

13._Sugiantoro_74-78.pdf

by Sugiantoro Sugiantoro

Submission date: 06-Jul-2023 07:41PM (UTC+0700)

Submission ID: 2127235502

File name: 13._Sugiantoro_74-78.pdf (248.66K)

Word count: 2705

Character count: 16811

15
**Respon siswa terhadap penerapan model *Problem Based Learning*
berbantuan animasi pada pembelajaran IPS**

Sugiantoro^{1✉}, Suhartono², dan Niswatin³

¹ IKIP Widya Darma, Jl. Ketintang No.147-151, Wonokromo, Kec. Wonokromo, Kota Surabaya,
Jawa Timur, Indonesia 60243

² Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Jl. Ngagel Dadi Gg. III B No.37, Dukuh Menanggal,
Kec. Wonokromo, Kota Surabaya, Jawa Timur, Indonesia 60234

³ IAI AL Khoziny, Jl. KH Hamdani, Siwalan, Buduran, Siwalan Panji, Buduran, Kec. Buduran, Kabupaten Sidoarjo,
Jawa Timur, Indonesia 61252

✉ Email: sugiantoro110987@gmail.ac.id

ABSTRAK

Proses interaksi yang terjadi antara peserta didik dan guru serta sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan direncanakan untuk saling bertukar informasi. Guru memiliki peran sebagai penjembutan dalam tranfer pengetahuan. Namun untuk menunjang kegiatan pembelajaran maka guru perlu melakukan strategi pembelajaran agar siswa mampu memahami isi materi yang disampaikan. Oleh sebab itu strategi untuk mencapai itu semua diperlukan kecermatan dan ketelitian dalam memilih atau mendesain pembelajaran agar semua peserta didik menjadi aktif dan mudah memahami. Model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media animasi digunakan agar siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan *Problem Based Learning* dan bermedia animasi. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP PGRI 8 Sidoarjo. Jumlah responden sebanyak 30 peserta didik dimana responden merupakan populasi sekaligus sampel penelitian. Informasi tentang respon siswa diperoleh dengan menggunakan angket respon siswa terhadap kegiatan belajar mengajar menggunakan model problem based learning dan bermedia animasi. Angket diberikan setelah siswa selesai mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil dari angket respon siswa terhadap lembar kegiatan siswa, materi ajar, suasana kelas dan cara guru mengajar dengan model problem based learning dan bermedia animasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyukai kegiatan pembelajaran model problem based learning. Dari hasil analisis diatas menunjukkan bahwa rata-rata respon siswa berkategori positif dengan skor 80% respon siswa terhadap pembelajaran dan respon Siswa Terhadap Buku Siswa Dan LKS dengan problem based learning dan bermedia animasi memiliki respon cukup tinggi.

Kata Kunci: Respon Siswa, PBL, Animasi, Pembelajaran IPS

ABSTRACT

The process of interaction that occurs between students and teachers and learning resources in a learning environment is an activity that is carried out consciously and planned to exchange information. The teacher has a role as a bridge in the transfer of knowledge. But to support learning activities, the teacher needs to do a learning strategy so that students are able to understand the contents of the material presented. Therefore a strategy to achieve all this requires carefulness and accuracy in choosing or designing learning so that all students become active and easy to understand. The problem based learning model assisted by animation media is used so students can be more active in the learning process, which in turn can improve student learning outcomes. This study aims to determine the response of students after participating in learning with *Problem Based Learning* and animation media. The population of this research is all grade VII students of SMP PGRI 8 Sidoarjo. The number of respondents was 30 students where the respondent was the population as well as the study sample. Information about student responses was obtained by using a student questionnaire response to teaching and learning activities using problem based learning models and animation media. Questionnaires are given after students have finished participating in learning activities. The results of the student questionnaire responses to student activity sheets, teaching materials, class atmosphere and the way teachers teach with problem based learning models and animation media show that most students like learning activities model problem based learning. From the results of the analysis above shows that the average response of students categorized positively with a score of 80% of students' responses to learning and student responses to student books and worksheets with problem based learning and animated media have quite high responses.

