



Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Menggunakan Media Berbasis ICT Sekolah Dasar

Muhammad Arif T

SD Negeri 155 Tanahberu Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba

Email: Ariftadjuddin1973@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk Untuk mengetahui tingkat penguasaan konsep keseimbangan ekosistem dan pelestarian hewan sebagai hasil belajar IPA siswa melalui penerapan *strategi pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan media berbasis ICT* pada pembelajaran IPA di kelas VI SD Negeri 157 Pasaraya kecamatan Bontobahari kabupaten Bulukumba. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan melakukan pembelajaran 2 siklus. dan masing-masing siklus terdiri dari 4 kegiatan yang tidak terpisahkan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi tindakan, dan refleksi tindakan yang bertujuan untuk mengetahui kontribusi pembelajaran melalui penerapan *strategi pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan media berbasis ICT*. Hasil Penelitian ini menunjukkan Penguasaan konsep keseimbangan ekosistem dan pelestarian hewan meningkat melalui penerapan *strategi pembelajaran berbasis masalah menggunakan media berbasis ICT* pada pembelajara IPA di kelas VI SD Negeri 157 Pasaraya kecamatan Bontobahari kabupaten Bulukumba.

Kata Kunci: Penguasaan konsep keseimbangan ekosistem dan pelestarian hewan

Abstract. This study aims to determine the level of mastery of the concept of ecosystem balance and animal preservation as a result of student science learning through the application of problem-based learning strategies using ICT-based media in science learning in class VI SD 157 157 Pasaraya, Bontobahari sub-district, Bulukumba district. This research uses a quantitative approach by conducting two cycles of learning. and each cycle consists of 4 activities which are inseparable, namely action planning, action implementation, action observation / evaluation, and reflection of actions aimed at knowing the contribution of learning through the application of problem-based learning strategies using ICT-based media. The results of this study indicate that mastery of the concept of ecosystem balance and animal preservation is increasing through the application of problem-based learning strategies using ICT-based media in natural science learning in class VI of SD Negeri 157 Pasaraya, Bontobahari sub-district, Bulukumba district.

Keywords: Mastery of the concept; ecosystem balance; animal conservation



Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah licenci CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

PENDAHULUAN

Sejalan dengan perkembangan ilmu dan teknologi saat ini, Ilmu Pengetahuan Alam sangat penting untuk dipelajari oleh siswa pada tingkat Sekolah Dasar. Sesuai dengan struktur muatan kurikulum pada tingkat Sekolah Dasar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa. Disamping itu, matapelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran ujian Nasional pada tingkat Sekolah Dasar. Oleh karena itu, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam memerlukan guru yang profesional yang dapat melaksanakan pembelajaran yang berkualitas dan bermakna.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada dasarnya diarahkan agar siswa memahami dan mampu mengamalkan konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam pada kehidupan sehari-hari. Memahami konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam merupakan hal yang sangat mendasar dalam meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Oleh karena itu, guru dalam menyajikan materi pembelajaran dituntut mampu menerapkan berbagai metode, pendekatan dan strategi pembelajaran yang sesuai serta mampu menggunakan berbagai media pembelajaran. Salah satu strategi pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar IPA adalah “strategi pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan media berbasis ICT”.

Harapan yang ingin diwujudkan adalah dalam pembelajaran siswa aktif, kreatif, inovatif, menyenangkan, dan bermakna sehingga mampu mengembangkan semua potensi yang dimilikinya. Pembelajaran yang melibatkan semua potensi siswa dapat meningkatkan aktivitas, minat, dan motivasi belajar siswa yang sangat besar pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa. Guru dalam melaksanakan pembelajaran harus mampu menerapkan berbagai metode, pendekatan, dan strategi pembelajaran serta mampu menggunakan media berbasis ICT, sehingga siswa terlibat langsung dalam pembelajaran yang dapat menciptakan pembelajaran bermakna dan menyenangkan. Pembelajaran bermakna dan menyenangkan adalah suatu pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas, minat, motivasi dan sikap positif belajar siswa. Perkembangan pesat teknologi informasi sekarang ini dapat menjadi

tantangan yang memberi kesempatan bagi dunia pendidikan dan para pendidik khususnya agar dapat bekerja maksimal sehingga komunikasi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa (komunikasi transaksi) lebih memungkinkan berkembang sehingga siswa mampu mengembangkan semua potensi yang dimilikinya secara maksimal sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

