

## **Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Information Technology* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila**

**Arif Maulana<sup>1</sup>, Aisyah<sup>2</sup>, Susilo Tri Widodo<sup>3</sup>, Nur Indah Wahyuni<sup>4</sup>,  
Nur Royhana Murya<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang

<sup>5</sup>Sekolah Dasar Islam Terpadu Cahaya Bangsa, Semarang

e-mail: [arifmaulana409@students.unnes.ac.id](mailto:arifmaulana409@students.unnes.ac.id)<sup>1</sup>, [aispunyaa@students.unnes.ac.id](mailto:aispunyaa@students.unnes.ac.id)<sup>2</sup>,  
[susilotriwidodo@mail.unnes.ac.id](mailto:susilotriwidodo@mail.unnes.ac.id)<sup>3</sup>, [indahnurindah@mail.unnes.ac.id](mailto:indahnurindah@mail.unnes.ac.id)<sup>4</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Information Technology* (IT) pada hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDIT Cahaya Bangsa. Penelitian dilakukan melalui metode kualitatif dengan melibatkan 20 peserta didik kelas V. Data hasil belajar dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan tes, serta analisisnya dilaksanakan secara deskriptif. Hasil penelitian mengindikasikan dari siklus I ke siklus II terdapat kenaikan hasil belajar. Pada mulanya di siklus I rata-rata nilai 85%, kemudian meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata 96%. Penerapan PBL berbantuan IT dengan media power point dan video pembelajaran memberikan kontribusi positif terhadap keterlibatan, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa integrasi model pembelajaran PBL dan IT dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan minat peserta didik di tingkat Sekolah Dasar. Rekomendasi diberikan kepada guru dan sekolah untuk mengadopsi pendekatan ini dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila.

**Kata kunci:** *Hasil Belajar, Information Technology, Pendidikan Pancasila, Problem Based Learning.*

### **Abstract**

This study aims to apply the *Problem Based Learning* (PBL) learning model assisted by *Information Technology* (IT) on the learning outcomes of grade V students in Pancasila Education subjects at SDIT Cahaya Bangsa. The research was conducted through a qualitative method involving 20 fifth grade students. Data on learning outcomes were collected through observation, interviews, and tests, and analyzed descriptively. The results indicated that from cycle I to cycle II there was an increase in learning outcomes. At first in cycle I the average score was 85%, then increased in cycle II with an average score of 96%. The application of IT-assisted PBL with power point media and learning videos contributes positively to students' involvement, motivation, and understanding of Pancasila Education learning materials. Thus, it can be concluded that the integration of PBL and IT learning models can be an effective solution to improve learning outcomes and learner interest at the elementary school level. Recommendations are given to teachers and schools to adopt this approach in an effort to improve the quality of Pancasila Education learning.

**Keywords :** *Learning Outcomes, Information Technology, Pancasila Education, Problem Based Learning.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila memegang peran signifikan dalam membentuk kepribadian dan karakter siswa di tingkat Sekolah Dasar (SD). Pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya berguna untuk mentransfer pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila, tetapi juga untuk meningkatkan pengetahuan, sikap, dan perilaku positif pada peserta didik. Namun, dalam perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, terdapat peluang untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui pemanfaatan *Information Technology* (IT). Pendekatan aktivitas pembelajaran berbasis masalah (PBL) merupakan metode yang dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, meningkatkan pengetahuan konsep, dan keterampilan berpikir kritis.

Mengaktualisasikan teknologi informasi pada kegiatan pembelajaran di sekolah dasar kini menjadi sesuatu yang sangat penting. Pemanfaatan teknologi berpotensi membentuk pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik dan sesuai bagi siswa. Sehingga penting dilakukan kajian mengenai teknologi informasi dan dampaknya jika diterapkan pada model pembelajaran berbasis masalah terhadap capaian belajar peserta didik. Perpaduan PBL dan IT dalam pembelajaran pedagogi Pancasila ditekankan untuk dapat menumbuhkan sikap proaktif, kreatif, dan mandiri peserta didik dalam memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai Pancasila di kehidupan sehari-hari. Penelitian ini ditujukan untuk dapat memberikan dukungan terhadap pengembangan metode pembelajaran yang efektif dan inovatif serta memberikan informasi berharga kepada pengambil kebijakan pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pancasila di tingkat dasar. Hasil kegiatan observasi dan wawancara dengan guru kelas V B SD Islam Terpadu Cahaya Bangsa membuka wawasan terhadap metode pembelajaran yang diterapkan di sekolah tersebut. Terungkap bahwa sekolah menggunakan kurikulum merdeka, namun, penelitian juga menyoroti kendala-kendala yang dihadapi dalam pembelajaran pendidikan pancasila. Fokus utamanya adalah rendahnya minat dan keaktifan siswa, serta rendahnya literasi siswa terhadap materi yang disampaikan guru. Hambatan-hambatan tersebut merupakan tantangan besar yang harus diatasi untuk meningkatkan hasil pembelajaran di kelas pendidikan Pancasila.

