

Penggunaan Model PBL Berbantuan Video Animasi untuk Keterampilan Literasi Siswa Kelas III SDN Sumberdodol 1

Dyo Ilham Alif Utomo ✉, Universitas PGRI Madiun

Elly's Mersina Mursidik, Universitas PGRI Madiun

M. Soeprijadi Djoko Laksana, Universitas PGRI Madiun

✉ dyoilham59@gmail.com

Abstract: According to studies conducted on the third grade curriculum at SDN Sumberdodol 1, students' passive learning is a result of teachers' reliance on lecture and journal techniques rather than engaging in active learning activities that promote literacy development (i.e., reading, language, and mathematics). Researchers are considering incorporating animated video material into a PBL-based learning process. Classroom action research (PTK) based on the K-13 curriculum is the study methodology used. Thirteen third graders from SDN Sumberdodol 01 served as the study's participants. There were two rounds to this study. Planning, carrying out, observing, and reflecting are the four steps involved. At the conclusion of the cycle, evaluation test results are used to derive student learning outcomes. The study concluded that the first results of the classical learning outcomes had a percentage of 23.1% and an average of 68.3%, therefore the activities of cycle 1 were put into place. The first cycle's operations include preparation, execution, evaluation, and debriefing. After making improvements in cycle I, the percentage of students' completion reached 61.5%, meaning 8 students achieved completeness with an average score of 69.5%. This means that the increase in students' abilities has not reached the predetermined KKM. and has increased In cycle II, the percentage of students' completion reached 76.9%, meaning that the percentage of students' completion reached 76.9 percent.

Keywords: Literacy Skills, PBL, Animated Video Media

Abstrak: Menurut penelitian yang dilakukan pada kurikulum kelas tiga di SDN Sumberdodol 1, pembelajaran pasif siswa adalah hasil dari ketergantungan guru pada teknik ceramah dan jurnal daripada terlibat dalam kegiatan pembelajaran aktif yang mendorong pengembangan literasi (yaitu membaca, bahasa, dan matematika). Peneliti sedang mempertimbangkan untuk memasukkan materi video animasi ke dalam proses pembelajaran berbasis PBL. Penelitian tindakan kelas (PTK) berbasis kurikulum K-13 merupakan metodologi penelitian yang digunakan. Tiga belas siswa kelas tiga SDN Sumberdodol 01 menjadi peserta penelitian. Ada dua putaran untuk penelitian ini. Merencanakan, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan adalah empat langkah yang terlibat. Pada akhir siklus, hasil tes evaluasi digunakan untuk memperoleh hasil belajar siswa. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa hasil belajar klasikal pertama mempunyai persentase 23,1% dan rata-rata 68,3%, oleh karena itu kegiatan siklus 1 dilaksanakan. Operasi siklus pertama meliputi persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan pembekalan. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus I persentase ketuntasan siswa mencapai 61,5% artinya 8 siswa mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 69,5%. Artinya peningkatan kemampuan siswa belum mencapai KKM yang telah ditentukan. dan mengalami peningkatan pada siklus II, persentase ketuntasan siswa mencapai 76,9%, artinya persentase ketuntasan siswa mencapai 76,9 persen.

Kata kunci: Keterampilan Literasi, PBL, Media Video Animasi



PENDAHULUAN

Kelas III SDN Sumberdodol 1 menunjukkan guru yang hanya mengandalkan teknik ceramah dan jurnal, menyebabkan lingkungan belajar lebih pasif dan kurangnya kegiatan pembelajaran yang mendorong integrasi literasi membaca, bahasa, dan matematika. Tidak ada sumber daya lain yang tersedia bagi instruktur selama kegiatan inti selain buku pegangan siswa. Tidak ada kegiatan ekstrakurikuler selain menyelesaikan latihan yang ada di buku pegangan siswa. Siswa sering kali memerlukan bimbingan dalam menjawab pertanyaan dan mengemukakan gagasannya pada saat kegiatan diskusi yang dipimpin guru, sedangkan siswa sebagian besar hanya mendengarkan. Siswa dapat dengan mudah melafalkan jawaban dari buku teks ketika ditanyai secara lisan, dan ketika diminta untuk mendapatkan informasi yang lebih spesifik, sebagian besar dari mereka gagal total. Wawancara dengan instruktur kelas tiga mengungkapkan bahwa, sejauh ini, di dalam kelas, siswa telah diberikan pertanyaan-pertanyaan stimulasi untuk mendorong mereka berpikir kritis dan mengartikulasikan ide-ide mereka. Namun instruktur tidak berbuat banyak untuk membangkitkan minat siswa selama observasi, sehingga mereka terus mengandalkan buku teks dan buku kerja siswa berbasis pertanyaan untuk pendidikan mereka. Tes literasi yang dilakukan pada awal penelitian menunjukkan bahwa rata-rata siswa masih memiliki kemampuan membaca dan menulis yang buruk. Namun permasalahan yang banyak dibicarakan saat ini adalah betapa sedikitnya minat membaca di kalangan masyarakat segala usia, khususnya pelajar (Suragangga, 2017).