Menghadapi persoalan pendidikan, yang sangat berperan adalah guru. Dapat dikatakan bahwa dipundak seorang guru terletak mutu pendidikan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru terutama guru dalam rangka peningkatan mutu pembelajara adalah penerapan berbagai model pengajaran, metode pengajaran hingga pemilihan media pendidikan yang baik, agar materi yang disampaikan dapat diserap dengan baik oleh siswa, serta tidak membuat siswa jenuh dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Model, metode, pendekatan, dan strategi pembelajaran yang digunakan merupakan sarana yang dapat menolong guru dalam penyampaian materi. Pada proses belajar mengajar, khususnya mata pelajaran IPA ditawarkan berbagai macam bentuk model pembelajaran salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan berbagai strategi pembelajaran inovatif. Selain dari model dan strategi pembelajaran inovatif pembelajaran juga harus didukung dengan adanya media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pemilihan media yang tepat akan menimbulkan semangat, gairah, dan mencegah kebosanan siswa untuk belajar. Salah satu hal yang penting yang perlu dipahami oleh guru adalah bagaimana mampu mengkondisikan lingkungan belajar yang asyik dan menyenangkan sehingga dapat membangkitkan minat siswa serta rasa ingin tahu terhadap pelajaran. Disamping itu, guru juga harus mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, mengasyikkan serta menyenangkan. Salah satunya dapat ditempuh dengan menggunakan media pengajaran visual, yaitu media berbasis ICT melalui pemanfaatan teknologi komputer dengan menggunakan program microsoft power point dan macromedia flash.

Media pengajaran dalam bentuk microsoft power point dan macromedia flash dapat digunakan oleh guru agar dapat

merancang presentasi secara cepat, mudah, praktis dengan berbagai bentuk format dan desain dengan hasil slide presentasi yang menarik dan profesional, sehingga isi presentasi yang disampaikan menjadi terlihat lebih hidup, enak dilihat, tidak membosankan serta nyaman untuk diikuti sampai akhir pelajaran.

Menurut Sudjana (2005), ada dua alasan mengapa media perlu digunakan dalam pembelajaran yaitu; alasan pertama berkenaan pemanfaatan media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain : (1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik, (3) metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, dan (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengar uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain. Sistem pengajaran konvensional sampai saat ini masih banyak diterapkan oleh guru kelas dan guru mata pelajaran IPA di sekolah-sekolah, proses pembelajaran berpusat pada guru, dimana guru aktif menjelaskan sedangkan siswa bersifat pasif yang hanya mendengarkan dan mencatat saja kemudian dihafal di rumah. Hal ini tentu saja sangat membosankan bagi siswa itu sendiri sehingga mereka akan sulit untuk berkonsentrasi dan pikiran mereka pun melayang kemana-mana. Akibatnya tidak sedikitpun materi yang tersimpan dalam ingatan siswa. Jika hal ini berlangsung terus-menerus dalam waktu yang lama maka aktivitas, minat, motivasi dan hasil belajar siswa juga semakin menurun.

Menghadapi kondisi seperti ini maka kreativitas dan inovasi guru dalam merancang dan menyajikan bahan ajar merupakan suatu tuntutan yang harus dipenuhi agar pembelajaran yang terjadi menjadi lebih menarik dan bermakna. Proses pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan metode ceramah dan siswa menghafal materi di rumah tidak dapat mengembangkan potensi siswa secara optimal sesuai dengan yang kita harapkan. Mengingat pengaruh lingkungan dan kemajuan teknologi dan informasi yang berkembang pada saat ini dimana siswa tidak memperhatikan lagi tugas yang diberikan oleh

gurunya, maka guru dalam menyajikan materi pembelajaran perlu menerapkan metode dan strategi pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif, kreatif, inovatif, menyenangkan, dan bermakna.

Jika disimak secara mendalam terdapat beberapa faktor dominan yang dapat mendukung keberhasilan belajar siswa di antaranya adalah kemampuan guru dalam menguasai materi pembelajaran, ketepatan metode dan strategi pembelajaran yang digunakan dalam menyajikan bahan ajar, ketersediaan media pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar, motivasi, dan potensi internal dari siswa itu sendiri.

Pengalaman menunjukkan bahwa pada umumnya siswa di kelas VI SD Negeri 157 Pasaraya kecamatan Bontobahari kabupaten Bulukumba hasil belajar IPA masih berada pada kategori rendah. Kenyataannya siswa banyak yang kurang aktif dalam kegiatan proses pembelajaran, siswa hanya menyalin informasi yang diberikan oleh gurunya. atau hanya menyalin rangkuman yang ada pada buku. Tampak keraguan dalam memberikan respons ketika mereka diberi stimulus. Keraguan itu muncul disebabkan oleh kurang adanya pengetahuan mereka terhadap konsep-konsep dasar materi yang akan dipelajari.

