

# Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Menggunakan Media Spinner untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV di SDN Banjar 1

Ana Nurhasanah<sup>1</sup>, Reksa Adya Pribadi<sup>2</sup>, Lila Kamila<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

E-mail: [2227190002@untirta.ac.id](mailto:2227190002@untirta.ac.id)

## Abstrak

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi disaat pembelajaran dilaksanakan dan tujuan dilaksanakannya penelitian ini agar peneliti bisa mengetahui bagaimana Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning dan implementasi penerapan media spinner di SDN Banjar 1. dan hasil penelitian menunjukan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning dan media spinner sudah cukup baik karena siswa ikut serta aktif dalam proses pembelajaran dengan bantuan model pembelajaran Problem Based Learning dan Media Pembelajaran Spinner yang disajikan dengan sekejap sangat ramai dan menyenangkan yang awalnya masih ada peserta didik yang pemalu kini semuanya menjadi ikut aktif dalam diproses pembelajaran.

**Kata Kunci :** *Implementasi, Problem Based Learning, Media Spinner*

## Abstract

This study uses a qualitative method approach with data collection techniques through observation when learning is carried out and the purpose of this research is so that researchers can find out how the implementation of the Problem Based Learning Model and the implementation of the application of spinner media at SDN Banjar 1. Based learning and spinner media are good enough because students actively participate in the learning process with the help of the Problem Based Learning learning model and Spinner Learning Media which are presented in an instant, very lively and fun. At first there were still shy students, now all of them have become actively involved in the process. learning.

**Keywords:** *Implementation, Problem Based Learning, Media Spinner.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu upaya perubahan yang dilakukan guru kepada siswa secara sadar dan terencana untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan suatu proses perubahan individu mengenai pengetahuan, sikap dan keterampilan terhadap hasil dari proses pembelajaran yang dilakukannya. Harjiana (25 Maret 2011) Mengemukakan bahwa hal ini disebabkan oleh adanya tuntutan zaman terhadap dunia pendidikan, maka dilakukan reformasi mulai dalam sistem pendidikan hingga ke proses pembelajarannya. Di dalam pembelajaran pengaruh guru sangat penting, dalam konteks mengupayakan tercipta jalinan komunikasi harmonis antara guru dengan siswa. jika terjalin komunikasi yang baik maka proses percaya diri siswa dalam bertanya, berpendapat dan menjawab pertanyaan akan lebih ditunjukkan oleh siswa guna memenangkan hati guru yang sudah terjalin hubungan (Achmad, 2000: 4).

Dalam kurikulum 2013 guru harus secara profesional merancang pembelajaran efektif dan bermakna, mengorganisasikan pembelajaran, memilih pendekatan, menentukan

prosedur dan pembentukan secara efektif, serta menerapkan kriteria keberhasilan sehingga terbentuklah pembelajaran yang inovatif. pembelajaran inovatif dapat dibentuk menggunakan metode, model dan teknik pembelajaran yang bervariasi. Salah satu model pemecahan masalah yang bisa meningkatkan kemampuan komunikasi dan pemecahan masalah yaitu dengan model Problem Based Learning. PBL merupakan salah satu model pembelajaran yang membuat peserta didik lebih aktif saat mengikuti pembelajaran dengan cara mengarahkan siswa untuk bersama-sama memecahkan suatu masalah menggunakan cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah sehingga peserta didik mampu menjadi pembelajar yang mandiri dan hasil belajar pun meningkat. Menurut Suryanto (2009:8), dengan pembelajaran yang dimulai dari masalah siswa belajar suatu konsep dan prinsip sekaligus memecahkan masalah. Dengan demikian, sekurang-kurangnya ada dua hasil belajar yang dicapai, yaitu jawaban terhadap masalah dan cara memecahkan masalah.

Guru juga dapat menggunakan media pembelajaran yang dimana media pembelajaran dapat berfungsi untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pelajaran serta mempermudah siswa dalam menerima pembelajaran. Media pembelajaran menurut (Miarso, 1989) media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa untuk belajar. Salah satunya Media Spinner. Media spinner merupakan sebuah alat peraga yang bisa menjadikan peserta didik menjadi manusia yang peka terhadap masalah di lingkungan sekitarnya serta mampu berpikir cepat dan kreatif dalam menyikapi setiap permasalahan yang ada. Sehingga peserta didik ikut serta aktif berperan dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu berdasarkan latar belakang diatas tentang penelitian yang peneliti beri judul "Implementasi model pembelajaran problem based learning dengan menggunakan media spinner untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran tematik kelas IV di SDN Banjar 1" dan adapun rumusan masalah dari penelitian ini yaitu Bagaimana efektivitas model pembelajaran PBL dan penggunaan media pembelajaran spinner terhadap keaktifan peserta didik. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran PBL dan penggunaan media pembelajaran spinner terhadap keaktifan peserta didik.

