

Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Perkembangbiakan Makhluk Hidup Siswa Sekolah Dasar

Lilik Kustiyani¹
SD 1 Garung Kidul
e-mail: lilikkustiyani@gmail.com¹

Info Artikel

Sejarah Artikel

Diterima: 15 Januari 2022
Revisi: 15 Maret 2022
Disetujui: 21 April 2022
Dipublikasikan: Juni 2022

Keyword

Aktivitas,
Hasil Belajar,
Model Problem Based Learning,
Media Powerpoint

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar perkembangbiakan makhluk hidup melalui model pembelajaran problem based learning dengan media powerpoint pada siswa kelas VI SD 1 Garung Kidul semester I tahun pelajaran 2019/2020. Prosedur pelaksanaan dan implementasi penelitian terbagi dalam dua siklus. Siklus I dilakukan dua kali pertemuan dan siklus II juga dilakukan dua kali pertemuan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa pada siklus I memperoleh rata-rata skor 20,55 atau sebesar 72,37% (sedang), siklus II meningkat menjadi 25,20 atau sebesar 90,05% (sangat tinggi). Pada akhir tindakan siklus I nilai rata-rata yang diperoleh 72,89 atau sebesar 73,68% mengalami peningkatan 26,31% dari kondisi awal. Nilai rata-rata siklus II diperoleh 79,74 atau sebesar 89,47% ketuntasan belajar sehingga mengalami peningkatan sebesar 15,79% dari siklus I. disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran problem based learning dengan media powerpoint dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar perkembangbiakan makhluk hidup pada siswa kelas VI SD 1 Garung Kidul Kaliwungu Kudus.

Artikel ini dapat diakses secara terbuka dibawah lisensi CC-BY-SA



Pendahuluan

Pendidikan dipandang mempunyai peranan yang besar dalam mencapai keberhasilan dalam perkembangan anak. Berdasarkan Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 37 Ayat 1 Kurikulum pendidikan dasar dan menengah salah satunya wajib memuat Ilmu Pengetahuan Alam. Sesuai dengan Undang-Undang tersebut, maka mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam wajib diberikan pada siswa-siswa pada jenjang pendidikan dasar dan menengah (dalam Sisdiknas, 2009: 25). Pencapaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pada pembelajaran IPA tersebut didasarkan pada pemberdayaan peserta didik untuk membangun kemampuan, bekerja ilmiah, dan pengetahuan sendiri yang difasilitasi oleh guru dengan berorientasi kepada tujuan kurikuler mata pelajaran IPA.

Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pembelajaran IPA yang banyak berkembang tetap didasarkan pada teori-teori belajar. Teori-teori belajar tersebut haruslah dipelajari dengan sungguh-sungguh guna menghindari adanya kesalahan atau kekeliruan dalam penerapannya. Teori-teori belajar akan menjadi tidak berguna manakala makna dari konsep-konsep yang dikembangkan tidak dipahami dengan baik.

Menurut Daryanto (2013:2) belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Sedangkan menurut Slameto (2010: 2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Belajar merupakan proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman (Rusman, 2010:11). Sedangkan menurut Hamalik (2013:27) belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Winataputra (2008:1.14) menjelaskan belajar mengacu pada perubahan perilaku individu sebagai akibat dari proses pengalaman baik yang dialami ataupun yang sengaja dirancang. Terdapat pula pendapat Rifa'i dan Anni (2011:82) yang menyatakan bahwa belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang.

Selanjutnya, aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran. Banyak aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah. Aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat pada sekolah-sekolah tradisional. Sardiman (2011:100) menyatakan "aktivitas belajar adalah aktivitas fisik juga mental. Dalam kegiatan belajar kedua aktivitas itu harus selalu terkait". Kaitan antar keduanya akan membuahkan aktivitas belajar yang optimal.