Catatan dokumentasi menunjukkan bahwa rerata nilai ulangan harian pada standar kompetensi memahami keseimbangan ekosistem dan pelestarian hewan pada tahun sebelumnya mencapai rata-rata 60,00 sementara kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan 70,00. Tampak adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Untuk itu kesenjangan ini merupakan masalah serius yang harus diatasi dengan baik dengan melakukan perbaikan-perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Pertanyaannya adalah, bagaimana cara meningkatkan hasil belajar IPA ? Banyak metode, pendekatan dan strategi pembelajaran yang dapat dilakukan guru untuk dapat meningkatkan aktivitas, minat, dan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa dengan mudah menguasai konsep-konsep IPA sehingga hasil belajar IPA siswa dapat meningkat. Pembelajaran yang membuat siswa aktif, kreatif, inovatif, menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan aktivitas, minat, motivasi belajar siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar IPA siswa adalah pembelajaran yang menerapkan strategi pembelajaran dan menggunakan media

pembelajaran yang inovatif. Salah satu strategi dan penggunaan media pembelajaran inovatif yang dapat membuat siswa aktif, kreatif, inovatif, menarik dan menyenangkan adalah strategi pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan media berbasis ICT.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian belajar

Belajar dapat diartikan secara umum sebagai proses perubahan dan interaksi dengan lingkungan untuk memenuhi kebutuhan fisik, mental dan spiritual. Perubahan tersebut mencakup tingkah laku, keterampilan, sikap, pengetahuan, dan kemampuan daya reaksi. Hal ini menunjukkan bahwa seseorang dikatakan belajar apabila pada diri orang itu terdapat adanya suatu perubahan tingkah laku, keterampilan, sikap, pengetahuan, dan kemampuan daya reaksi dalam dirinya.

Perubahan tingkah laku menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), dan perubahan yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Belajar dapat pula diartikan secara luas dan sempit. Belajar secara luas diartikan sebagai kegiatan psikofisik menuju perkembangan pribadi seutuhnya, sedangkan belajar secara sempit diartikan sebagai usaha penguasaan materi pembelajaran (Haling dkk, 2007).

Menurut Hamalik (2008), belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan. Pengertian ini sangat berbeda dengan pengertian lama tentang belajar, yang menyatakan bahwa belajar adalah latihan-latihan pembentukan kebiasaan yang berlangsung secara otomatis. Sejalan dengan perumusan tersebut, ada pula tafsiran lain tentang belajar yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.

Fungsi guru tidak terlepas dalam proses pembelajaran untuk mencapai perubahan-status kemampuan, karena dalam proses pembelajaran akan selalu melibatkan serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik untuk mencapai tujuan

tertentu.

Menurut Hamruni (2011 : 44), pada hakekatnya mengajar bukan sekedar menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga proses mengatur lingkungan supaya siswa belajar. Makna mengajar yang demikian sering diistilahkan dengan pembelajaran, ini mengisyaratkan bahwa dalam proses belajar mengajar siswa harus dijadikan pusat dari kegiatan. Hal ini dimaksudkan untuk membentuk watak, peradaban, dan peningkatan mutu kehidupan peserta didik. Belajar merupakan perubahan watak, peradaban, dan kualitas hidup seseorang yang telah mengalami proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa seseorang dapat dikatakan belajar apabila dalam diri orang itu telah terjadi perubahan watak, tingkah laku, dan pengetahuan berkat adanya proses kegiatan berupa pengalaman dan latihan-latihan yang dilakukan dengan sengaja untuk mencapai tujuan.

B. Hakikat Pembelajaran

Pada hakikatnya mengajar bukan sekedar menyampaikan materi pelajaran, tetapi proses mengatur lingkungan supaya siswa belajar. Makna mengajar yang demikian sering diistilahkan dengan pembelajaran, ini mengisyaratkan bahwa dalam proses belajar mengajar siswa harus dijadikan sebagai pusat dari kegiatan. Hal ini dimaksudkan untuk membentuk watak, peradaban, dan peningkatan mutu kehidupan peserta didik. Pembelajaran perlu memberdayakan semua potensi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diharapkan. Pemberdayaan diarahkan untuk mendorong pencapaian kompetensi dan perilaku khusus supaya setiap individu mampu menjadi pembelajar sepanjang hayat dan mewujudkan masyarakat belajar (Hamruni, 2011).

Dalam implementasinya, kendati istilah yang digunakan adalah pembelajaran namun tidak berarti guru harus menghilangkan peannya sebagai pengaja. Secara konseptual istilah mengaja juga bermakna membelajarkan siswa. Mengajar-belajar adalah dua istilah memiliki satu makna yang tidak dapat dipisahkan. Mengajar adalah suatu aktivitas yang dapat membuat siswa belajar. Keterkaitan antara mengajar dan belajar diistilahkan Dewey sebagai menjual dan membeli (*teaching is to learning as selling is to buying*). Seseorang tidak mungkin

akan menjual manakala tidak ada orang yang membeli, yang berarti tak akan ada perbuatan mengajar manakala tidak membuat seseorang belajar. Dengan demikian, dalam istilah mengajar juga terkandung proses belajar siswa. Inilah makna pembelajaran.

