi Salma Prawiradilaga & Eveline Siregar, *Mozaik Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2004. hlm.311.

³Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Prestasi Pustaka: Jakarta. 2011, hlm.124.

⁴ *Ibid*, hlm. 128.

menantang. Pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah membuat siswa cenderung pasif. Hal tersebut menjadi penyebab rendahnya motivasi siswa yang akan berdampak pada rendahnya hasil belajar. Untuk mengubah persepsi siswa tersebut maka perlu adanya transformasi di dalam pembelajaran IPS. Model pembelajaran merupakan kunci dari optimal atau tidaknya suatu proses belajar. Oleh karena itu, penelitian ini bermaksud untuk menguji model *Problem Based Learning (PBL) Based Internet* dan model *Pictorial Riddle* mana yang memberikan hasil belajar paling optimal. Penelitian terhadap kedua model ini dilakukan pada kelas IV SD NEGERI 042 AEK GARUT. Kompetensi pembelajaran IPS yang akan digunakan adalah materi tentang masalah sosial di lingkungan setempat.

KAJIAN TEORI

A. Problem Based Learning

1. Teori Belajar yang Melandasi Problem Based Learning

- a) Teori yang melandasi Problem Based Learning adalah teori Vygotsky, Bruner dan Dewey. Teori Vygotsky menjelaskan bahwa siswa membentuk pengetahuan sebagai hasil dari pikiran dan kegiatan siswa sendiri melalui bahasa. Menurut Vygotsky, proses pembelajaran akan terjadi jika anak bekerja atau menangani tugas-tugas yang belum dipelajari, namun tugas-tugas tersebut masih berada dalam jangkauan mereka yang disebut dengan *zone of proximal development*, yaitu daerah tingkat perkembangan sedikit di atas daerah perkembangan seseorang saat ini. Pembelajaran terjadi melalui tantangan dan bantuan dari guru atau teman sejawat yang lebih mampu, siswa bergerak ke dalam zona perkembangan terdekat mereka dimana pembelajaran baru terjadi.⁵ Menurut Dewey dalam memecahkan masalah terdapat lima langkah, yaitu Siswa mengenali masalah, Siswa menyelidiki dan menganalisis kesulitannya dan menentukan masalah yang

⁵Muslimin Ibrahim, *Pembelajaran Berdasarkan Masalah*. Surabaya : UNESA University Press, 2005 hlm. 19

dihadapinya, siswa menghubungkan semua kemungkinan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah tersebut, siswa menimbang kemungkinan jawaban yang ia temukan dengan akibatnya masing-masing, dan siswa mencoba mempraktikan salah satu kemungkinan yang ia pandang terbaik untuk memecahkan masalah tersebut dan hasilnya akan membuktikan apakah kemungkinan pemecahan masalah tersebut benar atau salah.

Berbeda dengan dua pendapat di atas Bruner mengatakan bahwa belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia, dan dengan sendirinya memberi hasil yang paling baik. Konsep penting dari teori belajar yang diungkapkan oleh Bruner adalah *scaffolding*. Bruner memberikan *scaffolding* sebagai suatu proses dimana seorang siswa dibantu menuntaskan masalah tertentu melampaui kapasitas perkembangannya melalui bantuan dari seorang guru atau orang lain yang memiliki kemampuan lebih.⁶

2. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Penggunaan strategi pembelajaran sangat penting untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru harus memiliki model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat belajar secara efektif, efisien dan mengena pada tujuan yang diharapkan. *Pembelajaran Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dalam proses pembelajaran, secara lebih khusus konstruktivisme mempunyai pandangan bahwa seseorang pada umumnya melalui empat tahap dalam belajar yaitu Tahap apersepsi, tahap ini berguna untuk mengungkapkan konsepsi awal siswa dan digunakan untuk membangkitkan motivasi belajar; Tahap eksplorasi, tahap ini berfungsi sebagai mediasi pengungkapan ide-ide atau pengetahuan dalam diri siswa; Tahap diskusi dan penjelasan konsep, pada tahap ini siswa diupayakan untuk bekerja sama dengan temannya, berusaha menjelaskan pemahamannya kepada orang lain dan

⁶ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Surabaya: Kencana, 2009, hlm. 38

mendengar, bahkan menghargai temuan temannya; Tahap pengembangan dan aplikasi konsep, tahap ini merupakan tahap untuk mengukur sejauh mana siswa telah memahami suatu konsep dengan menyelesaikan permasalahan.

