

Desain Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pendidikan IPS Di Universitas Tadulako

Misnah¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada program study pendidikan sejarah Universitas Tadulako melalui desain model pembelajaran *problem based learning* (PBL). Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti kualitatif yang di terapkan melalui Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Subjek penelitian ini adalah seluruh mahasiswa pada matakuliah pendidikan IPS di Kelas A di Iniversitas Tadulako yang berjumlah 30 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui : (a) observasi, (2) wawancara, (3) tes, dan (d) dokumentasi. Prosedur penelitian ini meliputi empat tahap yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart : (a) perencanaan, (b) pelaksanaan, (c) observasi, dan (d) refleksi. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil mahasiswa pada mata pelajaran IPS di Universitas Tadulako

Kata Kunci: desain pembelajaran, problem based learning, pembelajaran sejarah

¹ Misnah, Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Tadulako, misnah@untad.ac.id

*Problem Based Learning Design for Improving Student Learning Outcomes in
Social Studies Education Courses at Tadulako University*

Abstract

This study aims to improve student learning outcomes in the historical education study program at Tadulako University through the design of problem based learning (PBL) learning models. This type of research conducted by qualitative researchers applied through Classroom Action Research. The subjects of this study were all students in social studies courses in Class A at Tadulako University, amounting to 30 people. Data collection techniques carried out through: (a) observation, (2) interviews, (3) tests, and (d) documentation. This research procedure includes four stages proposed by Kemmis and Mc Taggart: (a) planning, (b) implementation, (c) observation, and (d) reflection. Based on the results of the study, it can be concluded that the Problem Based Learning model can improve student outcomes in social studies subjects at Tadulako University

Keywords: *learning design, problem based learning, historical learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dilakukan untuk melihat perkembangan suatu Negara atau bangsa, yang tentunya bangsa yang memiliki sumber daya manusia yang memiliki kualitas yang cerdas, memiliki skill dan karakter yang cerdas. Kecerdasan suatu bangsa salah satu barometer terdepannya adalah dari segi kualitas pendidikan yang berkualitas yang mampu melahirkan tenaga muda yang potensial dan mampu bersaing di era globalisasi (Ead, 2019; Herlina, Acim, Misnah, & Khairunnisa, 2019; Mujiarto, Sambas, Gundara, & Ula, 2019). Oleh karena itu peranan pendidikan merupakan garuda terdepan bagi sebuah perubahan di era globalisasi saat ini.

Membicarakan masalah kualitas pendidikan tidak akan terlepas dengan tenaga pendidik salah satunya adalah pendidikan di Perguruan Tinggi sebagai agen perubahan yang mencetak calon-calon guru yang akan mentranfer ilmu kepada peserta didik melalui proses pembelajaran. Perguruan tinggi memiliki peranan yang sangat besar dan salah satunya adalah lembaga perguruan tinggi yang ada di Universitas Tadulako salah

satu lembaga perguruan tinggi yang ada di Indonesia di Wilayah Sulawesi Tengah. Berdasarkan kenyataan di lapangan berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dalam dekade 2019 sampai 2020 bahwa proses pembelajaran di kelas bahwa mahasiswa pada mata kuliah pendidikan IPS memiliki kemampuan yang pasif, tidak kritis, memiliki rasa percaya diri yang kurang dalam mengutarakan pendapat saat proses belajar mengajar berlangsung (Mahfud, 2020). Berpijak pada permasalahan tersebut sehingga diperlukan sebuah pendekatan atau strategi dalam proses pembelajaran di kelas sehingga mahasiswa memiliki kemampuan yang kritis, berani berpendapat dan mahasiswa tidak memiliki rasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas kajian ini urgen untuk dilakukan untuk menyikapi persoalan pendidikan Tinggi di Universitas sebagai salah satu pencetak sarjana yang akan memberikan sumbangan bagi calon guru khususnya calon guru sejarah di Sulawesi Tengah, dengan demikian sebuah upaya terobosan yang dilakukan adalah melalui desain pembelajaran *Problem Based*