C. Pengertian strategi pembelajaran

Strategi dalam bermakna sebagai berikut: (1) siasat perang, (2) ilmu siasat perang, dan (3) rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus. Pembelajaran berarti suatu proses penguasaan suatu materi pelajaran secara sadar dan terencana.

Penguasaan materi pelajaran oleh siswa dapat dilihat dari beberapa dimensi yaitu: (1) kognitif, afektif dan psikomotor, (2) kompetensi dan performance, (3) *grammatical* dan *pragmatic*. Pengajaran dapat diartikan sebagai suatu transfer ilmu pengetahuan dari sumber belajar kepada peserta didik dengan menggunakan teknik tertentu. Secara singkat pengajaran dapat diartikan sebagai: (1) proses perbuatan, cara mengajar, atau mengajarkan, (2) perihal mengajar yaitu segala sesuatu yang berhubungan dengan mengajar, dan (3) peringatan.

Menurut Sanjaya Wina (2007), pengertian strategi dalam konteks belajar-mengajar adalah pola umum aktivitas guru-peserta didik dalam mewujudkan kegiatan belajar-mengajar. Sifat umum pola tersebut berarti bahwa macam dan urutan perbuatan yang dimaksud tanpa dipergunakan guru-peserta didik di dalam bermacam-macam peristiwa belajar.

Dengan demikian, konsep strategi menunjukkan pada karakteristik abstrak rentetan perbuatan guru-peserta didik dalam suatu peristiwa belajar-mengajar. Implisit dibalik karakteristik abstrak itu adalah rasional yang membedakan strategi yang satu dari strategi yang lain secara fundamental. Istilah lain yang juga dipergunakan untuk maksud ini adalah model-model mengajar. Adapun rentetan perbuatan guru-peserta didik dalam suatu peristiwa belajar-mengajar actual tertentu, dinamakan prosedur intruksional.

Berdasarkan pandangan tersebut di atas memberikan implikasi bahwa suatu strategi memperhatikan dasar-dasar psikologi, *pedagogic*, *linguistic*, *psycholinguistic*, dan *linguistic pedagogic*. Dasar psikologi mencakup teori-teori tentang proses pembelajaran yang

dikaitkan dengan aktivitas kejiwaan siswa. Dasar pedagogic mencakup teori tentang proses pengajaran yang dipandang dari aspek guru.

D. Strategi pembelajaran berbasis masalah (SPBM).

Strategi pembelajaran berbasis masalah dikembangkan untuk membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir, memecahkan masalah, dan keterampilan intelektual. Duch, Alfen, dan White (2005) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis masalah menyediakan kondisi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan analitis serta memecahkan masalah kompleks dalam kehidupan nyata sehingga akan memunculkan “ *budaya berpikir* ” pada diri siswa. Salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa adalah dengan menggalakkan pertanyaan-pertanyaan yang dapat memacu proses berpikir.

Kemampuan berpikir tinggi, khususnya berpikir kritis, sangat penting diajarkan di sekolah, karena keterampilan ini sangat diperlukan oleh siswa untuk sukses dalam kehidupannya. Menurut Koronberg dan Griffin (2005), ada beberapa pembelajaran yang dapat diterapkan untuk melatih keterampilan berpikir kritis, antara lain: analisis masalah, pemecahan masalah, atau belajar berbasis masalah yang menekankan pada metode sains, metode kooperatif, dan inkuiri sains. Dengan pemikiran Kronberg dan Griffin tersebut, penerapan pembelajaran berbasis masalah diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Strategi pembelajaran berbasis masalah juga merupakan suatu strategi pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi kuliah atau materi pelajaran.

Menurut Hamruni (2011 : 105) strategi pembelajaran berbasis masalah didefinisikan berdasarkan tiga aspek: aspek psikologi belajar, aspek filosofis tentang fungsi sekolah, dan konteks perbaikan kualitas pendidikan. Dilihat dari aspek psikologis belajar, strategi pembelajaran berbasis masalah bersandar kepada psikologi kognitif yang bertolak dari asumsi bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya

pengalaman. Belajar bukan semata-mata proses menghafal sejumlah fakta, tetapi suatu proses interaksi secara sadar antara individu dengan lingkungannya. Melalui proses ini sedikit demi sedikit siswa akan berkembang secara utuh. Artinya, perkembangan siswa tidak hanya terjadi pada aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotor melalui penghayatan swcara internal akan problema yang dihadapi.

E. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Masalah.

Pembelajaran berbasis masalah merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada.

