

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN "BOPAKA" BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR

Fernanda Olivia Febrianti*, Nita Retno Wahyuningati, Eka Pramono Adi

PPG, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Indonesia

*Corresponding author, email: fernanda.olivia.2331137@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um063.v4.i2.2024.10

Kata kunci

Media pembelajaran

Efektif

Hasil belajar

Abstrak

Berpikir kritis merupakan aspek yang perlu ditingkatkan dalam proses pembelajaran. Aspek tersebut dapat diperoleh melalui implementasi model dan media pembelajaran. Model pembelajaran berperan dalam mengatur regulasi proses pembelajaran, sedangkan media pembelajaran digunakan sebagai alat dalam pemenuhan kebutuhan belajar yang digunakan siswa dalam memproses pengetahuan dan konsep yang akan dicapai. Berdasarkan hasil observasi, menunjukkan bahwa siswa kurang termotivasi khususnya dalam mata pelajaran PKn materi keragaman budaya. Sehingga mengakibatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa menurun. Inovasi yang digunakan untuk mengatasi hal tersebut adalah penggunaan media pembelajaran dengan benda konkret yang diwujudkan berupa boneka pakaian adat (Bopaka). Media tersebut terintegrasi dalam model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran "Bopaka" berbasis *PBL* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas tiga sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan uji *paired sample t-test* dan uji *N-gain score* dengan bantuan *SPSS 26*. Data yang diperoleh untuk pengujian berasal dari nilai sebelum dan sesudah menggunakan media. Uji *paired sample t-test* memperoleh nilai signifikansi 0.000. Uji *N-gain score* memperoleh nilai 0,78 dengan persentase 78 persen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran "Bopaka" berbasis *PBL* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas tiga. Efektivitas tersebut masuk ke dalam kategori tinggi.

1. Pendahuluan

Pendidikan Sekolah Dasar (SD) merupakan pendidikan yang dijadikan pondasi awal untuk siswa dapat melangkah ke jenjang selanjutnya. Melalui pendidikan ini nantinya diharapkan mereka dapat terjun langsung ke lapangan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Siswa dilatih untuk berpikir kritis dan beradaptasi dengan dunia nyata. Menurut Lestari (2017), kemampuan berpikir kritis siswa dapat dikembangkan dengan memberikan permasalahan yang sebenarnya dan mereka dapat menganalisis dan menyelesaikan permasalahan tersebut. Hal tersebut dikuatkan dengan pendapat Shanti (2017) bahwa kemampuan berpikir kritis dalam proses pembelajaran kini perlu dikuatkan di abad 21 ini dan diharapkan dapat beradaptasi dengan lingkungan yang ada. Sehingga, setiap proses pembelajaran yang ada harus memberikan dampak positif kepada siswa. Dampak tersebut menandakan bahwa tujuan dan proses pembelajaran yang sudah dilakukan berhasil.

Guru memiliki peran yang tinggi demi keberhasilan suatu proses pembelajaran. Guru harus dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa. Kebutuhan belajar siswa dapat meliputi media pembelajaran, aktivitas pembelajaran, sarana dan prasarana pembelajaran, lingkungan belajar yang nyaman, dan sebagainya. Dengan memperhatikan kebutuhan siswa dan berusaha untuk mengatasi dan memenuhi kebutuhan tersebut, pastinya siswa dapat belajar dengan baik dan memberikan hasil

yang terbaik. (Tae et al., 2019). Selain itu, bentuk belajar yang dilakukan agar memperoleh hasil belajar yang baik salah satunya adalah belajar memecahkan masalah. (Saptono, 2016)

Proses pembelajaran kini bukan sekedar hanya belajar menggunakan buku dan ceramah. Penggunaan metode yang tidak tepat dapat berdampak pada hasil belajar siswa. (Harsono et al., 2009). Pendidikan saat ini harus berpusat pada siswa. Sehingga siswa dapat mandiri sesuai dengan tujuan pendidikan (Muhali, 2018). Sehingga mereka sendiri yang menemukan konsep materi, mereka sendiri yang melakukan pengamatan, mereka sendiri yang harus menyelesaikan permasalahan yang ada. Guru hanya dapat menuntun mereka. Dengan begitu, konsep pembelajaran yang sudah dipelajari dapat melekat pada diri siswa dan bukan hanya sekedar hafalan. Menurut penelitian yang dilakukan Nasrullah (2021) yang membahas tentang kerucut Edgar Dale, mengatakan bahwa *direct purposeful experience* (pengalaman langsung) merupakan tingkat tertinggi dan *verbal symbol* (ceramah atau membaca) merupakan tingkat terendah. Sebagai fasilitator guru dapat memberikan pengalaman serta media pembelajaran yang tepat untuk siswa.