Keywords: Student Response, PBL, Animation, Social Studies Learning

1. PENDAHULUAN

Saat ini konsep pembelajaran seperti yang dirumuskan dalam pasal 1 butir 22 UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, yakni "Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, dalam konsep tersebut terkandung 5 konsep yaitu, interaksi, peserta didik, sumber belajar dan lingkungan belajar (Pane and Dasopang 2017). Jika kita telisik kedalam sumber belajar atau learning resources segala sesuatu yang dapat digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat berupa sumber belajar tertulis, terekam, tersiar, jaringan dan lingkungan (Udin, 200:120). Dapat ditarik kesimpulan bahwa sumber belajar bukan hanya buku.

Berkaitan dengan ketercapaian tujuan pendidikan nasional terutama yang mengarah pada pembentukan karakter yang terkait dengan pembentukan sikap dan perilaku wirausaha peserta didik, selama ini belum dapat diketahui secara pasti (Mulyani 2011). Hal ini mengingat pengukurannya cenderung bersifat kualitatif, dan belum ada standar nasional untuk menilainya. Peran tenaga pengajar yang utama adalah membantu peserta didik menjadi pembelajar yang mandiri dengan cara menyajikan masalah yang kontekstual, kemudian membimbing peserta didik untuk mengajukan permasalahan dan memfasilitasi penyelidikan untuk memecahkan permasalahan tersebut secara mandiri atau berkelompok. Dalam rangka meningkatkan pembelajaran di Indonesia, pemerintah mengeluarkan Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, kemudian diperjelas dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 19 Tahun 2007 Tanggal 23 Mei 2007 tentang Standar Pengelolaan Pendidikan Dasar dan Menengah, yang isinya sebagai berikut: Mutu pembelajaran di sekolah dikembangkan dengan: 1) model pembelajaran yang mengacu pada standar proses, 2) melibatkan peserta didik secara aktif, demokratis, mendidik, memotivasi, mendorong kreatifitas, dan dialogis, 3) tujuan agar peserta didik mencapai pola pikir dan kebebasan berfikir sehingga dapat melak-sanakan aktivitas intelektual yang berupa berfikir, berargumentasi, mempertanyakan, mengkaji, menemukan dan memprediksi, 4) pemahaman bahwa keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses belajar yang dilakukan secara sungguh-sungguh dan mendalam untuk mencapai pemahaman konsep, tidak terbatas pada materi yang diajarkan guru.

Penulis berharap dengan menerapkan model *Problem Based Learning* dibantu animasi dapat mendorong keaktifan siswa, sehingga materi yang diajarkan lebih mudah dipahami dan dapat digunakan siswa untuk melihat fenomena sosial yang sesungguhnya dan dapat digunakan siswa untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam

kehidupan sehari-hari. Selain itu, pembelajaran berdasarkan masalah dibantu animasi dalam pembelajaran mata pelajaran IPS diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang saat ini masih tergolong rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Terkait dengan hal tersebut diatas, menurut (Barak et al. 2010) penggunaan film animasi dalam pengajaran dapat meningkatkan atau mempertinggi kemampuan berpikir siswa menurut (Ke et al. 2006) mengkonkritkan struktur abstrak dengan bantuan animasi dapat memudahkan siswa untuk memahami pengetahuan. Animasi dapat mempromosikan pemahaman pelajar ketika digunakan dengan cara yang konsisten dengan teori kognitif pembelajaran multimedia (Mayer and Moreno 2002). Atas dasar tersebut perlu kiranya penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran agar dapat mendukung peningkatan pemahaman siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) di kelas VII, ada beberapa materi ajar yang dapat dipergunakan untuk melatih siswa dalam mempelajari konsep-konsep IPS dengan menggunakan model *Problem Based Learning*, salah satunya adalah materi konektivitas antar ruang dan waktu. Materi ini harus diberikan kepada siswa SMP kelas VII untuk mencapai KD 3.1 yang berbunyi memahami konsep ruang dan interaksi antar ruang di Indonesia.

Materi ini dipilih karena kompleks dan abstrak sehingga sulit dipahami siswa yang belum memiliki pengetahuan banyak tentang materi tersebut. Karena sulitnya materi ini, maka untuk mendorong siswa menemukan sendiri pengetahuannya diperlukan bantuan media animasi yang dapat digunakan untuk memvisualisasikan materi yang akan dipelajari yakni materi konektivitas antar ruang dan waktu sehingga siswa dengan mudah memahami dan mengkonstruksi pemahamannya dan mempermudah memecahkan masalah yang dihadapkan pada mereka (Utami 2011).