Menyadari kompleksitas tantangan tersebut, peneliti merangsang kolaborasi dengan guru untuk menemukan solusi yang kreatif. Salah satu usulan solusi adalah menciptakan media pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi. Dengan memanfaatkan teknologi, diharapkan dapat memperkuat minat dan motivasi peserta didik. Langkah ini diambil untuk mengatasi rendahnya literasi siswa terhadap bahan ajar, membuka peluang baru untuk pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Lebih lanjut peneliti mengusulkan salah satu model pembelajaran yang dapat mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran adalah pembelajaran berbasis masalah (PBL). Model ini dikenal memusatkan siswa dalam penyelesaian masalah secara ilmiah. Dengan menerapkan PBL, siswa diharapkan tidak hanya memahami pengetahuan yang relevan dengan permasalahan tetapi juga memperoleh kemampuan pemecahan masalah. Keberhasilan PBL dalam meningkatkan hasil belajar dan keterampilan siswa menjadikannya pilihan yang tepat untuk mengatasi hambatan yang teridentifikasi.

Penting untuk dicatat bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis informasi teknologi dan penerapan PBL tidak hanya menjadi langkah inovatif dalam mengatasi kendala pembelajaran, tetapi juga mengakomodasi perkembangan pesat teknologi dalam konteks pendidikan. Dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, diharapkan kita dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, relevan dengan perkembangan saat ini, dan memberikan nilai tambah kepada siswa untuk mempersiapkan diri menghadapi tantangan masa depan. Secara keseluruhan, kolaborasi antara peneliti dan guru di SD Islam Terpadu Cahaya Bangsa menciptakan kerangka kerja yang mendukung inovasi dalam pembelajaran. Langkah-langkah strategis ini diarahkan untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran pendidikan pancasila, memberikan bukti konkret bahwa pendidikan yang responsif terhadap perkembangan teknologi dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan menciptakan landasan yang kokoh untuk pencapaian hasil belajar yang optimal.

Nurgiansah (2021:1) mengatakan pendidikan Pancasila merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk menyediakan lingkungan belajar di mana peserta didik secara aktif mengembangkan pengetahuan, kepribadian, dan keterampilannya, sehingga dapat berkontribusi positif kepada masyarakat, negara, dan bangsa, berdasarkan prinsip-prinsip Pancasila.

Pembelajaran berbasis masalah (PBL), merupakan model pembelajaran inovatif serta mendorong peserta didik agar terlibat aktif pada kegiatan pembelajaran. Menurut Anugraheni (2018:11), model pembelajaran PBL yakni berpusat pada anak dan berfokus pada pemecahan masalah di dunia nyata guna mengembangkan kebiasaan dalam berpikir kritis dan pemecahan masalah. Ahyar, dkk (2019) mengemukakan bahwa model ini mengsinergikan penyajian berupa masalah atau aplikasi dunia nyata kepada peserta didik yang harus mereka pecahkan. Dengan mengintegrasikan media permainan ke dalam model pembelajaran PBL, anak dapat lebih meningkatkan keterlibatan dan motivasinya.

Menurut Koeswanti (2018: 7), model pengajaran berbasis masalah (PBL) memberikan sejumlah keuntungan, termasuk pengembangan keterampilan pemecahan masalah, peningkatan pemahaman dan pengetahuan, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam mengakses informasi. Purnamaningrum (2012: 39-41) berpendapat bahwa PBL, dengan mempresentasikan permasalahan dunia nyata dan situasi kehidupan sehari-hari kepada siswa, memungkinkan mereka untuk memperoleh pengetahuan baru melalui penemuan solusi untuk permasalahan yang diberikan, sehingga merangsang berpikir kreatif. Tojardin dkk (2011: 99) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis masalah (PBL) merupakan model pembelajaran yang menekankan pada proses penyelesaian masalah dalam konteks dunia nyata sebagai dasar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan keterampilan memecahkan masalah. Erwin (2018: 149) mendefinisikan PBL sebagai serangkaian kegiatan pembelajaran yang fokus pada pemecahan masalah sehari-hari, dengan penekanan pada pembelajaran berpusat pada siswa, melibatkan mereka dalam menghadapi permasalahan dunia nyata, dan memberikan konteks untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah serta merangsang pemikiran kreatif. Eggen (2012: 310), dalam pandangannya, menyatakan bahwa terdapat dua tingkatan dalam pembelajaran berbasis masalah, yaitu kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah dan pemahaman terhadap masalah yang terlibat, yang pada akhirnya meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah, berpikir kreatif, dan memotivasi diri sendiri untuk mencapai tingkat kemandirian yang lebih tinggi.