Pada dasarnya secara tidak langsung proses pembelajaran di sekolah juga memperhatikan dan mengajarkan sosial emosional siswa. Perkembangan sosial emosional siswa memiliki kedudukan yang penting selain kognitif siswa, karena nantinya sosial emosional tersebut berpengaruh di lingkungan sekolah dan masyarakat (Tusyana & Trengginas, 2019) Mereka dilatih untuk berempati kepada sesama, mengendalikan emosi, memiliki jiwa sosial yang tinggi, dan sebagainya. Hal tersebut dapat ditanamkan dan dilatih dengan menggunakan aktivitas pembelajaran. Aktivitas tersebut dapat dilakukan dengan bantuan metode dan media pembelajaran. Guru harus dapat menyiapkan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa dan berkenan pada siswa.

Hasil observasi yang sudah dilaksanakan ketika Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SDN Bareng 1 Kota Malang, khususnya di kelas 3A diperoleh informasi bahwa siswa kurang termotivasi dalam proses pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran PKn pada KD 3.3 Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar dan KD 4.3 Menyajikan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar. Hal tersebut dikarenakan tidak adanya aktivitas pembelajaran dan media pembelajaran. Sehingga mengakibatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan hasil belajar siswa menurun. Mereka cenderung belajar dengan media buku pelajaran saja dan materi dalam pelajaran PKn cenderung bersifat abstrak. Guru hanya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, perlu adanya inovasi dalam proses pembelajaran tersebut.

Model dan media pembelajaran merupakan salah satu inovasi dalam pembelajaran. Siswa dapat menggunakan media pembelajaran untuk memahami materi. Media tersebut terintegrasi dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Melalui hal tersebut, materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Siswa tidak hanya menggunakan media pembelajaran saja, mereka juga dilatih untuk berpikir kritis dengan adanya *problem* atau masalah yang sudah disediakan oleh guru. Melalui model pembelajaran tersebut, siswa diharapkan lebih terkesan dalam proses pembelajaran dan menemukan solusi dari permasalahan yang sudah diberikan guru. (Triwahyuningtyas et al., 2020). Hal tersebut dikuatkan dengan pendapat Wahyuningati (2022) bahwa model pembelajaran PBL menekankan pada pemecahan masalah.

Inovasi dalam media pembelajaran yang digunakan adalah media Boneka Pakaian Adat atau bisa disebut dengan Bopaka. Media ini merupakan modifikasi dari permainan jaman dahulu yang biasa disebut bongkar pasang. Bongkar pasang tersebut terbuat dari kertas dan identik dengan gambar orang yang mempunyai banyak pakaian. Pakaian tersebut dapat dilepas dan dipasang. Jaman sekarang banyak juga yang masih menggunakan permainan tersebut. Namun, namanya bukan lagi bongkar pasang, melainkan *paper doll*. Berdasarkan namanya sudah diketahui bahwa boneka tersebut terbuat dari kertas.

Pembaharuan dari media yang sudah ada yaitu, media Bopaka ini terintegrasi dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PKn, materi keberagaman pakaian adat. Media Bopaka ini terbuat dari kertas yang berbentuk orang dan orang ini nantinya akan menggunakan pakaian adat dari berbagai daerah di Indonesia. Pakaian adat ini bisa dilepas dan dipasang kembali. Penggunaan media Bopaka memiliki beberapa langkah. Langkah yang pertama, siswa diberikan boneka kertas dengan atribut kepala masing-masing. Mereka juga diberikan pakaian adat yang terbuat dari kertas

pula. Pakaian tersebut dilengkapi dengan pengait, sehingga bisa dilepas dan dipasang. Langkah kedua, Siswa dapat memasang antara boneka dan pakaian adat yang sesuai. Langkah ketiga, siswa diberikan suatu permasalahan atau problem terkait menyikapi keberagaman pakaian adat yang ada. Hal tersebut menggunakan metode problem based learning. Langkah keempat, siswa dilatih untuk berpikir kritis menentukan solusi yang tepat terkait permasalahan yang ada. Langkah kelima, untuk menyajikan hasil terkait permasalahan dan solusi yang diberikan, siswa bermain peran dengan media Bopaka tersebut. Melalui media pembelajaran Bopaka ini, siswa dilatih untuk berpikir kritis karena media ini berbasis problem based learning. Bukan hanya sekedar menggunakan media dan bermain saja, mereka dilatih untuk dapat menyikapi dan menyelesaikan masalah yang ada.

Mengacu pada latar belakang diatas, perlu diberikan inovasi pada media pembelajaran yang terintegrasi pada model pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran Bopaka berbasis problem based learning. Melalui data yang sudah dikumpulkan dan diolah nantinya dapat diketahui apakah media ini efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3, khususnya dalam mata pelajaran PKN materi keragaman pakaian adat.