Implementasi dari belajar dan aktivitas belajar adalah hasil belajar. Dalam mengikuti pembelajaran di sekolah setiap siswa mengharapkan hasil belajar yang baik. Hasil belajar yang baik dapat tercapai apabila dalam proses pembelajaran juga baik. Dalam proses pembelajaran ada beberapa komponen yang sangat mempengaruhi hasil belajar salah satunya guru dan siswa. Dimiyati dan Mudjiono (2010: 250-1) menjelaskan hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi, yaitu dari sisi siswa dan guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sementara itu, dari sisi guru, hasil belajar merupakan terselesaikannya bahan pelajaran.

Rifa'i dan Anni (2011:85) menyatakan hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh siswa. Selanjutnya, Sudjana (2014:22-23) mengungkapkan dalam tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler dan tujuan intruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benjamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

Dalam proses pembelajaran IPA di SD 1 Garung Kidul Kudus, guru belum menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Selain itu, kurangnya memanfaatkan alat peraga atau media pembelajaran dalam usaha membuat pembelajaran lebih bermakna. Maka dari itu, guru dapat menggunakan berbagai macam media, metode, model, maupun strategi yang lebih variatif dan tepat guna agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai indikator keberhasilan yang telah dirumuskan.

Berdasarkan hasil tes formatif pembelajaran IPA materi perkembangbiakan makhluk hidup dapat diketahui bahwa siswa belum mampu menyerap dan memahami materi secara maksimal. Hal tersebut dibuktikan dengan data dari nilai rata-rata ulangan harian menunjukkan bahwa dari 19

siswa ada 10 siswa (52,63%) tidak memenuhi KKM 70, dan hanya 9 siswa (47,37%) nilainya memenuhi KKM. Nilai rata-rata kelas adalah 63,68. Berdasarkan hasil analisis pembelajaran yang dilakukan guru kelas VI, bahwa hal demikian terjadi karena siswa sulit diajak ikut serta aktif dalam pembelajaran. Siswa merasa bosan dan kurang tertarik dengan pembelajaran yang telah disampaikan serta pemahaman siswa terhadap materi menjadi kurang optimal sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kondisi lingkungan sekitar, yaitu model *problem based learning* dengan media *powerpoint*. Duch (dalam Shoimin, 2014:130) mendefinisikan *problem based learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah (pbm) adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan. Duch menyatakan bahwa PBL merupakan pengembangan kurikulum dan sistem pengajaran yang mengembangkan secara simultan strategi pemecahan masalah dan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan dengan menempatkan para peserta didik dalam peran aktif sebagai pemecah masalah sehari-hari yang tidak terstruktur dengan baik.

Arend (2008:41) mendefinisikan PBL sebagai model yang menyuguhkan berbagai situasi bermasalah yang autentik dan bermakna kepada siswa, yang dapat berfungsi sebagai batu loncatan untuk investigasi dan penyelidikan. Sedangkan Wisudawati (2014:89) mendefinisikan PBL sebagai model yang menyajikan suatu masalah yang sesuai kenyataan dan bermakna kepada peserta didik untuk diselidiki secara terbuka dan ditemukan solusi penyelesaiannya. PBL dikembangkan John Hopkins University yang bertujuan untuk membantu peserta didik mempelajari konsep pengetahuan dan kemampuan memecahkan masalah dengan menghubungkan situasi masalah yang ada dalam dunia nyata.

Tan (dalam Rusman, 2010:229) mengemukakan bahwa *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam PBL kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan. Di dalam PBL, penggunaan berbagai macam kecerdasan sangat diperlukan guna melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada.

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) diharapkan dapat mendorong siswa untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata, siswa memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar, pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari oleh siswa, terjadi aktivitas ilmiah pada siswa melalui kerja kelompok, siswa terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan, siswa memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri, siswa memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka, kesulitan belajar siswa secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk *peer teaching*.

Penerapan model *problem based learning* dalam pembelajaran IPA akan lebih efektif apabila didukung dengan media yang sesuai dengan materi pelajaran agar proses penyampaian pesan dari guru dapat diterima siswa dengan optimal. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *powerpoint* untuk mempermudah memahami materi yang disampaikan guru dalam pembelajaran. Menurut Daryanto (2013:157) media *Powerpoint* merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh sebuah perusahaan *Microsoft* dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Di dalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program

Microsoft Office. Program ini, dirancang untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintahan, pendidikan, maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik.