Rendahnya minat membaca tentu sangat berdampak pada rendahnya kemampuan literasi membaca. Siswa membaca tapi belum bisa menangkap makna dari apa yang dibacanya. Selain itu, kegiatan membaca dan menulis saling berkaitan (Pujiono, 2021). (Alpusari & Marhadi, 2018) berpendapat bahwa salah satu cara yang dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi. Pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah model pengajaran di mana siswa bekerja sama untuk memecahkan masalah tertentu dalam materi pelajaran (Rini, 2020). (Anwar dkk., 2023) Prinsip utama pembelajaran berbasis masalah adalah siswa didorong untuk menerapkan apa yang telah mereka ketahui untuk membuat hipotesis kerja, kemudian menggunakan pengetahuan mereka untuk melakukan penelitian yang berpusat pada siswa dan diskusi kelompok untuk menemukan solusi terhadap masalah tersebut. Kita dapat menyimpulkan dari penjelasan di atas bahwa pembelajaran berbasis proyek (PBL) adalah suatu pendekatan pendidikan yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses penerapan pengetahuan dan mengajarkan mereka untuk menggunakan apa yang telah mereka pelajari untuk memecahkan masalah dunia nyata, baik dalam kehidupan sehari-hari mereka sendiri atau dalam kelompok kecil. Topik yang dibahas relevan dengan konten yang dipelajari dan didasarkan pada tantangan dunia nyata. Pengikut pendekatan pedagogi ini lebih cenderung melihat siswanya menjadi pembelajar mandiri dan pemecah masalah. Di sini, instruktur bertindak lebih sebagai fasilitator, membantu siswa mengidentifikasi masalah dan mengembangkan strategi untuk memecahkannya. Di antara banyak manfaat pendekatan pembelajaran berbasis masalah dibandingkan para pesaingnya adalah kemampuannya untuk menginspirasi siswa untuk berpikir kreatif tentang cara memecahkan masalah, meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran, dan mempersiapkan mereka untuk berpikir kritis tentang ide-ide kompleks (Nasihah & Lesmono, 2019). Ciri Untuk menjawab permasalahan yang bermakna, relevan, dan kontekstual, fitur pembelajaran berbasis masalah menekankan penggunaan kecerdasan individu, kelompok, dan lingkungan (Agustina, 2020).

Sebagai salah satu media audiovisual gerak, peneliti akan memanfaatkan video animasi. Materi pembelajaran audiovisual, seperti video pembelajaran, dapat menampilkan suatu item dengan tujuan mengkomunikasikan suatu metode, ide, atau keterampilan yang mungkin mempengaruhi sikap siswa. Agar meningkatkan daya tarik dari peserta didik perlu suatu hal yang membuat peserta didik tidak bosan yaitu dengan video pembelajaran animasi yang ditampilkan sesuai dengan materi yang akan

disampaikan. Berikut adalah alat yang dibutuhkan dalam menyiapkan media pembelajaran video animasi yaitu berupa : LCD Proyektor, laptop, layar dan kabel olor panjang. Guru menyiapkan materi lewat video animasi dari laptop yang telah terhubung dengan LCD proyektor kemudian menampilkannya didepan kelas yang telah dipasang layar sembari menjelaskan secara bertahap pada saat penayangan video. Media video animasi adalah jenis media yang dipandang mampu memberikan peningkatan pemahaman serta aktivitas belajar siswa (Aini dkk., 2021). Peneliti memilih media video animasi karena memberikan dampak yang bertahan lama, lebih hidup, serta dapat diputar dan dijeda sesuka hati. Hal ini juga berhasil membuat siswa menerima konten secara lebih adil (Wisada, Sudarma, 2019).