2. Metode

Hasil *pretest* dan *posttest* diuji menggunakan statistik inferensial dan statistik deskriptif. Langkah pertama yaitu analisis statistik inferensial. Menurut Basuki (2014), data berdistribusi normal jika memiliki nilai signifikansi lebih dari 0,05. Langkah kedua adalah uji hipotesis. Alasan menggunakan uji ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media (Nurwildani & Santosa, 2016). Hipotesis yang digunakan tersebut adalah H_0 = rata-rata hasil belajar *pretest* dan *posttest* tidak ada perbedaan. Sehingga media pembelajaran Bopaka berbasis *problem based learning* tidak efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SD. Begitu juga dengan H_a yang merupakan kebalikan dari H_0 . Dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka H_0 diterima. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak.

Jika uji *paired t-test* terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Maka dilakukan analisis statistik deskriptif menggunakan uji *N-Gain Score* dengan rumus menurut Wahab (2021) berikut.

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal (100)} - \text{skor pretest}} \quad (1)$$

Kemudian hasil tersebut dapat disimpulkan dengan kriteria tingkat *N-Gain score* yang dipaparkan pada tabel 1 kriteria tingkat *N-Gain Score* di bawah ini.

Tabel 1. Kriteria Tingkat N-Gain Score

| Nilai N-Gain Score | Kategori |
|-----------------------|----------|
| $g > 0,7$ | Tinggi |
| $0,3 \leq g \leq 0,7$ | Sedang |
| $0 < g < 0,3$ | Rendah |
| $g \leq 0$ | Gagal |

Sumber : Hake dalam (Wahab et al., 2021)

Kategorisasi efektivitas *N-Gain Score* dipaparkan dalam tabel 2 kategorisasi tafsiran efektivitas *N-Gain Score* berikut.

Tabel 2. Kategorisasi Tafsiran Efektivitas N-Gain Score

| Persentase (%) | Tafsiran |
|----------------|----------------|
| <40 | Tidak efektif |
| 40-55 | Kurang efektif |
| 56-75 | Cukup efektif |
| >76 | Efektif |

Sumber : Saputri (2016)

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran Bopaka berbasis *problem based learning* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 sekolah dasar jika memiliki persentase lebih 76%.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Uji Normalitas

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

| | Banyak Sampel | Nilai Signifikansi |
|-----------------|---------------|--------------------|
| <i>Pretest</i> | 19 | .096 |
| <i>Posttest</i> | 19 | .096 |

Nilai signifikansi *pretest* = 0.096. Berdasarkan kriteria normalitas dapat dikatakan bahwa $0.096 > 0.05$ dan berarti data berdistribusi normal. Selanjutnya nilai signifikansi *posttest* = 0.096. Berarti $0.096 > 0.05$ dan data juga berdistribusi normal.

3.2. Hasil Uji Hipotesis

Nilai Signifikansi Uji *Paired T-Test* adalah 0.000. Berarti $0.000 < 0.05$. Maka H_0 ditolak. Berarti rata-rata hasil belajar *pretest* dan *posttest* dalam uji efektivitas ada perbedaan. Sehingga media pembelajaran Bopaka berbasis *problem based learning* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SD.

3.3. Hasil Uji N-Gain Score

Berikut merupakan data nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas 3 dan hasil analisis data menggunakan Uji *N-Gain Score* yang disajikan dalam tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Nilai *Pretest Posttest* dan Hasil Uji *N-Gain Score*

| No. | Nama (Inisial) | Nilai <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> | Nilai <i>N-Gain Score</i> | Persentase |
|-----------|----------------|----------------------|-----------------|---------------------------|------------|
| 1. | AAFZN | 53 | 94 | 0,87 | 87% |
| 2. | AARF | 59 | 82 | 0,56 | 56% |
| 3. | ABZ | 59 | 88 | 0,71 | 71% |
| 4. | AFR | 59 | 94 | 0,85 | 85% |
| 5. | APK | 65 | 100 | 1,00 | 100% |
| 6. | FFA | 53 | 94 | 0,87 | 87% |
| 7. | HKL | 41 | 88 | 0,80 | 80% |
| 8. | IDP | 47 | 94 | 0,89 | 89% |
| 9. | KAM | 59 | 88 | 0,71 | 71% |
| 10. | KGR | 59 | 94 | 0,85 | 85% |
| 11. | MIA | 47 | 82 | 0,66 | 66% |
| 12. | MINA | 59 | 100 | 1,00 | 100% |
| 13. | MR | 53 | 88 | 0,74 | 74% |
| 14. | MRA | 47 | 82 | 0,66 | 66% |
| 15. | MRB | 47 | 88 | 0,77 | 77% |
| 16. | RASA | 53 | 82 | 0,62 | 62% |
| 17. | RTNZ | 59 | 94 | 0,85 | 85% |
| 18. | SDM | 53 | 76 | 0,49 | 49% |
| 19. | SNJ | 65 | 94 | 0,83 | 83% |
| Rata-Rata | | 55 | 90 | 0,78 | 78% |

Nilai Uji *N-Gain Score* 0,78 dengan persentase 78%. Maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran Bopaka berbasis *problem based learning* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SD dengan kategori tinggi.