*Problem Based Learning* (PBL) memberikan pendekatan inovatif dalam proses pengajaran, menekankan keterlibatan aktif siswa dalam pemecahan masalah dunia nyata. Dapat dikerucutkan bahwasannya PBL menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran, fokus pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Integrasi media pembelajaran dalam PBL menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Pandangan Hamalik mengenai hasil belajar sebagai perubahan yang dapat diamati dan diukur, termasuk peningkatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar tidak hanya mencakup nilai, tetapi juga mencerminkan perubahan positif dalam berbagai aspek. Dengan demikian, penerapan PBL dengan dukungan media permainan tidak hanya memfasilitasi pembelajaran aktif, tetapi juga berkontribusi pada hasil belajar yang holistik dan berkualitas.

Menurut Hamalik (2007: 30), pencapaian hasil belajar mencakup transformasi perilaku yang dapat diobservasi dan diukur, termasuk dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilan individu. Perubahan ini mencerminkan perbaikan dan kemajuan dibandingkan situasi sebelumnya dan mengubah ketidaktahuan menjadi pengetahuan. Hasil belajar tidak hanya mencakup pencapaian nilai, namun juga perubahan pada aspek-aspek yang mengarah pada pertumbuhan positif, seperti berpikir logis, disiplin, dan keterampilan. Hasil belajar mencerminkan kemampuan sebenarnya seorang siswa setelah melalui proses belajar mengajar mempelajari suatu materi tertentu. Hasil belajar tidak hanya mencakup nilai tetapi juga segala bentuk perubahan positif yang menunjukkan sejauh mana seorang siswa mampu menangkap, memahami, dan menguasai muatan pembelajaran tertentu.

Pengertian hasil belajar melibatkan proses penilaian atau pengukuran untuk menilai prestasi belajar siswa. Definisi ini menyoroti tujuan utama dari hasil belajar, yaitu untuk mengevaluasi sejauh mana siswa berhasil mencapai tujuan pembelajaran setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. Keberhasilan ini biasanya dinyatakan dengan suatu ukuran nilai, baik berupa huruf, kata, maupun simbol. Prestasi belajar mencerminkan kemampuan sebenarnya siswa yang mengalami peningkatan pengetahuan dari tingkat ketidaktahuan atau pemahaman yang terbatas. Hasil pembelajaran memberikan penilaian terhadap sejauh mana siswa memahami, menangkap, dan menguasai materi pembelajaran khusus. Berdasarkan informasi ini, pendidik dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dengan cara mengidentifikasi strategi pembelajaran yang lebih efisien.

Berdasarkan uraian sebelumnya, secara keseluruhan, model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memberikan pendekatan inovatif dalam proses pengajaran, menekankan partisipasi aktif siswa dalam menyelesaikan masalah dunia nyata. PBL menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran, fokus pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah. Penggunaan media pembelajaran dalam PBL dianggap sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Menurut pandangan Hamalik, hasil belajar merupakan perubahan yang dapat diamati dan diukur, termasuk peningkatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Lebih dari sekadar nilai, hasil belajar mencerminkan perubahan positif dalam berbagai aspek. Oleh karena itu, implementasi PBL yang didukung oleh media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi tidak hanya memfasilitasi pembelajaran yang aktif, tetapi juga berkontribusi pada hasil belajar yang komprehensif dan berkualitas. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V SD IT Cahaya Bangsa pada tema keberagaman budaya di Indonesia. Untuk mencapai tujuan tersebut, peneliti menerapkan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dengan dukungan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Oleh karena itu, para peneliti melaksanakan penelitian yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Information Technology* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDIT Cahaya Bangsa".