Pada dasarnya, diperlukan pendekatan untuk mengaktifkan siswa, sehingga diharapkan siswa memiliki pemahaman dan keterampilan yang baik dan yang pastinya berimbas terhadap hasil belajar siswa yang baik pula. Salah satu model pembelajaran yang merupakan model pembelajaran *student centered* adalah *Problem Based Learning* yang merupakan model belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru (Nakada et al. 2017). Siswa diberikan permasalahan pada awal pelaksanaan pembelajaran oleh guru, selanjutnya selama pelaksanaan pembelajaran siswa memecahkannya yang akhirnya mengintegrasikan pengetahuan ke dalam bentuk laporan. *Problem Based Learning* dapat memberikan pemahaman pada

siswa lebih mendalam dalam segi analisis teori maupun praktek merupakan hal yang harus diperhatikan. Model PBL tampaknya menginspirasi tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dalam kegiatan studi dan, akibatnya, tingkat pemahaman kompleks yang lebih tinggi (De Graaff and Kolmos 2003).

Oleh karena itu dirasa perlu oleh penulis untuk mengembangkan perangkat pembelajaran menggunakan Model *Problem Based Learning* yang dibantu media animasi untuk mempermudah memberikan pemahaman kepada peserta didik. Pembelajaran berbasis masalah (PBL), siswa bekerja dengan teman sekelas untuk memecahkan masalah yang kompleks dan otentik yang membantu mengembangkan pengetahuan konten serta keterampilan pemecahan masalah, penalaran, komunikasi, dan penilaian diri. Masalah-masalah ini juga membantu menjaga minat siswa dalam materi pelajaran karena siswa menyadari bahwa mereka mempelajari keterampilan yang diperlukan untuk berhasil di lapangan (Learning 2001). Bagaimanapun juga mata pelajaran IPS yang saat ini tidak hanya pelajaran menghafal melainkan juga seperti pelajaran lain yang memiliki aspek "Mengapa dan Bagaimana" dalam proses pembelajarannya. Sehingga juga membutuhkan *High Order Thinking* (Rajendran Nagappan 2001), ini artinya siswa juga harus bisa berpikir kritis dan bisa menyikapi tentang fenomena yang terjadi di masyarakat yang biasanya masuk dalam materi, KI-KD dalam IPS. Selain itu juga diharapkan mata pelajaran IPS pada masa yang akan datang juga mendapatkan porsi yang sama dengan mata pelajaran yang diujikan dalam Ujian Nasional, karena desain penyusunan dan pengelolaan perangkat menggunakan model *Problem Based Learning* yang dibantu dengan media animasi akan dirasakan manfaatnya pada kehidupan nyata yang ada di masyarakat dan sesuai dengan kedudukan IPS dalam kurikulum SMP sebagai mata pelajaran terapan.

2. METODE PENELITIAN

Desain Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pre-test Post-test Design* yaitu desain penelitian yang terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberi perlakuan. Pada rancangan *One Group Pretest-Posttest* satu kelompok atau group diamati atau diukur hanya setelah dikenai perlakuan, tetapi juga sebelum perlakuan dilakukan. (Fraenkel *et al.* 1993). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan model *problem based learning* berbantuan animasi pada pembelajaran IPS. Populasi penelitian adalah semua siswa kelas VII SMP PGRI 8 Sidoarjo yang berjumlah 30 siswa.

Untuk menganalisis respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan angket respon siswa. Angket respon siswa diberikan pada siswa setelah seluruh KBM selesai dilaksanakan. Kemudian dianalisis dengan deskriptif kuantitatif. Prosentase respon siswa dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{\sum A}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

$\sum A$ = Jumlah Persentase tiap aktivitas yang muncul

$\sum N$ = Jumlah Total frekuensi aktivitas

Untuk menghitung reliabilitas menggunakan rumus yang dibuat oleh Bowley kemudian dianalisis secara statistik deskriptif. Prosedur penelitian ini terdiri dari empat tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap analisis data, dan tahap penulisan laporan. Adapun uraian dari ke empat tahap tersebut adalah sebagai berikut :

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Informasi tentang respon siswa diperoleh dengan menggunakan angket respon siswa terhadap kegiatan belajar mengajar menggunakan model *problem based learning* dan bermedia animasi. Angket diberikan setelah siswa selesai mengikuti kegiatan pembelajaran. Data yang diperoleh adalah seperti yang terlihat pada Tabel 3.1 dan Tabel 3.2. Dari hasil analisis diatas menunjukkan bahwa rata-rata respon siswa berkategori positif dengan skor 80% respon siswa terhadap pembelajaran dan respon Siswa Terhadap Buku Siswa Dan LKS dengan problem based learning dan bermedia animasi memiliki respon cukup tinggi.