Problem Based Learning didasarkan pada teori psikologi kognitif. Menurut Barrows PBL adalah model pembelajaran berdasarkan pada prinsip penggunaan kasus (masalah) sebagai titik pangkal untuk mendapatkan dan mengintegrasikan pengetahuan yang baru⁷. Fokusnya tidak banyak pada apa yang sedang dilakukan oleh siswa, tetapi pada apa yang siswa pikirkan selama mengerjakannya. Menurut Amir dalam tulisannya landasan teori PBL adalah konstruktivis. Pada model ini pembelajaran dimulai dengan menyajikan masalah nyata yang penyelesaiannya membutuhkan kerjasama antara siswa, guru memandu siswa menguraikan rencana pemecahan masalah menjadi tahap-tahap kegiatan, guru memberi contoh mengenai penggunaan ketrampilan dan strategi yang dibutuhkan supaya tugas-tugas tersebut dapat diselesaikan.⁸ Guru menciptakan suasana kelas yang fleksibel berorientasi pada upaya penyelidikan siswa.

B. Metode *Pictorial Riddle*

Metode *Pictorial Riddle* merupakan salah satu jenis metode penemuan (*Discovery-Inquiry*). Metode penemuan adalah cara penyajian pelajaran yang banyak melibatkan siswa dalam proses-proses mental dalam rangkap penemuannya. Proses *discovery* adalah proses mental dan dalam proses itu individu mengasimilasi konsep dan prinsip-prinsip istilah asing yang sering digunakan untuk metode ini ialah *discovery* yang berarti penemuan, atau *inquiry* yang berarti mencari.⁹

Pengajaran metode *discovery* harus meliputi pengalaman-pengalaman belajar untuk menjamin peserta didik dapat mengembangkan proses-proses *discovery*. *Inquiry* dibentuk dan meliputi penemuan lebih banyak lagi, dengan kata lain *inquiry*

⁷Yusuf Abidin, *Guru dan Pembelajaran Bermutu*, Bandung: Rizqi Press, 2009, hlm. 1

⁸Taufik Amir, *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2009, hlm. 19

⁹M.A Sudirman, , *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta:Rajawali Press, 1990, hlm. 21

adalah suatu perluasan proses-proses *discovery* yang digunakan dalam cara lebih dewasa. Sebagai tambahan pada proses-proses *discovery*, *inquiry* mengandung proses-proses mental yang lebih tinggi tingkatannya, misalnya merumuskan problema sendiri, merancang eksperimen melakukan eksperimen, mengumpulkan dan menganalisis data, menarik kesimpulan, mempunyai sikap-sikap obyektif jujur dan memiliki keingintahuan yang besar.

Metode *Pictorial Riddle* disebut juga dengan metode teka-teki bergambar, yang salah satu teknik untuk mengembangkan motivasi dan perhatian siswa di dalam diskusi kelompok kecil/besar. Gambar, peragaan atau situasi yang sesungguhnya dapat digunakan untuk meningkatkan cara berfikir kritis dan kreatif siswa.¹⁰ Dengan menggunakan media poster, gambar atau video animasi, harapannya anak mampu mengkonstruksi pengetahuan yang kompleks untuk mendukung keingintahuan serta motivasi belajar dengan meningkatkan hasil belajar yang meningkat.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian yang menggunakan aturan dan metodologi tertentu untuk memperoleh data, informasi serta hasil untuk meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan yang sengaja dilakukan dengan melihat minat belajar anak dalam memahami konsep pembelajaran IPS menggunakan model *Problem Based Learning* menggunakan metode *pictorial riddle*.

1. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah orang-orang yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya.¹¹ Dalam penelitian ini yang ditetapkan

¹⁰Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008, hlm. 77

¹¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Bandung Alfabeta, 2007, hlm. 61

sebagai subyek penelitian adalah siswa kelas 4 SD Negeri 042 yang berlokasi di Aek Garut.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian memuat rencana dan struktur penyelidikan yang digunakan untuk memperoleh bukti-bukti empiris dalam menjawab pertanyaan penelitian.

a) Perencanaan

Penyusunan rancangan tindakan, didasarkan pada penjagaan awal. Secara rinci mencakup tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau merubah perilaku dan sikap yang diinginkan sebagai solusi dari suatu permasalahan.

b) Tindakan dan Observasi

Pelaksanaan tindakan menyangkut apa yang dilakukan peneliti sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan yang dilaksanakan berpedoman pada rencana tindakan. Jenis yang dilakukan dalam PTK hendaknya selalu didasarkan pada perkembangan teoritik dan empirik agar hasil yang diperoleh berupa peningkatan kinerja sesuai dengan rencana kegiatan harian. Observasi adalah penelitian, pengambilan data dilakukan untuk menilai sejauh mana efek mencapai sasaran. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengamati semua yang terjadi dalam kelas saat terjadi tindakan dengan mencatat hal-hal yang terjadi secara detail.

Dalam penelitian ini hal tersebut dilakukan untuk mdngambil data

tentang model pictorial riddle di kelas 4 SD 042 Aek Garut Keamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal. Data dikumpulkan menggunakan instrumen observasi.

c) Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan secara langsung oleh peneliti dibantu kolaborator. Dokumentasi diambil saat kegiatan berlangsung di dalam kelas. Dalam penelitian ini dokumen yang digunakan berupa foto saat guru dan anak melakukan kegiatan pembelajaran untuk melihat kegiatan problem based learnig pada kegiatan *pictorial riddle* dalam mengenalkan pembelajaran IPS.

HASIL PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian tindakan, terdapat peningkatan hasil belajar yang terjadi dari kondisi pra siklus, siklus I, hingga ke siklus II. Dalam penelitian ini bukan hanya sekedar peningkatan nilai siswa saja yang terjadi, namun sikap siswa yang lebih aktif dari sebelum penelitian/prasiklus juga nampak pada pembelajaran yang dilakukan setiap pertemuannya. Sikap aktif itu timbul dikarenakan siswa dituntut untuk dapat menyelesaikan suatu permasalahan terkait materi pembelajaran IPS yang diberikan melalui media kartu gambar dan poster yang memungkinkan siswa memahami keadaan lingkungan dan masyarakat disuatu daerah. Hasil penelitian ini mempunyai perbedaan dengan penelitian-penelitian yang dilakukan peneliti sebelumnya karena pada media kartu gambar dan poster, siswa melihat langsung keadaan serta dapat membayangkan masalah dan tindakan yang akan dilakukan.

Dalam penelitian ini penerapan PBL dalam pembelajaran dilakukan dengan bantuan media audio visual dan kartu gambar dan poster yang disesuaikan dengan

standar proses di dalam langkah-langkah kegiatannya. Penyesuaian dengan standar proses dalam pelaksanaan pembelajaran ini tidak lain merupakan implikasi dari langkah-langkah dalam RPP. Kegiatan pembelajaran meliputi kegiatan awal, kegiatan inti yang terdiri dari eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi serta diakhiri dengan kegiatan penutup. Bantuan media audio visual yang digunakan juga akan lebih dapat menambah antusias siswa dalam belajar karena siswa diajak pada suasana pembelajaran yang berbeda dari yang biasanya dilakukan.