## **METODE**

Dari apa yang telah dijelaskan sebelumnya bahwasannya secara umum, model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memberikan pendekatan inovatif dalam proses pengajaran, menekankan partisipasi aktif siswa dalam menyelesaikan masalah dunia nyata. PBL menempatkan peserta didik sebagai fokus utama pembelajaran dan menekankan pada keterampilan berpikir kritis serta kemampuan dalam menyelesaikan permasalahan. Penggunaan media pembelajaran dalam PBL dianggap sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Menurut pandangan Hamalik, hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan yang dapat diketahui melalui proses pengamatan dan pengukuran baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Hasil belajar tidak hanya dilihat berdasarkan nilai, namun lebih dari itu seperti mencerminkan perubahan positif dalam berbagai aspek. Oleh karena itu, implementasi PBL yang didukung oleh media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi tidak hanya sebagai sarana keaktifan pembelajaran, tetapi juga berkontribusi secara menyeluruh pada hasil belajar berkualitas. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDIT Cahaya Bangsa dan untuk mencapai tujuan tersebut peneliti mengimplementasikan model PBL dengan bantuan media pembelajaran berbasis teknologi.

Penelitian dengan sampel 20 peserta didik Kelas VB SDIT Cahaya Bangsa terdiri atas 11 laki-laki dan 9 perempuan. Penelitian dilaksanakan mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan. Pada bulan Oktober 2023, dilakukan persiapan penelitian, termasuk pembuatan judul, penyusunan proposal, persiapan materi ajar, alat penelitian, perolehan izin observasi, dan pemilihan lokasi penelitian. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan November 2023 di sekolah, dengan laporan akhir disusun pada bulan yang sama, mencakup pengelolaan data dan pembuatan laporan akhir.

Penelitian ini mengumpulkan data secara bertahap melalui tiga metode, yaitu tahap pertama wawancara, kedua observasi, dan ketiga tes tertulis. Tahap pertama peneliti melakukan observasi yang dilakukan sebagai sarana dalam mengumpulkan informasi mengenai sikap, perilaku, serta tingkat keterlibatan peserta didik selama pembelajaran menggunakan model PBL. Penggunaan lembar observasi dengan rubrik penilaian dilakukan untuk mengukur tingkat keaktifan peserta didik. Kemudian pada tahap kedua dilakukan wawancara tidak terstruktur sebelum pelaksanaan penelitian untuk mendapatkan pandangan dari wali kelas dan peserta didik mengenai kesulitan belajar, solusi yang diterapkan oleh wali kelas, model pembelajaran yang digunakan, pengelolaan kelas, dan tingkat keterlibatan peserta didik. Tahap terakhir pada pengumpulan data yaitu dengan dilakukan tes berupa soal evaluasi diakhir pembelajaran untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil belajar kemudian dianalisis oleh peneliti menggunakan metode analisis deskriptif. Dalam analisis ini, informasi yang diperoleh dari catatan lapangan dan wawancara digunakan untuk memahami secara mendalam proses pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengimplementasikan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan dukungan *Information Technology* (IT) berupa media pembelajaran, seperti power point dan video yang digunakan untuk menunjang pembelajaran Pendidikan Pancasila dan menilai dampaknya kepada hasil belajar. Penelitian ini melibatkan kelas VB SDIT Cahaya Bangsa sebagai populasi dengan sejumlah 20 peserta didik sebagai sampel. Hasil belajar diamati dengan melihat sikap dan perilaku peserta didik, kemudian melalui penilaian secara terukur berupa tes tertulis dengan memberikan soal evaluasi pada akhir pembelajaran, yang ditentukan nilai minimal ketuntasannya sebesar 80. Soal evaluasi berupa pilihan ganda diberikan dua kali pertemuan pada dua siklus dengan masing-masing satu kali setiap siklus.

Wawancara dilakukan dengan guru kelas dan memberikan jawaban atas pertanyaan peneliti terkait permasalahan dalam pembelajaran yang menjadi gambaran awal keadaan peserta didik sebelum diberi tindakan penerapan model PBL. Salah satu permasalahan yang teridentifikasi yaitu mengenai mekanisme dalam melakukan penilaian. Guru kelas memberikan penilaian berupa soal ulangan kepada peserta didik pada setiap selesai satu bab materi. Untuk mempermudah peserta didik dalam mengerjakan soal guru kelas memberikan ringkasan materi satu bab sebelum penilaian dilaksanakan. Ketika guru memberikan ringkasan materi yang harus dipelajari, hasil penilaian peserta didik tidak bermasalah, namun hal ini menjadi persoalan karena ketika guru tidak memberikan ringkasan, hasil penilaian menjadi rendah, sehingga terdapat perbedaan yang menonjol pada hasil belajar ketika diberi dan tidak diberi ringkasan oleh guru. Hal tersebut menunjukkan adanya ketergantungan peserta didik terhadap ringkasan yang diberikan. Ketergantungan ini menjadi dampak yang negatif karena dengan ketergantungan peserta didik terhadap ringkasan materi memberikan gambaran peserta didik merasa sulit menangkap materi yang disampaikan oleh guru jika tanpa bantuan eksternal. Sikap kemandirian dan tidak bergantung pada guru perlu untuk dimiliki peserta didik agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan maksimal (Robiana & Handoko, 2020). Selain itu, ketika observasi dilakukan dalam kegiatan pembelajaran, beberapa peserta didik terlihat kurang bersemangat dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Maka dari itu kondisi-kondisi tersebut diidentifikasi sebagai penyebab hasil belajar peserta didik yang tergolong rendah.