Menurut Rusman (2013 : 232), ada sepuluh karakteristik pembelajaran berbasis masalah yaitu :

1. Permasalahan menjadi *starling point* dalam pembelajaran.
2. Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur.
3. Permasalahan membutuhkan perspektif ganda (*multiple perspective*).
4. Permasalahan, menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar.
5. Belajar pengarahan diri menjadi hal yang utama.
6. Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam pembelajaran berbasis masalah.
7. Belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif.
8. Pengembangan keterampilan inquiry dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan.
9. Keterbukaan proses dalam pembelajaran berbasis masalah meliputi sintwsis dan integrasi dari sebuah proses belajar.
10. Pembelajaran berbasis masalah melibatkan evaluasi dan *review* pengalaman siswa dan proses belajar.

F. Media pembelajaran berbasis ICT

Sasaran penggunaan media pembelajaran berbasis *Information Communication and Technology(ICT)* dalam pembelajaran adalah agar peserta didik mampu menciptakan sesuatu yang baru dan mampu memanfaatkan sesuatu yang telah ada untuk dipergunakan dengan bentuk dan variasi lain yang berguna dalam kehidupan-nya. Dengan demikian mereka dengan mudah mengerti dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru kepada mereka. Adanya media pembelajaran berbasis *ICT*, khususnya penggunaan presentasi power point dimana peserta didik mempunyai keinginan untuk maju dan juga mempunyai kreatifitas yang tinggi dan memuaskan dalam perkembangan mereka di kehidupan kelak.

Penggunaan media pembelajaran yang berbasis *Information Communication and Technology(ICT)* merupakan hal yang tidak mudah. Dalam menggunakan media berbasis *ICT* harus memperhatikan beberapa teknik agar media yang dipergunakan dapat dimanfaatkan dengan maksimal dan tidak menyimpang dari tujuan pemanfaatan media, dalam hal ini media yang digunakan adalah Komputer dan LCD Proyektor, Arif S. Sadiman (dalam Iif Khoiru Ahmad, 2012 : 117).

Media Berbasis *Information Communication and Technology (ICT)* adalah istilah umum yang mengacu pada teknologi yang digunakan untuk mengumpulkan, mengedit, mendapatkan informasi dalam berbagai bentuk seperti prestasi dengan menggunakan power point, penggunaan animasi atau gambar yang bergerak yang dikombinasikan dengan efek suara, teks, video.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini tergolong penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara kolaboratif. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dan masing-masing siklus terdiri dari 4 kegiatan yang tidak terpisahkan menurut (Aikunto, 2007) yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi tindakan, dan refleksi tindakan yang bertujuan untuk mengetahui kontribusi pembelajaran melalui penerapan strategi pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan media berbasis *ICT* .

A. Fokus Penelitian

Penelitian difokuskan untuk memperbaiki mutu proses pembelajaran. Fokus penelitian meliputi dua hal pokok yaitu sebagai berikut:

1. Penerapan *strategi pembelajaran berbasis masalah menggunakan media berbasis ICT* pada pembelajaran IPA.
2. Meningkatkan hasil belajar IPA siswa

B. Subyek Penelitian

SD Negeri 157 Pasaraya kecamatan Bontobahari kabupaten bulukumba terletak jauh dari Ibu kota kabupaten bulukumba yang terdiri dari enam rombongan belajar masing-masing kelas I, II, III, IV, V, dan VI. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019 selama 3 (tiga) bulan dari bulan Oktober s/d Desember 2018. Subyek dalam penelitian ini adalah kelas VI SD Negeri 157 Pasaraya kecamatan Bontobahari kabupaten Bulukumba yang berjumlah 28 orang yang terdiri dari 13 orang laki-laki dan 15 orang perempuan. Pemilihan kelas ini didasarkan oleh pertimbangan bahwa kelas VI merupakan beban tugas berdasarkan pembagian tugas mengajar guru pada semester berjalan dan kelas yang mengalami permasalahan dalam kegiatan pembelajaran IPA khususnya rendahnya penguasaan konsep perkembangbiakan mahluk hidup.

HASIL PENELITIAN

Tabel 2. Analisis Hasil Belajar IPA Siswa Pada Siklus I

Nilai (X)	Frekuensi (f)	f (X)	X - $\bar{X}$	(X - $\bar{X}$) ²	F(X - $\bar{X}$) ²
60	7	420	-12,14	147,3796	1031,6572
70	11	770	-2,14	4,5796	50,3756
80	7	560	7,86	61,7796	432,4572
90	3	270	17,86	318,9796	956,9388
Jumlah	28	1020			2471,4288

Berdasarkan tabel 2 tersebut, diperoleh :

- a. Mean ($\bar{X}$) = $1020 : 28 = 36,43$.
- b. Median adalah 70.
- c. Modus adalah 70.
- d. Variance = $2471,4288 : 27 = 91,5344$.
- e. Standar Deviasi = Akar kuadrat dari $91,5344 = 9,56736118$
- f. Jangkauan = $90 - 60 = 30$.
- g. Nilai Minimum adalah 60.
- h. Nilai Maksimum adalah 90.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil belajar IPA. siswa nilainya mulai dari 60 sampai dengan 90 dengan mean sebesar 36,43;

A. Deskripsi Hasil Tindakan Siklus I

Data yang dikumpulkan adalah data kuantitatif. Analisis dilakukan dengan teknik statistik deskriptif. Analisis deskriptif dimaksudkan untuk melihat seberapa besar perubahan yang terjadi pada hasil belajar IPA siswa sebagai kontribusi tindakan yang diberikan dengan menerapkan *Strategi pembelajaran berbasis masalah menggunakan media berbasis ICT pada pembelajaran IPA di kelas VI SD Negeri 157 Pasaraya kecamatan Bontobahari kabupaten Bulukumba*.