## **METODE**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Banjar 1 pada hari Selasa, 9 November 2021 dengan sasaran peserta didik kelas IV. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif melalui metode observasi. Penelitian kualitatif menurut Moleong (2012) adalah penelitian yang dilakukan untuk memahami sesuatu yang dialami oleh subjek penelitian dimisalnya pelaku, persepsi, motivasi, tindakan. Observasi merupakan salah satu alat atau tempat suatu pengumpulan data yang lebih spesifik dan terstruktur arahnya kemana, observasi biasanya dilakukan dengan meninjau, mengawasi dan meneliti suatu obyek, hingga mendapat data yang sifatnya valid.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada penelitian ini, pendidik melakukan implementasi dimana pendidik menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning dengan menggunakan media pembelajaran melalui alat peraga spinner dengan materi tema 1 subtema 1 pembelajaran 1 yang didalamnya terdapat 3 mata pelajaran B. Indonesia, IPA dan IPS. Dengan demikian pendidik melakukan implementasi kegiatan pembelajaran di kelas 4 melalui media yang sudah dibuat. Pada saat pelaksanaan pendidik memberikan beberapa materi terlebih dahulu agar peserta didik memahami materinya dahulu, kemudian pendidik menanyakan kepada peserta didik apa saja yang diketahui pada materi yang disajikan, ketika sudah diberikan penyajian materi pendidik memberikan media sebagai alat bantu agar peserta didik lebih mengerti dengan materi yang disajikan, setelah itu pendidik melakukan pengelompokan terdapat 5 kelompok dalam 1 kelas kemudian setelah dikelompokkan setiap kelompok memilih orang untuk menjadi ketua kelompok, setelah itu ketua kelompok maju kedepan sebagai perwakilan untuk memutar spinner yaitu media pembelajaran yang dimana ketika spinner itu berhenti di

salah satu gambar maka kelompok tersebut mendapatkan materi yang sesuai gambar saat pemutaran spinner tersebut berhenti, dilanjutkan bergiliran perwakilan setiap kelompok.

Kemudian setelah setiap kelompok mendapatkan materi yang sudah dipegang perwakilan menuliskan ulang materi yang didapat dan dituliskan beberapa jawaban dari pertanyaan yang sudah diberikan oleh peneliti setelah itu perwakilan kelompok maju 2 orang untuk membacakan materi yang didapatkan dan membacakan jawaban yang sudah disusun oleh setiap kelompok. Pendidik menanyakan ulang materi yang disajikan apabila ada yang menjawab peneliti memberikan reward berupa makanan iringan kepada peserta didik yang mampu menjawab pertanyaan peneliti dan maju kedepan. Pembelajaran berlangsung dengan sangat baik, peserta didik merasa senang dengan pembelajaran yang sudah disajikan bahkan ingin menambah jam pelajaran, iakan tetapi ada beberapa peserta didik yang kurang peduli pada teman kelompoknya iakan tetapi pendidik menekan untuk setiap kelompok harus saling membantu dan dengan begitu peserta didik ada inisiatif untuk saling mendekat dan membantu. Peneliti melihat dari belakang proses pembelajaran yang disajikan oleh pendidik.

Implementasian model pembelajaran problem based learning dengan menggunakan media spinner untuk meningkatkan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran tematik dimasa pandemi covid-19 sudah sesuai dan berjalan dengan lancar peserta didik yang awalnya kurang aktif dan kurang bersemangat dalam kegiatan belajar dengan bantuan media pembelajaran yang disajikan dengan sekejap sangat ramai dan menyenangkan yang awalnya masih ada peserta didik yang pemalu kini semuanya menjadi ikut aktif dalam diproses pembelajaran.

### **Implementasi Model Pembelajaran Probem Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran**

Berdasarkan pemerolehan hasil keaktifan siswa dalam belajar disimpulkan bahwa terjadi peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Dimana pada proses pelaksanaan digunakan model PBL yang berbasis masalah, kerja kelompok, dan diskusi dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pada Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 1. Model pembelajaran PBL mengarahkan siswa untuk mampu memahami masalah yang sedang di dihadapi, mencari informasi, merencanakan pemecahan masalah dan mampu menyelesaikan masalah. Hal itu terbukti ketika dalam aktivitas siswa yang tadinya hanya diam dan mendengarkan penjelasan guru atau hanya terdapat interaksi satu pihak, setelah digunakan model pembelajaran PBL tersebut siswa menjadi lebih aktif untuk bertanya kepada guru maupun teman sebayanya, dan banyak melakukan diskusi dengan teman sebaya karena adanya model pembelajaran PBL berbasis masalah, yang menuntut siswa untuk aktif bertanya dan juga bekerja sama untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang diberikan oleh guru.