4. Kesimpulan

Hasil penelitian efektivitas media pembelajaran Bopaka berbasis *problem based learning* selesai dilakukan. Berdasarkan penelitian, analisis, dan uji yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Bopaka berbasis *problem based learning* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SD dengan kategori tinggi. Melalui media tersebut, siswa yang semula tidak semangat belajar karena tidak adanya aktivitas dan media pembelajaran, kini mereka menjadi semangat belajar. Selain itu, kemampuan berpikir siswa, serta kemampuan sosial emosional siswa juga diasah melalui media ini dan hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan.

Daftar Rujukan

Basuki, A. T. 2014. Penggunaan SPSS dalam Statistik. *Danisa Media*, 1, 1–104.

Harsono, B., Soesanto, & Samsudi. 2009. Perbedaan Hasil Belajar Antara Metode Ceramah Konvensional Dengan Ceramah Berbantuan Media Animasi Pada Pembelajaran Kompetensi Perakitan Dan Pemasangan Sistem Rem. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 9, 99.

- Lestari, D. D., Ansori, I., & Karyadi, B. 2017. Penerapan Model PBL untuk Meningkatkan Kinerja dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 1(1), 45–53. <https://doi.org/10.33369/diklabio.1.1.45-53>
- Muhali. 2018. Arah Pengembangan Pendidikan Masa Kini Menurut Perspektif Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Dan Pendidikan (LPP) Mandala, September*, 1–14.
- Nasrullah, M., Adib, H., Misbah, M., Syafrawi, & Sahibudin, M. 2021. Dale ' S Theory Dan Bruner ' S Theory (Analisis Media Dalam Pentas Wayang Santri Ki Enthus Susmono). *Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Keislaman*, 8(2), 225–238. <http://journal.uim.ac.id/index.php/alulum/article/view/1075>
- Nurwildani, M. F., & Santosa, I. 2016. Analisis Efektifitas Model Pembelajaran Digital Pada Praktikum Mesin Ck6132d Cnc Lathe dengan Uji Paired Sample T-Test. *Engineering: Jurnal Bidang Teknik*, 7(2), 56–57. <http://e-journal.upstegal.ac.id/index.php/eng/article/view/815/0>
- Saptono, Y. J. 2016. Motivasi dan Keberhasilan Belajar Siswa. *REGULA FIDEI: Jurnal Pendidikan Agama ...*, 1, 189–212. <http://christianeducation.id/e-journal/index.php/regulafidei/article/view/9>
- Saputri, I. A. 2016. Efektivitas Pembelajaran Kontekstual Praktikum Mata Pelajaran Pemrograman Web Siswa Kelas X Smk Muhammadiyah 1 Bantul. *Revista CENIC. Ciencias Biológicas*, 152(3), 28. <file:///Users/andreataquez/Downloads/guia-plan-de-mejora-institucional.pdf><http://salud.tabasco.gob.mx/content/revista>http://www.revistaalad.com/pdfs/Guias_ALA_D_11_Nov_2013.pdf<http://dx.doi.org/10.15446/revfacmed.v66n3.60060><http://www.cenetec>
- Shanti, W. N., Sholihah, D. A., & Martiyanti, A. 2017. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Problem Posing. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 8(1), 48. [https://doi.org/10.21927/literasi.2017.8\(1\).48-58](https://doi.org/10.21927/literasi.2017.8(1).48-58)
- Tae, L. F., Ramdani, Z., & Shidiq, G. A. 2019. Analisis Tematik Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Siswa dalam Pembelajaran Sains. *Indonesian Journal of Educational Assesment*, 2(1), 79. <https://doi.org/10.26499/ijea.v2i1.18>
- Triwahyuningtyas, D., Ningtyas, A. S., & Rahayu, S. 2020. The Problem-Based Learning E-Module of Planes using Kvisoft Flipbook Maker for Elementary School Students. *Jurnal Prima Edukasia*, 8(2), 199–208. <https://doi.org/10.21831/jpe.v8i2.34446>
- Tusyana, E., & Trengginas, R. 2019. Analisis Perkembangan Sosial-Emosional Tercapai Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inventa*, 3(1), 18–26. http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa/article/download/1804/1626
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. 2021. Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>
- Wahyuningati, N. R., & Mizan, S. 2022. Penerapan Problem Based Learning dan Media Flipcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Ekosistem Siswa Kelas V SDN Sukoharjo 2 Malang. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 39–46. <https://doi.org/10.26740/eds.v4n1.p39-46>