Analisis deskriptif terhadap hasil belajar IPA siswa meliputi penentuan skor atau nilai tertinggi, skor atau nilai terendah, mean, median, modus, simpangan baku, dan variance serta untuk memudahkan interpretasi dilengkapi dengan tabel distribusi frekuensi dan persentase, serta tabel analisis.

1. Hasil Belajar IPA Siswa

Hasil belajar IPA siswa pada siklus I dijangar melalui tes hasil belajar IPA siswa yang terdiri dari 10 butir soal dengan skor setiap butir soal maksimal satu dan minimal nol. Berdasarkan skor tertinggi yang kemungkinan dapat diperoleh siswa adalah 10 dengan nilai ideal 100 dan skor terendah adalah 0 dengan nilai 0. Analisis hasil belajar IPA siswa pada siklus I menggunakan tabel 2 berikut ini:

median sebesar 70,00; modus sebesar 70,00; standar deviasi sebesar 9,56736118; dan variance sebesar 91,5344. Median sebesar 70,00 menunjukkan bahwa terdapat 50 persen siswa memiliki nilai 70,00 ke atas atau 70,00 ke bawah. Nilai rata-rata siswa sebesar 36,43 memberikan indikasi bahwa hasil belajar IPA. siswa kelas VI SD Negeri 157 Pasaraya kecamatan Bontobahari di kabupaten Bulukumba cenderung berada pada kategori sedang.

Distribusi nilai dan persentase tingkat dilihat pada Tabel 3 berikut ini.
hasil belajar IPA siswa pada siklus I dapat

Tabel 3. Distribusi frekuensi dan persentase hasil belajar siklus I

Rentang Nilai	Kategori	F	Persen
Kurang dari 53	Tidak Tuntas Sangat Rendah	0	0,00
53 – 64	Tidak Tuntas Rendah	7	21,875
65 – 76	Tuntas Sedang	11	34,375
77 – 88	Tuntas Tinggi	7	21,875
89 - 100	Tuntas Sangat Tinggi	3	9,375
Jumlah		28	100

Berdasarkan Tabel 3 di atas tampak dengan jelas bahwa tidak ada siswa yang memiliki hasil belajar IPA. siswa berada pada kategori tidak tuntas sangat rendah; 21,875 persen berada pada kategori tidak tuntas rendah; 34,375 persen berada pada kategori tuntas sedang; 21,875 persen berada pada kategori tuntas tinggi; dan 9,375 persen berada pada kategori tuntas sangat tinggi.

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil analisis di atas adalah tingkat hasil belajar IPA siswa pada siklus I cenderung berada pada kategori sedang. Berdasarkan indikator yang telah ditetapkan maka pembelajaran pada siklus I belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan karena masih terdapat 21,875 persen (7 orang siswa) yang belum mencapai KKM (65,00) atau baru 88,125 persen dari jumlah peserta yang telah mencapai atau melampaui KKM yang telah ditetapkan.

Refleksi tindakan siklus I

Hasil belajar IPA siswa belum memuaskan. Hal ini diakibatkan dengan masih adanya 21,875 persen siswa atau 7 orang siswa yang belum berhasil mencapai KKM. Salah satu penyebab adanya 21,875 persen siswa yang tidak mencapai KKM adalah guru belum maksimal menerapkan *strategi pembelajaran berbasis masalah menggunakan media berbasis ICT* pada pembelajaran IPA. Hal ini dapat dilihat pada hasil observasi aktivitas guru menerapkan *strategi pembelajaran berbasis masalah menggunakan media berbasis ICT* , guru masih kurang mampu memfasilitasi siswa merumuskan masalah, kurang mampu memfasilitasi siswa menguji hipotesis dan memfasilitasi siswa merumuskan rekomendasi pemecahan masalah. Alternatif pemecahan masalah adalah guru memaksimalkan penerapan *strategi pembelajaran berbasis masalah*

menggunakan media berbasis ICT dan perlunya guru memantapkan pengetahuan prasyarat, kemudian perlu diiringi dengan contoh konkret memecahkan masalah, memfasilitasi siswa dengan baik untuk merumuskan masalah, menguji hipotesis, dan merumuskan rekomendasi pemecahan masalah. Cara ini ditempuh untuk menghilangkan kebiasaan siswa yang hanya duduk mendengar dan menyalin. Jadi perlu diadakan pembiasaan sedikit demi sedikit agar aktivitas, minat, dan motivasi belajar siswa semakin meningkat dan kemampuan menggunakan konsep dalam memecahkan dalam masalah.