Kondisi awal lain yang menjadi latar belakang dilakukannya tindakan pada dua siklus yaitu keterlibatan yang sangat dekat antara peserta didik dengan gadget. Peserta didik terbiasa menggunakan gadget seperti hp, laptop, dan komputer dalam aktivitas sehari-hari. Kondisi tersebut dilihat dari segi pembelajaran mencerminkan minat peserta didik pada metode pembelajaran yang melibatkan teknologi. Peserta didik yang memiliki keinginan yang kuat untuk belajar maka dengan sendirinya peserta didik akan berupaya dengan optimal dan bertekad untuk dapat mencapai tujuan dari aktivitas belajar yang sedang dilakukan (Ahmad, dkk., 2020).

Berdasarkan kondisi awal peserta didik di atas, peneliti menentukan model pembelajaran PBL berbantuan IT untuk mempermudah peserta didik mencapai pemahaman pada materi dengan memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif. Pembelajaran PBL disusun untuk menumbuhkan kemandirian peserta didik dalam memahami materi secara komprehensif. Peneliti juga memanfaatkan keterlibatan tinggi peserta didik terhadap gadget dengan melaksanakan pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi. Dalam penerapan model PBL peneliti menggunakan teknologi sebagai sarana interaktif untuk memunculkan permasalahan kepada peserta didik. Media pembelajaran dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi digunakan sebagai sarana untuk mempermudah guru dan peserta didik dalam menyampaikan dan memahami materi serta mendorong kecakapan representasi peserta didik (Pasza, 2022).

Setelah dilakukan tindakan pada dua siklus diperoleh hasil yaitu dengan penggunaan model pembelajaran PBL berbantuan teknologi berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Berikut merupakan tabel 1 yang berisi rekapitulasi data dari hasil belajar dari pembelajaran yang dilakukan pada siklus I

**Tabel 1. Hasil Belajar Siklus I**

Rentang Nilai	Jumlah	Persentase
<80	3	15%
80-89	9	45%
90-100	8	40%
Jumlah	20	100%

Tabel 1 menyajikan data nilai soal evaluasi pada siklus I. Berdasarkan rekapitulasi data hasil belajar pada tabel 1 terlihat pada siklus I terdapat 3 orang (15%) dengan nilai dibawah 80, 9 orang (45%) dengan nilai antara 80-89, dan 8 orang (40%) dengan nilai antara 90-100. Hasil pengamatan selama siklus I berlangsung terlihat sejumlah peserta didik yang memperoleh nilai dibawah nilai minimal ketuntasan yang telah ditetapkan. Peneliti mengidentifikasi penyebab utama yaitu ada pada peserta didik yang masih awam dengan model pembelajaran PBL yang membuat peserta didik perlu untuk beradaptasi.. Marwanto dalam Pujiyanto (2021) menyatakan bahwa kemampuan penyesuaian diri terhadap kondisi pembelajaran berpengaruh terhadap keberhasilan kegiatan belajar. Selain itu menurut hasil observasi di kelas didapatkan sejumlah peserta didik ketika kegiatan berkelompok terdapat sejumlah peserta didik yang asyik sendiri dan tidak ikut serta membantu dalam kegiatan diskusi.

Menghadapi permasalahan tersebut peneliti merancang perbaikan untuk siklus II dengan lebih mengawasi peserta didik dan segera membantu jika melihat peserta didik yang terlihat kesulitan. Selain itu peneliti lebih memperhatikan keterlibatan dan fokus peserta didik dalam pembelajaran. Kemudian dapat dilihat pada tabel 2 yang mencantumkan rekapitulasi data secara lengkap mengenai hasil belajar dari pembelajaran pada siklus II.