Langkah-langkah pembelajaran metode PBL berbantuan media audio visual yang disesuaikan dengan standar proses adalah: 1. Pendahuluan Orientasi siswa pada masalah dengan menggunakan media audio visual 2. Kegiatan inti Eksplorasi Mengorganisasikan siswa untuk belajar Elaborasi Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok Konfirmasi Menyajikan hasil karya/kerja kelompok 3. Penutup Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah dengan adanya penelitian ini memberikan implikasi baik secara teoritis maupun secara praktis. 1. Implikasi Teoritis Penerapan metode pembelajaran PBL dalam penelitian ini dilakukan dengan berbantuan media audio visual dan juga disesuaikan dengan standar proses (eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi). 2. Implikasi Praktis Penggunaan media dalam metode PBL ini, harus diimbangi dengan keterampilan guru dalam penggunaan teknologi yang berupa internet. Sehingga guru akan lebih mudah untuk mendapatkan media video yang diperlukan, yaitu dengan pencarian di youtube.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada siswa kelas IV SD NEGERI 042 AEK GARUT kecamatan siabu kabupaten mandailing natal sumatera utara bahwa metode pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual dan kartu gambar dan poster yang disesuaikan dengan standar proses dapat meningkatkan hasil belajar IPS yang memungkinkan anak memahami manusia dengan lingkungannya serta memahami anak tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada siswa kelas IV SD NEGERI 042 AEK GARUT kecamatan siabu kabupaten mandailing natal sumatera utara bahwa metode pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media audio visual dan kartu gambar dan poster yang disesuaikan dengan standar proses dapat meningkatkan hasil belajar IPS yang memungkinkan anak memahami manusia dengan lingkungannya serta memahami anak tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya.

Pendidikan IPS berusaha membantu peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikan peserta didik mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya. Kemampuan bersikap di lingkungan masyarakat menjadi alasan utama untuk ditumbuhkan, dengan peserta didik diberikan masalah-masalah kecil atau video animasi pentingnya kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungannya harapannya dapat menumbuhkan pemahaman yang kompleks tentang tujuan pengetahuan sosial.

Siswa kelas 4 SD NEGERI 042 Aek Garut mampu menyelesaikan masalah-masalah tersebut dengan mengkomunikasikan hasil dari pemahaman apa yang sudah dilihat dan dilakukan dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan dengan menjadikan peserta didik sebagai objek yang harus memperhatikan kebersihan lingkungan dan beretika di lingkungan masyarakat tempat anak tumbuh dan berkembang. Dengan pemberian permasalahan dibantu media audio visual dan kartu gambar dan poster tersebut hasil belajar anak meningkat dengan anak yang aktif memperlihatkan semangat untuk mencari tahu bersikap dan mengetahui konsep permasalahan-permasalahan sederhana yang terjadi di lingkungan masyarakat

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dalam pembelajaran ips siswa kelas 4 SD

Negeri 042 Aek Garut dipahami bahwa penggunaan model pembelajaran ((PBL) berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis sejarah siswa kelas 4 SD Negeri 042 Aek Garut hal ini dibuktikan dengan adanya perkembangan kemampuan berpikir siswa dengan menggunakan Penggunaan model pembelajaran pada metode *Pictorial riddle*. Kedua, penyimpulan dan mengevaluasi masalah siswa belum bisa melakukan secara maksimal. Ketiga, rata-rata perkembangan nilai siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran PBL lebih baik dibanding kemampuan awal siswa tidak menggunakan model *Pictorial riddle* dengan media audio visual dan kartu gambar dan poster. Sebagai rekomendasi bagi yang terlibat dalam hal ini maka, PBL ini dapat diterapkan sebagai alternatif dalam pembelajaran IPS, termasuk pendidik harus mengemas kegiatan pembelajaran semenarik mungkin. Terakhir pembaca dan peneliti lain yang ingin mengembangkan penelitian lanjutan mengenai penggunaan model pembelajaran PBL dalam pembelajaran IPS siswa hendaknya dapat melaksanakan dalam pelaksanaan pembelajaran siswa dikondisikan terlebih dahulu agar lebih siap untuk belajar sehingga dalam kegiatan pembelajaran siswa dapat mengikuti dan aktif dan antusias.

DAFTAR PUSTAKA

- Sanjaya, Wina, 2010, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media Group,
- Siregar, Eveline & Salma Prawiradilaga, 2004, *Dewi Mozaik Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana.
- Trianto, 2011, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Prestasi Pustaka: Jakarta.
- Ibrahim, Muslimin 2005. *Pembelajaran Berdasarkan Masalah*. Surabaya : UNESA University Press.
- Trianto, 2009, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Surabaya: Kencana.
- Abidin, Yusuf 2009, *Guru dan Pembelajaran Bermutu*, Bandung: Rizqi Press.

Dina

Amir, Taufik 2009, *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

Sudirman, M.A, 1990, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta:Rajawali Press.

Roestiyah, 2008, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono, 2007, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Bandung Alfabeta.