Learning sebagai terobosan baru bagi pembelajaran IPS pada mata kuliah pendidikan IPS bagi mahasiswa pada program studi pendidikan sejarah di Universitas Tadulako. *Problem based learning* dalam hal ini adalah suatu desain pembelajaran yang menghendaki mahasiswa untuk melakukan penyelidikan otentik (Shofiyah & Wulandari, 2018). Selain itu keunggulan *problem based learning* dibuktikan oleh tuntutan adanya karya nyata dan orisinil siswa sebagai hasil belajar (Sumitro, Setyosari, & Sumarmi, 2017).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif (Creswell, 2014) mendesain menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian kualitatif dalam bentuk perilaku aktifitas mahasiswa yang di amati selama melakukan riset dan dikembangkan melalui Penelitian tindakan kelas yang merupakan penelitian praktis yang dilakukan dengan mengkaji masalah-masalah di dalam kelas yang dihadapi oleh dosen untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran di kelas. (Taggart & Kemis, 2001) Teknik pengumpulan data dilakukan melalui : (a) observasi, (2) wawancara, (3) tes, dan (d)

dokumentasi. Prosedur penelitian ini meliputi empat tahap yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart : (a) perencanaan, (b) pelaksanaan, (c) observasi, dan (d) refleksi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang peneliti lakukan adalah bahwa di Program studi pendidikan sejarah pada mata kuliah pendidikan IPS di kelas A yang memiliki jumlah mahasiswa 30 orang yaitu laki-laki 20 orang dan perempuan berjumlah 10 orang, penulis menemukan data bahwa pada saat proses pembelajaran di kelas sedang berlangsung dosen menggunakan metode ceramah, sebagian besar mahasiswa tidak memiliki perhatian yang penuh untuk mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas, yaitu di deskripsikan dalam riset ini dalam proses pembelajaran berlangsung dosen yang aktif memberikan materi dan masih banyak mahasiswa bercerita dan tidak memperhatikan dosennya ketika proses pembelajaran berlangsung, bahkan berdasarkan data observasi banyak mahasiswa yang sering izin untuk keluar kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa data ditemukan bahwa mahasiswa sejarah memiliki pandangan bahwa pelajaran sejarah merupakan materi yang dipelajari dan cukup membosankan karena mahasiswa berpandangan bahwa pelajaran yang mereka dapatkan adalah pelajaran hafalan dan membosankan bagi mahasiswa (Karim, 2020; Nurhayati, 2020), beberapa lembaran hasil angket yang di edarkan kepada mahasiswa bahwa bagi mereka pelajaran IPS materinya terlalu banyak dan saat mengajukan pertanyaan kepada dosen mahasiswa masih memiliki rasa tidak percaya diri dalam menguraikan pendapatnya.

Berdasarkan uraian temuan data-data yang ditemukan yang ada di atas bisa disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran IPS di program studi pendidikan sejarah kita harus memberikan sebuah inovasi baru dalam mendesain model pembelajaran agar mahasiswa memiliki motivasi dalam roses belajar mengajar. Untuk menghasilkan pembelajaran yang menarik bagi mahasiswa dan mereka bisa aktif dalam kegiatan pembelajaran salah satu startegi yang dilakukan oleh

dosen adalah menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi agar mahasiswa tidak merasa bosan yang di desain yaitu melalui desain pembelajaran *Problem Based Learning* yang akan diuraikan pada siklus penelitian tindakan kelas sebagai berikut

Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan satu kali pertemuan pertama hari Selasa, 12 November 2019 pukul 07.15-08.35 Wita, mahasiswa hadir sebanyak 28 orang, sedangkan pada pertemuan kedua, semua siswa hadir sebanyak 30 orang yang terdiri . Saat observasi awal pelaksanaan pembelajaran di kelas dilakukan oleh dosen pengajar pada mata kuliah pendidikan IPS. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan tiga tahap, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup sesuai dengan urutan yang tertera dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Berdasarkan hasil analisis tes ulangan harian pada tindakan Siklus I dengan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* yang telah disusun sebelumnya. Pada tes hasil

belajar (ulangan harian) diberikan soal pilihan ganda sebanyak 15 nomor yang akan dijawab masing-masing masiswa dengan batasan waktu dan materi pelaksanaan tes hasil belajar dengan jumlah mahasiswa yang hadir yaitu 30 orang. Berdasarkan hasil perolehan nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan di kelas menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkat dari sebelumnya akan tetapi belum terlaksana secara maksimal seperti yang diharapkan, karena dosen masih mengalami kendala dalam menerapkan model pembelajaran ini, sehingga mahasiswa kurang memahami pembelajaran yang berlangsung. Oleh karena itu, perlu ditingkatkan lagi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* agar lebih baik lagi dari pembelajaran sebelumnya. Untuk lebih jelasnya perhatikan Tabel berikut ini :