**Tabel 2. Hasil Belajar Siklus II**

Rentang Nilai	Jumlah	Persentase
<80	2	10%
80-89	0	0%
90-100	18	90%

---

Jumlah	20	100%
--------	----	------

---

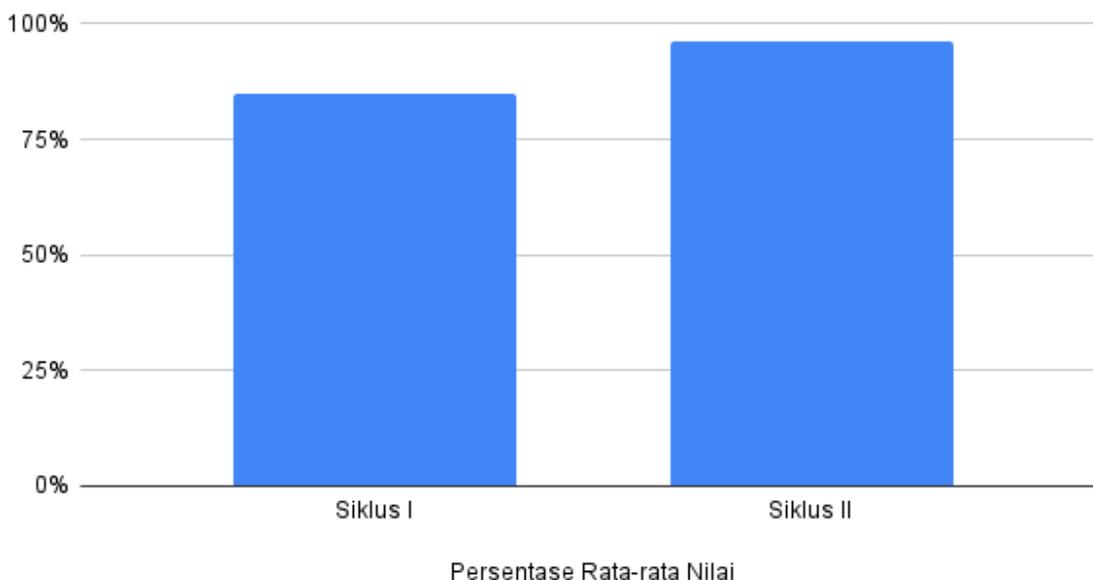
Tabel 2 menyajikan data hasil belajar siklus 2. Terdapat peningkatan hasil belajar siklus I yaitu pada siklus II hanya ada 2 orang (10%) mendapat nilai dibawah 80, tidak ada orang (0%) yang mendapat nilai antara 80-89, dan sebanyak 18 peserta didik (90%) dengan rentang nilai 90-100.

Pada siklus II perhatian peneliti terhadap permasalahan pada siklus I menghasilkan perubahan pada kondisi peserta didik. Dengan banyak melibatkan peserta didik menjadikan fokus terjaga dan terlihat lebih kondusif serta aktif selama mengikuti pembelajaran.

Temuan lain pada hasil pengamatan yang dilakukan yaitu ketika serangkaian kegiatan pembelajaran sedang berlangsung memperlihatkan bahwa peserta didik mampu mengikuti dengan baik proses pembelajaran dan aktif menjawab pertanyaan-pertanyaan yang peneliti ajukan.. Peserta didik semakin terlihat antusias ketika peneliti memanfaatkan teknologi berupa power point interaktif dan menampilkan video pembelajaran untuk memunculkan masalah pada peserta didik. Sehingga ketika peneliti berdiskusi dengan peserta didik mengenai permasalahan yang telah dimunculkan, peserta didik mampu memahami dan mencari jawaban atas permasalahan tersebut. Peserta didik juga aktif menanyakan segala hal yang belum dipahami dan juga apapun yang ingin diketahui.

Menurut data yang terdapat pada tabel 1 dan tabel 2, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, beberapa peserta didik tidak mencapai batas nilai minimal yang ditetapkan sehingga masih diperlukan tindakan untuk membantu peserta didik mencapai atau melebihi batas minimal nilai. Sedangkan pada siklus II, hasil belajar mengalami peningkatan hingga mencapai nilai yang memenuhi ketuntasan. Peningkatan ini juga tercermin dari bertambah banyaknya peserta didik yang mendapatkan nilai pada rentang nilai tinggi, sebaliknya pada rentang nilai rendah semakin berkurang jumlah peserta didik yang berada pada rentang nilai tersebut. Maka dari itu, kesimpulan yang muncul yaitu bahwa sejumlah peserta didik berhasil meningkatkan pencapaian nilai mereka ke tingkat yang lebih tinggi. Peningkatan secara keseluruhan hasil belajar pada kedua siklus berdasarkan nilai rata-rata dapat digambarkan dalam gambar 1.