Penilaian terhadap respon siswa diikuti oleh siswa dikelas VII.1 dan VII.2 menggunakan angket pengamatan respon siswa. Hasil analisis data yang diperoleh: 87 persen siswa menyukai LKS, 99% siswa menyukai materi ajar, 94% siswa suka dengan suasana kelas dengan pengajaran model *problem based learning*, dan 96% siswa suka dengan cara guru mengajarkan materi dengan model *problem based learning*. 88% siswa menganggap dirinya terbantu dan mendapatkan kesempatan yang lebih baik dalam pembelajaran model ini. Sebaian besar siswa merasa mendapat kesempatan yang baik dalam menyatakan ide, menanggapi pertanyaan, mengajukan pertanyaan, dan mempresentasikan hasil pekerjaan yang ditunjukkan dengan presentasi respon 89%. Minat siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan model *problem based learning* sangat tinggi. Pemahaman terhadap bahasa yang digunakan dalam buku siswa dan LKS cukup baik. Siswa cukup tertarik dengan penampilan (tulisan, gambar, letak gambar) baik buku siswa maupun LKS.

Tabel 1. Rekapitulasi Respon Siswa Terhadap Pembelajaran

No.	Uraian	Dalam Persentase (%)	
		Senang	Tidak Senang
1	Bagaiman pendapat kalian mengenai:		
	1. Lembar Kegiatan Siswa	87	13
	2. Materi Ajar	99	1
	3. Suasana Kelas	94	6
	4. Cara Guru Mengajar	96	4
2.	Bagaiman pendapat kalian mengenai:	Baru	Tidak Baru
	1. Lembar Kegiatan Siswa	79	21
	2. Materi Ajar	79	21
	3. Suasana Kelas	70	30
	4. Cara Guru Mengajar	89	11
3.	Bagaimana pendapat kalian mengenai:	Membantu	Tidak Membantu
	1. Lembar Kegiatan Siswa	94	6
	2. Materi Ajar	97	3
	3. Suasana Kelas	83	17
	4. Cara Guru Mengajar	96	4
4.	Apakah kalian mendapat kesempatan lebih baik untuk:	Ya	Tidak
	1. Menyatakan ide dengan jelas	93	7
	2. Menanggapi pertanyaan/pendapat orang lain	83	17
	3. Mengajukan pertanyaan	90	10
	3. Mempresentasikan hasil kelompok	87	13
5	Bagaimana pendapat kalian tentang:	Mudah	Sulit
	1. Menyatakan ide dengan jelas	90	10
	2. Menanggapi pertanyaan/pendapat orang lain	79	21
	3. Mengajukan pertanyaan	96	4
	4. Menerima pendapat teman	91	9
6.	Apakah kalian berminat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran seperti yang telah kalian lihat saat ini	Ya	Tidak
		91	9

Tabel 2. Respon Siswa Terhadap Buku Siswa Dan LKS

No.	Uraian	Dalam Persentase (%)			
		Tidak	Kurang	Cukup	Baik
1	Apakah kalian dapat memahami bahasa yang ada dalam buku siswa?	1	14	53	32
2	Apakah kalian tertarik pada penampilan (tulisan, gambar, letak gambar) yang ada di buku siswa?	3	27	63	7
3	Apakah kalian dapat memahami bahasa yang digunakan dalam LKS?	0	10	56	34
4	Apakah kalian tertarik dengan adanya LKS?	3	10	54	33

Pada pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning, pengetahuan tidak dapat diberikan dari satu pikiran ke pikiran lainnya. Pengetahuan baru 'dibangun' atau dibuat dari dalam individu melalui pengalaman. lingkungan belajar yang optimal dalam kursus PBL mencakup pengajaran yang mendukung refleksi dan kerja sama, waktu yang cukup untuk belajar mandiri, dan penilaian formatif dan sumatif yang selaras dengan masalah belajar siswa (Hendry et al. 1999)