Hal tersebut tidak terlepas dari adanya bimbingan dari guru agar siswa mampu menggali informasi sebanyak mungkin dari berbagai sumber mengenai masalah yang sedang di diskusikan untuk merencanakan pemecahan masalah dengan cara bertukar fikiran atau dengan kata lain guru menjadi sebuah fasilitator dalam belajar. Sehingga dari hal tersebut terlihat aktivitas guru dan siswa yang sialang berinteraksi Multi arah, akibatnya pembelajaran menjadi aktif dan memungkinkan siswa mendapatkan hasil belajar yang bermakna.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan yang telah dinyatakan oleh Setyawati, dkk. (2019:98) yang menyatakan penggunaan model pembelajaran PBL mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar tematik melalui penggunaan langkah-langkah yang melakukan orientasi maasalah pada siswa, mengorganisasikan siswa untuk belajar sehingga mampu mempersiapkan tugas yang dikerjakan, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok untuk memperoleh informasi sebanyak mungkin untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan tersebut. Selain itu hasil penelitian ini telah melengkapi dan memperkuat penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Pamungkas, dkk. i(2018: 292) bahwa penerapan imodel pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dapat digunakan untuk mengingatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa. selain itu juga dapat melengkapi penelitian yang telah dilakukan oleh Dewi, DKK. (2016:288) yang menyatakan bahwa imodel pembelajaran based learing dapat meningkatkan keaktifan siswa.

## **Implementasi Media Pembelajaran Spinner Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Proses Pembelajaran**

Berdasarkan pemerolehan hasil keaktifan siswa dalam belajar disimpulkan bahwa terjadi peningkatan keaktifan siswa dalam iproses pembelajaran. Dimana pada proses pelaksanaan digunakan media pembelajaran “Spinner” dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pada Tema 1 Subtema i1 pembelajaran 1. Media pembelajaran spinner merupakan media pembelajaran berbentuk lingkaran terdapat berbagai macam gambar di dalamnya yang dimainkan dengan cara diputar sesuai dengan porosnya dan berhenti di salah satu gambar dan lingkaran. Permainan ini idi buat dengan tujuan mempermudah siswa dalam memahami materi, dan menarik siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Pada awalnya proses pembelajaran di kelas tidak berlangsung dengan lancar idimana interaksi hanya terjadi dalam satu arah, serta minat belajar siswa yang kurang, akibatnya proses pembelajaran menjadi tidak diefektif.

Melalui penggunaan media Spinner ini pada Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 1 dapat meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa. dimana itu terlihat dari aktivitas siswa yang banyak mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan teman sebaya, melakukan kerja sama, sehingga proses pembelajaran pun menjadi menyenangkan. Tidak hanya aktivitas siswa dalam pembelajaran yang terlihat akan tetapi terdapat aktivitas guru yang mendukung pembelajaran salah satunya yaitu guru menjadi pembimbing dalam melakukan permainan tersebut, menjadi fasilitator motivator agar siswa dapat mencari informasi sebanyak mungkin.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan yang telah dinyatakan oleh Dienulhaqqi, dkk. (2021: 109) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran spinner memiliki dampak positif terhadap aktivitas belajar siswa dalam proses belajar dan mampu meningkatkan keaktifan dan daya tangap siswa terhadap materi yang diajarkan guru sehingga berakibat pada peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu 9 hasil penelitian ini telah melengkapi dan memperkuat penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Subakti (2020:204) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Media Spinner dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Selain itu hasil penelitian ini telah melengkapi dan memperkuat penelitian terdahulu yang telah dilakukan.

### **KESIMPULAN**

Dari hasil implementasi yang pendidik lakukan di SD Negeri Banjar 1 yang di dilakukan bahwa dengan menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan penggunaan media spinner dapat menghidupkan suasana kelas menjadi lebih aktif dan efektif, terlebih dalam penerapannya dilakukan game yang membuat peserta didik tertarik. Selanjutnya model pembelajaran problem based learning (PBL) yang bukan hanya berpengaruh kepada keaktifan peserta didik iakan tetapi berpengaruh pada kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan secara bersama yang dapat dilihat dari kegiatan kerja kelompok yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran. Dapat disimpulkan dari implementasi imodel pembelajaran Problem Based Learning dan media di spinner dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Untuk meningkatkan tingkat efektivitas pembelajaran guru dapat menggunakan model pembelajaran problem based learning, selain itu juga guru juga dapat memanfaatkan media pembelajaran untuk kebutuhan belajar peserta didik sehingga dengan adanya alat bantu seperti media pembelajaran maka pembelajara akan berjalan dengan efektif.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Dewi. Dkk. 2016. Penerapan *Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Keterampilan Sosial Siswa Kelas V SDN Tangkil 01 Siliwangi*. Jurnal Pendidikan Teori, Penelitian Dan Pengembangan. Vol. 1 No 3.

- Dienulhaqqi. Dkk. 2021. *Penerapan Model Discovery Learning Berbantu Media Spindu (Spin Edukasi) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas 4 SDN Wonotinggal Semarang*. Jurnal Handayam. Vol. 12 No. 1.
- Juliana Saputri,2020. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SPINNING WHEEL IMAGETERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI SISWA KELAS IV SDN BATU BESSI KABUPATEN BARRU". Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.Pendidikan Guru Sekolah Dasar.Makassar :Universitas Muhammadiyah Makassar
- Pamungkas. Dkk. 2018. *Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Kelas 4 SD*. Vol. 3 No. 1.
- Setyawati. Dkk. 2019. *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD*. Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan. Vol. 4 No.2.
- Subakti, Hani. 2020. *Hasil Belajar Muatan Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Menggunakan Media Spinning Wheel Kelas V SDN Samarinda Ulu*. Jurnal Pendidikan dan bahasa Indonesia. Vol. 2 No. 2.