Secara keseluruhan, selain peningkatan kemampuan dasar perlu pula adanya variasi pembelajaran yang lebih menarik lagi dengan memberikan soal kepada kelompok tertentu lebih banyak untuk dijawab. Oleh karena hasil belajar IPA siswa pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan maka tindakan perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

B. Deskripsi Hasil Tindakan Siklus II

Data yang dijarah melalui instrumen penelitian adalah data kuantitatif. Analisis data tetap dilakukan dengan teknik analisis statistik deskriptif. Analisis deskriptif dimaksudkan untuk melihat seberapa besar perubahan pada tingkat hasil belajar IPA siswa sebagai kontribusi tindakan yang diberikan dengan menerapkan *Strategi pembelajaran berbasis masalah menggunakan media berbasis ICT pada pembelajaran IPA..*

Analisis deskriptif terhadap hasil belajar IPA siswa meliputi penentuan skor atau nilai tertinggi, skor atau nilai terendah, mean,

median, modus, simpangan baku, dan variance serta untuk memudahkan interpretasi hasil penelitian dilengkapi tabel frekuensi dan persentase, serta tabel analisis.

1. Hasil Belajar IPA Siswa

Hasil belajar IPA siswa pada siklus II dijangar melalui tes hasil belajar siswa yang terdiri dari 10 butir soal dengan skor

Tabel 4. Analisis Hasil Belajar IPA siswa Pada Siklus II

Nilai (X)	Frekuensi (f)	f (X)	X - X	(X - X) ²	F(X - X) ²
70	7	490	-12,14	147,3796	1031,6572
80	11	880	-2,14	4,5796	50,3756
90	7	630	7,86	61,7796	432,4572
100	3	300	17,86	318,9796	956,9388
Jumlah	28	2300			2471,4288

Berdasarkan tabel 4 diperoleh :

- Mean ($\bar{X}$) = $2300 : 28 = 82,14$.
- Median adalah 80.
- Modus adalah 80.
- Variance = $2471,4288 : 27 = 91,5344$.
- Standar Deviasi = Akarkuadrat dari $91,5344 = 9,56736118$
- Jangkauan = $100 - 70 = 30$.
- Nilai Minimum adalah 70.
- Nilai Maksimum adalah 10

Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai hasil belajar IPA siswa mulai dari 70 sampai dengan 100 dengan mean sebesar 82,14; median sebesar 80,00; modus sebesar 80,00; standar deviasi sebesar 9,56736118; dan variance sebesar 91,5344. Median sebesar 80,00 menunjukkan bahwa terdapat 50 persen siswa

tetinggi setiap nomor satu dan terendah adalah nol. Dengan demikian ,skor tertinggi yang kemungkinan dapat diperoleh siswa adalah 10 dengan nilai ideal 100 dan skor terendah adalah 0 dengan nilai 0. Analisis hasil belajar IPA siswa menggunakan tabel 4 tersebut berikut ini.

memiliki nilai 80,00 ke atas atau 80,00 ke bawah. Nilai rata-rata siswa sebesar 82,14 mengindikasikan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas VI SD Negeri 157 Pasaraya kecamatan Bontobahari di kabupaten Bulukumba cenderung berada pada kategori tinggi.

Ukuran dispersi yang relatif kecil yaitu simpangan baku sebesar 9,56736118 dengan rentang nilai 30,00 menunjukkan bahwa tingkat hasil belajar IPA siswa kelas VI SD Negeri 157 Pasaraya kecamatan Bontobahari di kabupaten Bulukumba cenderung menyebar secara homogen dengan nilai minimum aktual 70 dan nilai maksimum aktual 100.

Distribusi fekuensi dan persentase tingkat hasil belajar IPA siswa pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 5 berikut ini.

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persen
Kurang dari 53	Sangat Rendah	0	0.00
53 - 64	Rendah	0	0.00
65 - 76	Sedang	7	21,875
77 - 88	Tinggi	11	34,375
89 - 100	Sangat Tinggi	10	31,250
Jumlah		28	100,00

Berdasarkan Tabel 5 di atas tampak dengan jelas bahwa tidak ada lagi siswa yang memiliki hasil belajar IPA siswa berada pada

kategori tidak tuntas sangat rendah maupun yang berada pada kategori tidak tuntas rendah; 21,875 persen berada pada kategori tuntas

sedang; 34,375 persen berada pada kategori tuntas tinggi; dan 21,250 persen berada pada kategori tuntas sangat tinggi.