4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis menunjukkan bahwa rata-rata respon siswa kelas VII SMP PGRI 8 Sidoarjo terhadap pembelajaran problem based learning berkategori positif dengan respon siswa terhadap

pembelajaran problem based learning dan media animasi memiliki respon cukup tinggi. Dengan menggunakan model problem based learning siswa menganggap dirinya terbantu dan mendapatkan kesempatan yang lebih baik dalam pembelajaran model ini. Sebaian besar siswa merasa mendapat kesempatan yang baik dalam menyatakan ide, menanggapi pertanyaan, mengajukan pertanyaan, dan mempresentasikan hasil pekerjaan yang ditunjukkan dengan presentasi respon 89%. Minat siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan model problem based learning sangat tinggi. Pemahaman terhadap bahasa yang digunakan dalam buku siswa dan LKS cukup baik. Siswa cukup tertarik dengan penampilan (tulisan, gambar, letak gambar) baik buku siswa maupun LKS.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang sudah memberikan kontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini, diantaranya: 1) Kepala sekolah SMP PGRI 8 SIDOARJO, 2) Bapak dan Ibu guru SMP PGRI 8 SIDOARJO, dan 3) Teman sejawat yang sudah membantu pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprida, P and M. D. Dasopang. 2017. "BELAJAR DAN PEMBELAJARAN." *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*.
- Barak, M., Askhar, T., Dori. Y. J. 2010. "It's Effect On Student Learning Out Comes And Motivation", *Teaching Science Via Animated Movies*. Israil: Israil Institut.
- De Graaff, Erik and A. Kolmos. 2003. "Characteristics of Problem-Based Learning." *International Journal of Engineering Education*.
- Hendry, G. D., M. Frommer, and R. A. Walker. 1999. "Constructivism and Problem-Based Learning." *International Journal of Phytoremediation*.
- Learning, Problem-based. 2001. "Features of Problem-Based Learning." *Winter*.
- Mayer, Richard E. and R. Moreno. 2002. "Animation as an Aid to Multimedia Learning." *Educational Psychology Review*.
- Mulyani, E. 2011. "Model Pendidikan Kewirausahaan Di Pendidikan Dasar Dan Menengah." *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan* (20):1-18.
- Nagappan, R. 2001. "The Teaching of Higher-Order Thinking Skills in Malaysia." *Journal of Southeast Asian Education* 2:1-21.
- Nakada, Akiko, Y. Okada, A. Yoshihara, A. Namiki, and N. Hiroi. 2017. "Problem-Based Learning." *Journal of the Medical Society of Toho University*.
- Utami, D. 2011. "Efektifitas Animasi Dalam Pembelajaran." *Majalah Ilmiah Pembelajaran*.

13._Sugiantoro_74-78.pdf

ORIGINALITY REPORT

25%
SIMILARITY INDEX

25%
INTERNET SOURCES

9%
PUBLICATIONS

%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	blogwirabuana.wordpress.com Internet Source	4%
2	mbscenter.or.id Internet Source	3%
3	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	2%
4	ojs.unida.ac.id Internet Source	2%
5	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	2%
6	docobook.com Internet Source	1%
7	rumahjurnal.net Internet Source	1%
8	journal.univetbantara.ac.id Internet Source	1%
9	ejournal.unhasy.ac.id Internet Source	1%

10	www.journal.unrika.ac.id Internet Source	1 %
11	ejournal.stkipjb.ac.id Internet Source	1 %
12	archive.org Internet Source	1 %
13	jurnalilmiahcitrabakti.ac.id Internet Source	1 %
14	jurnal.iain-padangsidimpuan.ac.id Internet Source	1 %
15	repo.undiksha.ac.id Internet Source	1 %
16	jim.unsyiah.ac.id Internet Source	1 %
17	jurnal.unsyiah.ac.id Internet Source	1 %
18	jurnal.ustjogja.ac.id Internet Source	1 %
19	repositori.umsu.ac.id Internet Source	1 %
20	repository.ung.ac.id Internet Source	1 %
21	trisdyanto-pembelajaran-mat.blogspot.com Internet Source	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 15 words

Exclude bibliography On