METODE

Penelitian tindakan kelas (PTK) berdasarkan kurikulum K-13 digunakan untuk penelitian ini. Tiga belas siswa kelas tiga SDN Sumberdodol 01 menjadi peserta penelitian. Dengan menggunakan siklus berulang yang terdiri dari empat tahap utama—perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi—penelitian tindakan kelas berupaya meningkatkan kualitas praktik pembelajaran yang berfokus pada hal-hal yang terjadi di kelas. Ada dua putaran untuk penelitian ini. Merencanakan, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan adalah empat langkah yang terlibat. Pada akhir siklus, hasil tes evaluasi digunakan untuk memperoleh hasil belajar siswa. Apabila peserta didik mencapai ketuntasan belajar 70% dan KKM 70%, maka pembelajaran dianggap selesai. Topik, metode, alat, dan analisis penelitian dirinci pada bagian teknik. Pada penelitian ini, akan menggunakan pendekatan kualitatif dengan mendeskripsikan tentang literasi memanfaatkan video animasi untuk memupuk keterampilan literasi siswa, menumbuhkan motivasi siswa dalam pembelajaran, serta untuk meningkatkan minat baca mereka secara bertahap.

HASIL PENELITIAN

Siswa kelas III diberikan pre-test bahasa Indonesia pada tanggal 16 Mei 2024, namun hasilnya tidak sesuai norma % KKM. Peneliti mengumpulkan data dari siswa kelas tiga SDN Sumberdodol 1 dengan menganalisis nilai pre-test mereka, yang diambil sebelum model PBL, termasuk film animasi untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca siswa, diterapkan. Bagian hasil penelitian memberikan penjelasan mengenai data yang diperoleh dari instrumen penelitian.

TABEL 1. Hasil belajar Pra Siklus

Rentan	Keterangan tuntas	Jumlah siswa	Presentase
70-100	Tuntas	3	23.1%
0-69	Belum Tuntas	10	76.9%
Jumlah		13	100%

Hasilnya menunjukkan bahwa dari jumlah siswa, hanya tiga (atau sekitar 23,1%) yang mampu menyelesaikan penilaian keterampilan membaca, sementara sepuluh (atau sekitar 76,9%) tidak mampu menyelesaikannya. Selain itu, kita tahu bahwa rata-rata siswa mendapat nilai 68,3. Siswa kelas III masih mempunyai jalan panjang sebelum mencapai tingkat kemampuan literasi yang diinginkan, meskipun nilai KKM yang ditetapkan oleh gurunya minimal 70.

Siklus I

Pada siklus I penelitian ini terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada saat pelaksanaan, peneliti menyiapkan perangkat

pembelajaran, instrumen yang digunakan untuk penelitian, kriteria ketuntasan pembelajaran, dan media video animasi. Pada tahap implementasi, peneliti mengadakan dua kali pertemuan. Hasil pembelajaran literasi dengan model Problem Based Learning berbantuan media video animasi mengalami peningkatan namun belum optimal. Maka peneliti akan melakukan siklus selanjutnya agar dapat mencapai hasil belajar siswa yang maksimal.

Siklus II

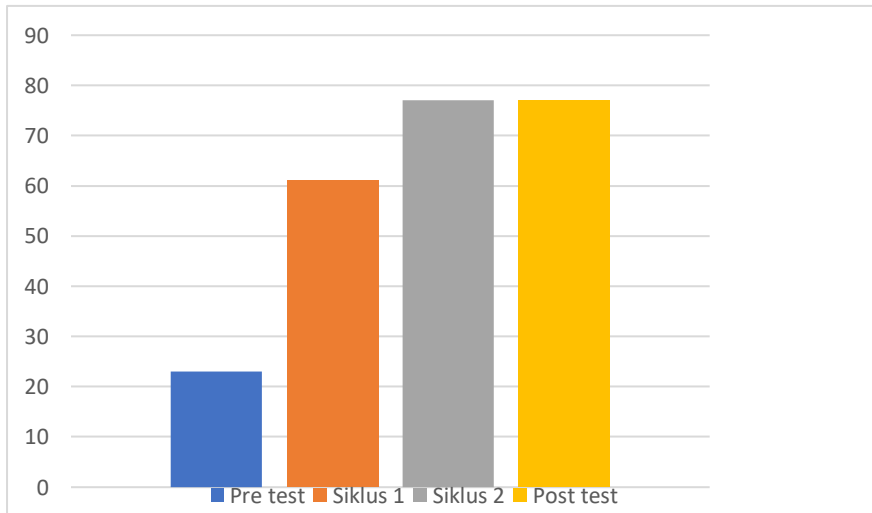
Pada siklus II pelaksanaan kegiatan pembelajaran ciri makhluk hidup dengan menggunakan model PBL berbantuan video animasi pada siklus II, telah dilaksanakan kegiatan evaluasi dengan memberikan soal tes pada siswa kelas III yang dikerjakan dengan secara mandiri.