### Persentase Rata-rata Nilai



**Gambar 1. Kenaikan Hasil Belajar**

Diagram yang tertera pada gambar 1 memperlihatkan rata-rata nilai soal evaluasi dari hasil pembelajaran dengan model pembelajaran PBL berbantuan IT yang dapat dilihat bahwa dari siklus I mengalami kenaikan yang cukup signifikan pada siklus II. Rata-rata nilai pada siklus I yaitu 85% lalu terjadi peningkatan yang menghasilkan nilai rata-rata sebesar 96% pada siklus II. Peningkatan sebanyak 11% menunjukkan keberhasilan model PBL dengan bantuan teknologi dalam upaya peningkatan hasil belajar peserta didik. Adanya peningkatan tersebut juga dapat diartikan bahwa pembelajaran dengan orientasi masalah serta pemanfaatan teknologi mampu mempermudah peserta didik dalam proses pemahaman dan penguasaan materi. Rata-rata nilai yang meningkat tidak hanya menggambarkan segi akademis peserta didik namun juga dari segi keterampilan. Rata-rata nilai dapat meningkat dalam pembelajaran dengan model PBL, sehingga ini juga menggambarkan bahwasannya peserta didik memiliki keterampilan dalam menyelesaikan permasalahan, berpikir kritis, dan kreatif. Hasil belajar dari penelitian ini dapat menjadi dasar untuk meneruskan penerapan model PBL berbantuan teknologi dan juga mengembangkannya.

Hasil belajar dapat meningkat pada penerapan model pembelajaran PBL karena dalam proses penyampaian materi peserta didik terlibat aktif dengan menyelesaikan permasalahan yang nyata. Mengaitkan materi dengan memunculkan permasalahan nyata di lingkungan yang erat kaitannya dengan peserta didik dapat membantu proses pemahaman materi pembelajaran. Melalui proses PBL peserta didik mengikuti serangkaian proses dengan mengidentifikasi, menganalisis, dan memecahkan permasalahan. Pernyataan tersebut sejalan dengan pandangan yang diungkapkan oleh Syamsidah & Suryani (2018) mengenai model PBL ketika diterapkan dalam pembelajaran maka akan mencapai hasil yang optimal apabila masalah yang diajukan sesuai dengan kurikulum, realistis, dan benar-benar relevan dengan lingkungan sekitar. Syamsidah & Suryani (2018) juga menegaskan bahwa semakin dekat permasalahan yang diajukan dengan lingkungan peserta didik, maka semakin memudahkan juga untuk memahami serta menemukan solusinya. Penggunaan masalah yang berkualitas dalam pembelajaran dianggap sebagai kunci kesuksesan PBL, yaitu permasalahan yang sesuai dengan materi pembelajaran dan relevan dengan kehidupan peserta didik, yang kemudian dapat menumbuhkan keaktifan serta keterampilan pemecahan masalah peserta didik. Arends (dikutip oleh Wardani, 2018) juga menyampaikan ide serupa, yaitu bahwa model PBL berbasis pada konstruktivisme dan mendorong peserta didik untuk ikut serta dalam kegiatan penyelidikan autentik. Proses pembelajaran PBL berjalan secara bertahap sesuai dengan sintaks yang dikemukakan oleh Arends (seperti disampaikan oleh Ahyar dkk., 2019), mencakup langkah-langkah seperti orientasi peserta didik terhadap masalah, pengorganisasian peserta didik, bimbingan penyelidikan individu dan kelompok, pengembangan dan penyajian hasil karya, serta analisis dan evaluasi terhadap proses pemecahan masalah.

Peningkatan hasil belajar juga disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran dengan pemanfaatan *Information Technology* (IT). Asyhar (2011) menyatakan pengertian media pembelajaran yaitu sarana atau alat yang berguna untuk menyalurkan informasi secara terencana dari suatu sumber, sehingga penerima informasi dapat mengalami serangkaian kegiatan belajar dengan efisien dan efektif. Pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran seperti tayangan PowerPoint dan video pembelajaran, mendorong semangat peserta didik untuk mengumpulkan informasi. Seperti yang dikemukakan oleh Lestari (2018), pengaplikasian media pembelajaran berbasis *Information Technology* dapat menumbuhkan sikap antusiasme serta minat tinggi peserta didik ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Kemudian menurut Pasza (2022), media berbantuan komputer, seperti PowerPoint, dapat diintegrasikan dalam pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggabungkan gambar, teks, dan animasi untuk membuat presentasi lebih menarik. Melalui media tersebut, guru dapat menyajikan permasalahan yang relevan dengan kehidupan nyata.