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil analisis tersebut adalah tingkat hasil belajar IPA siswa pada siklus II cenderung berada pada kategori tinggi. Berdasarkan indikator yang telah ditetapkan maka pembelajaran pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan karena seluruh siswa telah mencapai hasil belajar yang mencapai dan melampaui KKM yang ditetapkan (KKM=65,00).

2. Refleksi tindakan siklus II

Penerapan strategi pembelajaran berbasis masalah pada pembelajaran IPA berdampak pada peningkatan hasil belajar IPA siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar IPA siswa baik secara klasikal maupun secara individual. Seluruh siswa telah mencapai atau melampaui KKM yang ditetapkan, dengan kata lain seluruh siswa telah tuntas pada kompetensi dasar yang menjadi bahan ajar.

Pembelajaran atau tindakan yang telah dilaksanakan telah memberikan perubahan yang sangat berarti, yaitu adanya peningkatan penguasaan konsep keseimbangan ekosistem dan pelestarian hewan yang sangat erat kaitannya dengan peningkatan hasil belajar IPA siswa. Tidak ada lagi yang tampak adanya kekurangan. Penerapan *Strategi pembelajaran berbasis masalah menggunakan media berbasis ICT* pada pembelajaran IPA berkembang secara optimal. Peningkatan penguasaan konsep keseimbangan ekosistem dan pelestarian hewan terjadi tampak pada semua indikator materi pembelajaran sehingga berdampak positif pada peningkatan hasil belajar IPA siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan: “Penguasaan konsep keseimbangan ekosistem dan pelestarian hewan meningkat melalui penerapan strategi *pembelajaran berbasis masalah menggunakan media berbasis ICT* pada pembelajara IPA di kelas VI SD Negeri 157 Pasaraya kecamatan Bontobahari kabupaten Bulukumba “.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembehanan yang berkaitan dengan penerapan *Strategi pembelajaran berbasis masalah* dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Kepada teman-teman guru:

- a. Terapkan *Strategi pembelajaran berbasis masalah* ,karena strategi

pembelajaran ini dapat diterapkan pada semua mata pelajaran.

- b. Gunakan media berbasis ICT, karena penggunaan media berbasis ICT

dapat meningkatkan aktivitas, minat, dan motivasi belajar siswa.

2. Kepada kepala sekolah:

- a. Sosialisasikan *Strategi pembelajaran berbasis masalah* ini kepada teman teman guru lainnya sebagai salah satu inovasi pembelajaran melalui berbagai pertemuan kedinasan (KKG)

- b. Sosialisasikan *penggunaan media berbasis ICT* ini kepada teman-teman guru lainnya sebagai salah satu inovasi pembelajaran melalui berbagai pertemuan kedinasan (KKG)

3. Kepada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan kabupaten Bulukumba:

- a. Merupakan salah satu bahan pada pengambilan kebijakan pada pengembaraan keprofesian berkelanjutan (PKB) bagi pengawas, kepala sekolah dan guru.

- b. Sebagai bahan pembinaan terhadap guru dikalangan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan kabupaten Bulukumba.

DAFTAR RUJUKAN

Ahmadi I, Khoiru. 2012. *Strategi Pembelajaran Sekolah Berstandar Internasional & Nasional*. Jakarta : Prestasi Pustakaraya.

Arikunto.S; Suharjono; Supardi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

Efendy, Ahmad. 2010. *Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar*. <http://ahmadefendy.blogspot.com>. Diakses tanggal 12 Juni 2010.

Hamruni. 2011. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.

Johnson, Elaine.B. 2006. *Contextual Teaching and Learning – Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*. Alih bahasa Ibnu Setiawan. Bandung: Mizan Learning Centre.

La Ode Arba, 2013. *Meningkatkan Penguasaan Konsep Bangun Ruangan Sisi Lengkung*

Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran berbasis masalah Pada Pembelajaran Matematika di Kelas IX.6 SMP Negeri 2 Bantaeng Kabupaten Bulukumba. Hasil Penelitian Tindakan Kelas Didokumentasikan di Perpustakaan Sekolah, Tidak Diterbitkan.

Meier, Dave. 2004. *The Accelerated Learning Hand Book*. Bandung: Kaifa PT. Mizan Pustaka.

Mikrodo, Gordo. 2007. *IPA SD Untuk Sekolah Dasar Kelas VI*. Jakarta: Erlangga.

Oemar, Hamalik. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Edisi ke Enam. Jakarta: Bumi Aksara.

Rohman, Muhammad. 2013. *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran* Jakarta : Prestasi Pustakaraya.

Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Tolla, Achmad. 2005. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa dan sastra Indonesia*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.

Yasa, Doantara. 2008. *Pembelajaran Konvensional*. [http:// ipotes.wordpress.com/page/3/](http://ipotes.wordpress.com/page/3/). Diakses tanggal 12 Juni 2010.