Siklus II

Kegiatan tindakan pada siklus II Tahapan pelaksanaan ini yaitu tahapan pendahuluan, tahapan inti, dan tahap akhir dengan uraian sebagai berikut:

Berdasarkan hasil analisis tes ulangan harian pada tindakan Siklus II

dengan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* yang telah disusun sebelumnya. Pada tes hasil belajar (ulangan harian) diberikan soal pilihan ganda sebanyak 15 nomor yang akan dijawab masing-masing masiswa dengan batasan waktu dan materi pelaksanaan tes hasil belajar dengan jumlah mahasiswa yang hadir yaitu 30 orang mahasiswa. Hasil tes yang diperoleh menunjukkan bahwa jumlah mahasiswa yang tuntas secara individu sebanyak 29 orang siswa (97%), dan yang tidak tuntas sebanyak 1 orang mahasiswa (3%), daya serap klasikal 93.7% sedangkan tuntas belajar klasikal 97%. Dengan demikian desain pembelajaran dengan model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Zulrahmat & Herlina, 2016).

Berdasarkan hasil perolehan nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan di kelas menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya dan masuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning*

dapat digunakan sebagai salah satu model pembelajaran yang seharusnya diterapkan di kelas khususnya pada pembelajaran IPS, karena terbukti dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa baik secara individu maupun secara keseluruhan dalam kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian telah dilaksanakan di Program studi pendidikan sejarah Universitas Tadulako bahwa bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah pendidikan IPS . Hal ini ditunjukkan oleh aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II dalam kategori baik dan berdasarkan hasil tes pada siklus I diperoleh siswa yang tuntas secara individu sebanyak 10 orang dari 30 siswa dan ketuntasan belajar klasikal 70%. Pada siklus II, banyak mahasiswa yang tuntas sebanyak 29 orang dari 30 mahasiswa, sedangkan tuntas belajar klasikal 97%. Sedangkan dari hasil observasi aktivitas mahasiswa dan pengelolaan pembelajaran selama siklus I dan II secara keseluruhan berada dalam kategori sangat baik

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J. W. (2014). *Qualitative Inquiry And Research Design: Choosing Among The Five Traditions*. London: Sage.
- Ead, H. A. (2019). Research in Globalization Globalization in higher education in Egypt in a historical context. *Research in Globalization*, 1, 100003. <https://doi.org/10.1016/j.resglo.2019.100003>
- Herlina, Acim, Misnah, & Khairunnisa, R. (2019). Need Analysis of Using Google Form For Learning. *Jurnal Dikdas*, 7(2), 143–150.
- Karim. (2020). *Interview : Mahasiswa Prody Pendidikan Sejarah*. Palu, Sulawesi Tengah.
- Mahfud. (2020). *Skiil Mahasiswa Sejarah* (pp. 2019–2020). pp. 2019–2020. Palu, Sulawesi Tengah.
- Mujiarto, M., Sambas, A., Gundara, G., & Ula, S. (2019). Pelatihan Robotika Berbasis Android Untuk Menumbuhkan Inovasi Dan Kreativitas Di Smp 11 Bandung. *Martabe : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 8. <https://doi.org/10.31604/jpm.v2i1.8>

Nurhayati. (2020). *Interview :*

Mahasiswa Prody Pendidikan Sejarah. Palu, Sulawesi Tengah.

Shofiyah, N., & Wulandari, F. E. (2018).

Model Problem Based Learning (Pbl) Dalam Melatih Scientific Reasoning Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 3(1), 33. <https://doi.org/10.26740/jppipa.v3n1.p33-38>

Sumitro, A. H., Setyosari, P., &

Sumarmi. (2017). Penerapan Model Problem Based Learning meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan:Teori, Penelitian, Dan Pengembangan. EISSN: 2502-471X DOAJ-SHERPA/RoMEO-Google Scholar-IPI Jurnal*, 2(9), 1188–1195.

Taggart, & Kemis. (2001). *Taggart. and*

K. (2001). The Action research Planner. Deakin University, Victoria, Australia.

Zulrahmat, & Herlina. (2016). Pengaruh

Strategi Problem Based Learning dan Sikap Kreatif Terhadap Hasil Belajar PKn. *Al-Ta'dib*, 9(2), 140–155.