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari penelitian yang telah dilaksanakan dalam dua siklus terlihat bahwa terjadi peningkatan pada hasil belajar ketika dalam pembelajaran diterapkan model PBL dengan dukungan IT. Pada siklus pertama, masih terdapat sejumlah peserta didik berada pada kategori nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal yang telah

ditentukan. Hal ini mungkin disebabkan oleh ketidakbiasaan peserta didik terhadap model PBL, sehingga memerlukan waktu untuk beradaptasi dan mengikuti pembelajaran dengan lebih baik. Pada siklus kedua, untuk mengatasi hal ini, peneliti lebih memperhatikan peserta didik dalam keterlibatan dan fokusnya selama kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi dalam model PBL membantu menciptakan kegiatan belajar yang menarik dan aktif melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang kemudian tercermin dalam peningkatan hasil belajar pada siklus kedua.

Hasil penelitian ini mengenai penerapan model PBL serupa dengan beberapa penelitian lain diantaranya yaitu dilakukan oleh Ahyar, dkk (2019), Sari, dkk (2023), dan Rodenayana, dkk (2023). Penelitian tersebut menarik kesimpulan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik.

## SIMPULAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan memberikan kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan *Information Technology* (IT) mampu meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDIT Cahaya Bangsa. Dengan demikian, dapat disarankan bahwa penggunaan model PBL dengan dukungan IT dapat menjadi solusi untuk mengatasi tantangan yang dihadapi siswa, seperti rendahnya pencapaian belajar dan kurangnya minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan kepada para guru untuk mengadopsi model pembelajaran PBL, dan pihak sekolah sebaiknya menyediakan fasilitas teknologi yang memadai guna memastikan pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, N., Ilato, R., & Payu, B. R. (2020). Pengaruh pemanfaatan teknologi informasi terhadap minat belajar siswa. *Jambura Economic Education Journal*, 2(2), 70-79.
- Akhyar, A., Sihkabuden, S., & Soepriyanto, Y. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 5(2), 74-80.
- Anugraheni, I. (2018). Meta Analisis Model Pembelajaran Problem-based Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar (A Meta-analysis of Problem-based Learning Models in Increasing Critical Thinking Skills in Elementary Schools). *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 9-18.
- Ardyansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-9.
- Asyhar, R. (2011). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada.
- Dewantara, J. A., & Nurgiansah, T. H. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Covid-19 Bagi Mahasiswa Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Basicedu: Research & Learning in Elementary Education*, 5(1), 367-375.
- Eggen, P. dan D. K. (2012). Strategi dan Model Pembelajaran Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berpikir. PT Indeks.
- Erwin, W. (2018). Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter. Ar-Ruzz Media.
- Hamalik, Oemar, 2007. *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Hansen. (2020). Investigasi Teknik Wawancara dalam penelitian kualitatif manajemen Konstruksi. *Jurnal Teknik Sipil*, 27(3), 283-293.
- Lestari, I. D. (2018). Peranan guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis information and communication technology (ICT) di SDN RRI cisalak. SAP (Susunan Artikel Pendidikan), 3(2).
- M. Nazir. (2014). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia

- Pasza, F. B. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantu Information Communication and Technology. *Jurnal Ilmiah Sosial Teknik*, 4(2), 189-196.
- Pujiyanto, Y. (2021). Adaptasi Kebiasaan Baru Siswa Kelas VIII Terhadap Pembelajaran IPS Secara Daring Menggunakan Model Homeschooling. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 2(1), 27-39.
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81-95.
- Robiana, A., & Handoko, H. (2020). Pengaruh penerapan media unomath untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis dan kemandirian belajar siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 521-532.
- Rodenayana, E., Ekowati, D. W., & Astutik, P. P. (2023). Meningkatkan Prestasi Pendidikan Pancasila Melalui Media Microsite Dengan Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Di Sekolah Dasar. *Pendas J. Ilmiah Pendidik. Dasar*, 8(1).
- Sari, N. K., & Prihatna, W. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Simbol-simbol Pancasila pada Peserta Didik Kelas I SDN Junrejo 2 Batu. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1596-1607.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Cetakan ke-24*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosadakarya
- Syamsidah, S., & Hamidah Suryani, H. (2018). *Buku Model Problem Based Learning (PBL): Mata Kuliah Pengetahuan Bahan Makanan*. Sleman: Deepublish.
- Wardani, W. F. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV MI Islamiyah Sumberrejo Batanghari Tahun Pelajaran 2017/2018 (Doctoral dissertation, IAIN Metro).