TABEL 2. Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SDN Sumberdodol 1

Rentan Nilai	Keterangan Ketuntasan	Pra Siklus		Siklus 1		Siklus 2	
		Jumlah Siswa	Presentase	Jumlah Siswa	Presentase	Jumlah Siswa	Presentase
70-100	Tuntas	3	23.1	8	69.5 %	10	76.9%
0-69	Tidak Tuntas	10	76.9%	5	30,5%	3	23.1%
	Jumlah	13	100%	13	100%	13	100%

PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian yang sudah dilakukan di kelas tentang penggunaan model PBL berbantuan video animasi untuk keterampilan literasi siswa kelas III SDN Sumberdodol 1. Terdapat peningkatan keterampilan literasi siswa yang sebelumnya menggunakan pembelajaran dengan metode ceramah, akan tetapi siswa belum mendapatkan keterampilan literasi yang maksimum. maka akan dilaksanakan perbaikan dan peningkatan keterampilan literasi siswa pada siklus I, siklus II dan post test. sehingga dapat dinyatakan bahwa penerapan model PBL berbantuan media video animasi dapat meningkatkan keterampilan literasi siswa kelas III SDN Sumberdodol 1 dalam penggunaan model PBL dengan bantuan video animasi. Temuan penelitian ini mendukung pernyataan (Anjarwati dkk., 2023) bahwa untuk meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan bentuk-bentuk media pendidikan yang baru dan kreatif. Materi audiovisual mungkin mempunyai dampak yang signifikan terhadap kegiatan pembelajaran, dan mudah bagi pendidik untuk membanggunya sendiri. Oleh karena itu, media video animasi merupakan media yang dapat menampilkan gambar-gambar yang menarik, hidup, dan bergerak disertai suara-suara yang seolah-olah dibuat dengan tingkat detail yang sama dengan tokohnya (Qorinasari, 2021). Hasil belajar siswa ketika melakukan penerapan (pra siklus), siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Dapat dilihat seperti diagram berikut:



GAMBAR 1. Diagram Presentase Ketuntasan Belajar

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian dan temuan pada pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model PBL berbantuan video animasi untuk keterampilan literasi siswa kelas III SDN Sumberdodol 1 Panekan berjalan dengan baik. Data hasil awal hasil belajar secara klasikal memiliki rata rata 68.3 dan presentase 23.1%, maka dilaksanakan Tindakan siklus 1. Dalam kegiatan siklus 1 ini terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tahap ini juga dilaksanakan pada siklus 2 dengan subjek penelitian sebanyak 13 siswa kelas 3 SDN Sumberdodol 1 panekan. Sedangkan pada siklus 1 mencapai ketuntasan sebanyak 8 orang siswa (atau 61,5% dari jumlah keseluruhan) dengan nilai rata-rata 69,5, namun masih dibawah nilai KKM yang ditentukan. Pada siklus II setelah melakukan koreksi yang diperlukan dan optimalisasi proses, persentase siswa mencapai 76,9% (atau 10 siswa) dengan nilai rata-rata 76,2, artinya peningkatan kemampuan siswa telah mencapai KKM yang telah ditentukan dan meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

1. Agustina, D. W. & H. F. (2020). Pengembangan Flipbook Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Submateri Pencemaran Lingkungan Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas X SMA. 9(1), 325–339.
2. Aini, N., Zuliani, R., & Rini, C. P. (2021). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 20 Pagi Jakarta Timur. 3(November), 417–426.
3. Alpusari, M., & Marhadi, H. (2018). Application Of Learning Problem Learning Models To Increase Learning Results Students Of Class V SD Negeri 019 Sekeladi Tanah Putih Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 019 Sekeladi Tanah Putih. 1–12.
4. Anjarwati, Y., Mursidik, E., & Yuniarsih, E. L. (2023). Penerapan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SDN 1 Hadiluwih. 4, 1399–1406.
5. Anwar, M., Septiani, L. R., Khayatun, N., & Semarang, U. N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa. 4(Sandika IV).
6. Nasihah, E. D., & Lesmono, A. D. (2019). Pengaruh Tutor Sebaya Dalam Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Email :

- eviedurotun@gmail.com Abstrak Nasihah , Supeno , Lesmono . - Pengaruh Tutor Sebaya ... Pendahuluan Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana u. 44–57.
7. Pujiono, E. S. S. & S. (2021). Budaya Literasi di Kalangan Mahasiswa FBS UNY. 105–113.
 8. Qorinasari, D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 Melalui Penggunaan Media Video Animasi Pada Peserta Didik Kelas 1 Sd Negeri Polokarto 03 Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2020/2021. 6(2), 168–176.
 9. Rini, D. S. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik Kelas V Sd. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 9(2), 250–257. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v9i2.7890>
 10. Suragangga, I. M. N. (2017). Mendidik Lewat Literasi Untuk Pendidikan Berkualitas. 3.
 11. Wisada, Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. 3(20), 140–146.