Kelebihan media pembelajaran *microsoft office Powerpoint* menurut Daryanto (2013:158) antara lain: (1) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf, dan animasi baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto; (2) Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji; (3) Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik; (4) Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan; (5) Dapat diperbanyak sesuai dengan kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang; (6) Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik (CD/*disket*/*flashdisc*), sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana.

Tujuan dari penggunaan media *powerpoint* ini agar pembelajaran lebih menantang dan perhatian siswa terfokus kemudian memberikan bimbingan kepada mereka untuk berpikir kritis dan ilmiah. Melalui model *Problem Based Learning* dengan media *powerpoint* dalam pembelajaran IPA maka guru dapat dengan mudah menyampaikan materi pelajaran yang dihubungkan dengan masalah autentik dari kehidupan aktual siswa, sehingga aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint* dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, dan bahkan menjadikan pembelajaran IPA lebih kondusif dan efektif.

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan “Apakah dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media *powerpoint* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Perkembangbiakan Makhluk Hidup pada siswa Kelas VI SD 1 Garung Kidul Semester I Tahun Pelajaran 2019/2020?”. Adapun tujuan penelitian ini adalah meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media *powerpoint* di Kelas VI SD 1 Garung Kidul Semester I Tahun Pelajaran 2019/2020.

Metode

Subjek penelitian adalah siswa kelas Vi SD 1 Garung Kidul Semester I Tahun Pelajaran 2019/2020, berjumlah 19 siswa, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Penelitian yang dilakukan ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan analisis atau refleksi (Arikunto, dkk. 2010:4). Dalam perencanaan ini meliputi identifikasi masalah, menganalisis penyebab masalah dan menetapkan tindakan pemecahannya. Langkah selanjutnya membuat skenario pembelajaran dengan menyusun RPP yang terdapat proses pembelajaran model *problem based learning* dengan media *powerpoint*. Pelaksanaan tindakan (*acting*) sesuai skenario pembelajaran yang direncanakan. Pada tiap-tiap siklus yaitu menerapkan pembelajaran model *problem based learning* dengan media *powerpoint*. Siklus II merupakan tindak lanjut hasil pengembangan atas refleksi siklus I.

Pengamatan (*observing*) pada kegiatan ini peneliti dibantu oleh satu orang observer untuk melaksanakan observasi terhadap pelaksanaan tindakan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan siswa dalam pembelajaran. Observasi dilaksanakan bersamaan pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Aspek-aspek yang diamati adalah keaktifan siswa dan kinerja guru selama proses pembelajaran berlangsung serta hasil tes pada akhir siklus. Hasil analisis data yang dilaksanakan dalam tahap ini digunakan sebagai acuan untuk

melaksanakan siklus berikutnya. Refleksi (*reflecting*) hasil observasi yang meliputi aktifitas siswa selama proses belajar mengajar, hasil tes pada akhir siklus juga kendala-kendala yang dihadapi selama kegiatan pembelajaran dikumpulkan serta dikaji sehingga diperoleh hasil refleksi kegiatan untuk mengetahui perubahan yang terjadi selama menerapkan pembelajaran ini. Hasil analisis data yang dilaksanakan dalam tahap ini digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data dengan mendeskripsikan hasil tes dilakukan secara langsung kepada siswa untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa pada proses pembelajaran secara benar dan tepat. Metode tes digunakan untuk memperoleh data tentang tingkat kemampuan penguasaan materi pembelajaran sebelum dan sesudah pembelajaran. Teknik analisis melalui dua tahap, yaitu 1) menggunakan teknik analisis deskriptif yaitu hasil observasi kondisi awal, siklus I dan siklus II, sehingga setelah dianalisis hasil siklus I dan hasil siklus II ada perbedaan dan peningkatan; dan 2) menggunakan teknik observasi dengan analisis diskriptif berdasarkan hasil observasi dan refleksi untuk mengetahui kemajuan hasil yang dicapai dalam pembelajaran.

Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis untuk mengukur indikator keberhasilan yang telah dirumuskan yaitu: 1) untuk mengukur keaktifan siswa menggunakan kriteria secara klasikal mencapai kategori baik atau lebih dari 75%; 2) hasil belajar IPA dianggap meningkat apabila dapat mencapai ketuntasan belajar individual sebesar (≥ 70) dan ketuntasan klasikal mencapai 80%. Dengan demikian dapat diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut: Dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media powerpoint, maka aktivitas dan hasil belajar perkembangbiakan makhluk hidup pada siswa kelas VI SD 1 Garung Kidul dapat meningkat.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian tindakan kelas melalui model pembelajaran Problem Based Learning dengan media powerpoint yang diperoleh dari hasil tes dan nontes yang terlaksana dalam dua siklus. Setiap siklusnya dua kali pertemuan yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang berupa aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VI SD 1 Garung Kidul Kaliwungu Kudus.

Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran prasiklus, secara klasikal hasil belajar IPA kelas VI SD 1 Garung Kidul Kudus adalah 47,37%, di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu taraf serap pencapaian target 70 secara individual dan 80%. Kecenderungan perolehan nilai kriteria ketuntasan minimal kurang memacu peneliti untuk mengadakan tindakan penelitian serta merumuskan faktor-faktor penyebabnya untuk mencari solusi terbaik dengan hasil optimal.

Berdasarkan hasil tes formatif pembelajaran IPA pada siklus I melalui model pembelajaran *problem based learning* dengan media powerpoint pada siswa kelas VI SD 1 Garung Kidul Kudus, diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Jumlah Nilai	Persentase
	90-100	Sangat Baik	3	290	15,79%
	80-89	Baik	4	330	21,05%
	70-79	Cukup	7	495	36,84%
	≤ 70	Kurang	5	270	26,32%

Jumlah		19	1385	100%
Rata2			72,89	
Tuntas	≥70	14		73,63%
Belum tuntas	≤70	5		26,32%

Berdasarkan tabel 1 diperoleh data bahwa ada 14 siswa atau sebesar 73,63% mengalami ketuntasan belajar secara klasikal, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM secara klasikal ada 5 siswa atau sebesar 26,32%. Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada awal sebelum pelaksanaan siklus sebesar 63,68 dengan nilai terendah 40 sedangkan nilai tertinggi 90, persentase ketuntasan sebesar 47,37% dan 52,63% siswa belum memenuhi nilai ketuntasan minimal yang ditetapkan sebesar 70. Setelah dilaksanakan siklus I nilai rata-rata menjadi 72,89 dengan nilai terendah 50, nilai tertinggi 100. Persentase ketuntasan 73,68% dan 26,32% siswa belum memperoleh nilai ketuntasan minimal. Persentase ketuntasan belajar klasikal pada siklus I dapat disajikan dalam diagram berikut:



Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran model *problem based learning* dengan media powerpoint memperoleh jumlah skor 20,55 dengan rata-rata 2,94 dan persentase 72,37% termasuk aktivitas siswa dalam kategori cukup baik. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil observasi aktivitas belajar siswa belum berhasil untuk mencapai indikator yang ditentukan pada aktivitas belajar siswa yaitu sebesar $\geq 75\%$. Hasil siklus I tersebut belum memenuhi indikator yang diharapkan, maka pembelajaran akan dilakukan lagi dengan memenuhi semua indikator pembelajaran model *problem based learning* dengan media powerpoint, dengan harapan kualitas pembelajaran juga akan meningkat, maka perbaikan untuk pelaksanaan tindakan pada siklus II adalah sebagai berikut: 1) Perbaikan pemberian masalah yang berupa pertanyaan lisan terlebih dulu agar waktu pembelajaran lebih efektif; 2) Memberikan bimbingan dan motivasi dalam kegiatan kerja kelompok; 3) Meningkatkan motivasi siswa agar mau berpendapat pada setiap pertanyaan yang dilontarkan guru.

Kegiatan pembelajaran siklus II berlangsung sangat efektif, siswa antusias melakukan diskusi karena terjadi interaksi harmonis dalam satu kelompok maupun antar kelompok. Siswa saling menanggapi hasil temuan kelompok lain secara rasional dan berpendapat secara logis demokratis melalui model pembelajaran *problem based learning* dengan media powerpoint. Berdasarkan hasil tes formatif siswa kelas VI melalui model pembelajaran *problem based learning* dengan media powerpoint diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Jumlah Nilai	Persentase
1	90 – 100	Sangat Baik	4	400	21,05%
2	80 – 89	Baik	5	420	26,32%
3	70 – 79	Cukup	8	575	42,10%
4	≤ 70	Kurang	2	120	10,53%
Jumlah			19	1515	100%
Rata-rata				79,74	
Tuntas		≥70	17		89,47%
Belum tuntas		≤70	2		10,53%

Berdasarkan tabel 2 diketahui penerapan model pembelajaran *problem based learning* dengan media powerpoint diperoleh data bahwa ada 17 siswa atau sebesar 89,47% mengalami ketuntasan belajar ≥ 70 sedangkan siswa mendapatkan nilai di bawah KKM secara klasikal ≤ 70 ada 2 siswa atau sebesar 10,53%. Persentase ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus II dapat disajikan dalam diagram berikut:



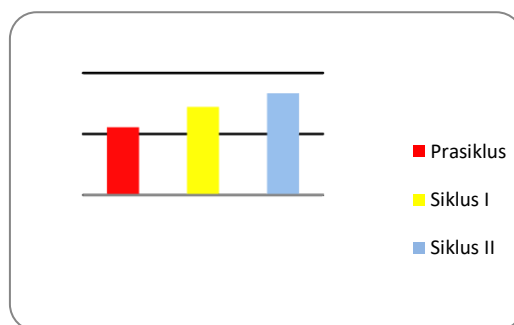
Aktivitas belajar siswa pada tindakan siklus II mengalami banyak peningkatan dibandingkan saat siklus I, hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II pertemuan I sebesar 88,95% dan pertemuan 2 sebesar 91,06%. Dari kedua pertemuan tersebut didapatkan persentase rata-rata sebesar 90,05%. Hasil aktivitas belajar siswa siklus II mengalami peningkatan dari 72,37% menjadi 90,05%. Hasil tersebut menunjukkan adanya ketercapaian indikator keberhasilan aktivitas belajar siswa yakni $\geq 75\%$. Perolehan peningkatan nilai aktivitas siswa pada siklus II, karena peneliti sudah berhasil membuat siswa lebih memahami model *problem based learning* dengan media powerpoint dengan penjelasan yang dilakukan oleh guru.

Pada pembelajaran sebelum tindakan penelitian, peneliti hanya mengandalkan metode konvensional yaitu ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas, sehingga hasil yang dicapai adalah siswa yang memperoleh nilai 70 ke atas hanya 9 dari 19 siswa atau 47,37%. Dengan nilai terendah 40, nilai tertinggi 90 dan nilai rata-rata 63,68. Berdasarkan hasil tersebut peneliti bermaksud untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan melaksanakan model pembelajaran *problem based learning* dengan media powerpoint.

Berdasarkan tindakan pada siklus I, diperoleh data hasil belajar siswa kelas VI SD 1 Garung Kidul Kudus dengan nilai rata-rata ketuntasan klasikal 73,68%. Hasil tersebut menunjukkan peningkatan sebesar 26,31% jika dibandingkan dengan data awal dengan ketuntasan klasikal sebesar 47,37%. Perolehan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa dalam tes formatif nilai rata-rata kelas sebesar 72,89 dan presentase ketuntasan belajar klasikal mencapai 73,68%. Nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50. Nilai ketuntasan minimal (KKM) 70. Perolehan hasil belajar belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar klasikal yakni 80%. Dari 19 siswa ada 14 siswa yang memenuhi nilai KKM dan masih ada 5 siswa yang mendapat nilai di bawah KKM. Dengan demikian masih ada 5 siswa yang belum mencapai KKM 70 dan belum mencapai ketuntasan belajar klasikal.

Pada pembelajaran siklus II, penerapan model pembelajaran *problem based learning* dengan media powerpoint mengalami peningkatan yang cukup baik. Hal tersebut dapat diketahui dari perolehan tes yang mengukur hasil belajar siswa menunjukkan bahwa dalam tes formatif nilai rata-rata kelas sebesar 79,74 dan presentase ketuntasan belajar klasikalnya mencapai 89,47%. Nilai ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 70, sedangkan kriteria ketuntasan belajar klasikal yakni 80%. Hal ini menunjukkan keberhasilan pembelajaran pada siklus II.

Secara visual peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II dapat digambarkan pada diagram berikut.



Pembelajaran IPA materi perkembangbiakan makhluk hidup dengan menerapkan model Problem Based Learning dengan media powerpoint juga dapat meningkatkan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II selama pelaksanaan tindakan pembelajaran. Hasil observasi aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA materi perkembangbiakan makhluk hidup melalui model *problem based learning* dengan media powerpoint pada siklus I memperoleh skor 20,55 atau sebesar 72,37% dengan kategori tinggi. Pada siklus II memperoleh jumlah skor 25,2 atau sebesar 90,05% dengan kategori sangat tinggi.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut: Dengan menerapkan model *Problem Based Learning* dengan media *powerpoint*, dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA materi perkembangbiakan makhluk hidup pada siswa kelas VI SD 1 Garung Kidul Semester I Tahun Pelajaran 2019/2020. Penerapan model *problem based learning* dengan media powerpoint materi perkembangbiakan makhluk hidup di kelas VI SD 1 Garung Kidul Kaliwungu Kudus mampu melatih keaktifan siswa dalam bertanya dan mengemukakan pendapat. Siswa akan berani untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya secara individual

serta dapat saling bekerja sama untuk membantu mengajari temannya yang kurang mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, perlu kiranya penerapan model *problem based learning* dengan media powerpoint sebagai strategi atau model pembelajaran di sekolah, untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA dan semua mata pelajaran yang lain pada umumnya. Bagi lembaga pendidikan, hendaknya memberikan sarana dan prasarana, fasilitas serta motivasi bagi guru yang akan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* dengan media powerpoint atau model atau media lain sehingga pembelajaran berlangsung optimal.

Bagi Guru, agar menerapkan model pembelajaran *problem based learning* dengan media powerpoint ini dapat didayagunakan secara optimal, maka guru dalam setiap pembelajaran perlu merencanakan pendekatan atau strategi dan mempersiapkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga siswa menjadi lebih tertarik dan pembelajaran akan menjadi lebih kondusif dan bermakna. Bagi siswa hendaknya penerapan model pembelajaran *problem based learning* dengan media powerpoint selalu melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan sebaik-baiknya. Pada setiap pembelajaran yang diberikan guru, siswa seharusnya memperhatikan dan bekerjasama untuk memecahkan suatu masalah dalam materi pembelajaran akan lebih mudah jika diselesaikan secara kelompok, dan siswa harus percaya diri dalam bertanya dan menjawab pertanyaan guru sehingga kegiatan pembelajaran berjalan dengan aktif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Daftar Pustaka

- Arends, Richard I. 2008. *Learning To Teach*. diterjemahkan oleh Prajitno Soetjipto & Sri Mulyantini Sutjipto. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Dimiyati dan Mujiono. 2010. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Teknik Pengukur Dan Evaluasi Pendidikan*. Bandung: Mandar Maju.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Winataputra, Udin S. 2008. *Materi dan Pembelajaran IPA di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wisudawati, Asih. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arends, Richard I. 2008. *Learning To Teach*. diterjemahkan oleh Prajitno Soetjipto & Sri Mulyantini Sutjipto. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.