



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 4 Tahun 2022 Halaman 5868 - 5876

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Video Pembelajaran untuk Mengembangkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika

Erma Gus Dwita^{1✉}, Yulia Maftuhah Hidayati²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia^{1,2}

E-mail: a510180233@student.ums.ac.id¹, ymh284@ums.ac.id²

Abstrak

Pada penelitian kali ini mempunyai sebuah tujuan untuk menggambarkan model dari sebuah proses belajar-mengajar *Problem Based Learning* berbasis video pembelajaran guna mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa kelas III di SD Negeri Dukuh 2. Penelitian kali ini memakai jenis penelitian kualitatif dengan desain penelitian fenomenologi. Subjek yang akan dipakai ialah siswa kelas III SD Negeri Dukuh 2 sebanyak 24 siswa serta guru wali kelas III. Hasil dari penelitian kali ini ialah model belajar *Problem Based Learning* berbasis video pembelajaran terdapat pada sintaks orientasi peserta didik pada masalah, dibuktikan bahwa ada penayangan video pada sintaks tersebut. Dengan diterapkannya model belajar *Problem Based Learning* berbasis video pembelajaran terbukti bahwa siswa pada saat memecahkan masalah khususnya matematika mengalami peningkatan. Pemecahan masalah bermanfaat bagi siswa dalam melihat kaitannya pada pembelajaran lain. Maka model belajar-mengajar *Problem Based Learning* berbasis video pembelajaran guna mengembangkan kemampuan memecahkan masalah matematika sangat cocok karena menantang siswa untuk menganalisis suatu masalah.

Kata Kunci: Matematika, Pemecahan Masalah, *Problem Based Learning*

Abstract

This study aims to describe the learning model of Problem Based Learning based on video learning to develop mathematical problem solving skills in third grade students at SD Negeri Dukuh 2. This type of research is a qualitative research with a phenomenological research design. The subjects that will be used are the third grade students of SD Negeri Dukuh 2, totaling 24 students and the third grade homeroom teacher. The result of this research is that the Problem Based Learning learning model based on video learning is found in the syntax of the orientation of students to the problem, it is proven that there is a video showing in that syntax. With the Problem Based Learning learning model based on video learning, it is proven that students' problem solving, especially mathematics, increases. Problem solving provides benefits for students in seeing the relevance of other learning. So the Problem Based Learning learning model based on video learning to develop mathematical problem solving skills is very suitable because it challenges students to analyze a problem.

Keywords: Mathematics, Problem Solving, *Problem Based Learning*

Copyright (c) 2022 Erma Gus Dwita, Yulia Maftuhah Hidayati

✉Corresponding author :

Email : a510180233@student.ums.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3145>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 4 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pendidikan yaitu bagian penting dari peningkatan kualitas dari SDM suatu negara. Meningkatkan kualitas dari SDM adalah perihal penting yang harus dipikirkan secara matang, karena system pendidikan harus sering diperbaharui. Sebagaimana opini Trianto (2011:1) tujuan dari pada sebuah pendidikan yaitu guna mempersiapkan anak murid untuk menjadi manusia yang memiliki iman dan bertakwa kepada Tuhan YME, mempunyai akhlak yang mulia, sehat bugar, mempunyai ilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta demokratis serta menjadi orang yang penuh tanggungjawab.

Pendidikan yaitu sebuah usaha yang secara sadar dan juga sudah direncanakan guna terwujudnya kondisi belajar serta proses belajar-mengajar membuat siswa secara aktif menumbuhkan keahlian pribadinya guna memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan lainnya yang diperlukan tidak hanya untuk personalnya saja melainkan untuk masyarakat, bangsa serta negara (UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1). Proses utama dari edukasi yaitu belajar. Sebagaimana opini Djamarah (2011:13) yaitu “Belajar yaitu rangkaian aktivitas mental dan fisik guna mencapai sebuah perubahan dari perilaku yang merupakan hasil pengalaman dari suatu individu yang melibatkan kognitif, afektif, serta psikomotor”. Oleh karena itu, tiap-tiap anak harus memiliki haknya untuk belajar, termasuk pula jika terdapat anak didik yang kesulitan dalam pembelajaran.

Sebagaimana opini (Permastya et al., n.d.) Pendidikan formal yang memegang peranan penting guna memajukan edukasi di Indonesia yaitu sekolah. Sekolah dasar adalah jenjang pendidikan dasar yang harus diterima sebelum memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi lagi. Dengan melalui sekolah dasar, anak didik bisa belajar dibimbing oleh guru guna meningkatkan kemampuan yang ada di dalam dirinya. Sebagai seorang pendidik, peranan guru sebagai seorang pendidik yaitu membimbing, mengajar serta melatih siswa dengan sabar serta penuh kasih sayang. Pada saat aktivitas belajar-mengajar yang dilaksanakan di dalam kelas, guru sekolah dasar pun diharuskan untuk menguasai seluruh mata pelajaran layaknya IPA, IPS, PKn, Bahasa Indonesia, Matematika. Dari sejumlah mata pelajaran yang harus ditempuh anak didik pada masa pendidikan dasar satu diantaranya yaitu mata pelajaran yang bernama matematika. Matematika adalah sebuah ilmu yang amat penting kegunaannya sebab bisa diimplementasikan kedalam aktivitas keseharian.

Proses belajar-mengajar matematika yaitu sebuah cara guna memberikan fasilitas, memberi dorongan serta memberi dukungan kepada anak didik untuk belajar matematika. Proses belajar-mengajar pada tingkat sekolah dasar adalah satu diantara kajian yang kerap menarik perhatian sebab terdapat perbedaan karakteristik utamanya antara hakikat anak didik serta hakikat matematika. Maka dari itu, dibutuhkannya sebuah jembatan guna menetralkan perbedaan yang ada. Proses belajar-mengajar dengan menggunakan model pemecahan masalah sebagaimana prinsipnya menuntuk para siswa supaya bisa mencari jawabannya sendiri dengan berlandaskan permasalahan konkret yang disuguhkan oleh gurunya (Lestari, 2012:54). Proses belajar-mengajar dengan model penemuan bisa menumbuhkan kemampuan pada anak didik supaya berpikir melalui langkah-langkah *discovery learning* yang dimana melatih anak didik menyelesaikan sebuah permasalahan (Pratiwi et al., 2014:44). Aktivitas belajar-mengajar dengan model *discovery learning* memaksimalkan kemampuan anak didik guna menyelesaikan sebuah permasalahan. Proses belajar-mengajar yang dianggap efektif serta efisien haruslah sesuai dengan kurikulum serta pola berpikir dari anak didik, tidak hanya dari segi hasil saja tapi juga dalam proses belajar-mengajar.

Menurut (Berpikir et al., 2017) Model *Problem Based Learning* atau yang kerap didengar dengan sebutan model dengan basis masalah sebagai satu diantara model belajar-mengajar yang diimplementasikan pada kurikulum 2013. Margetson (dalam Rusman, 2011) berkata kalau *Problem Based Learning* sebagai model belajar-mengajar yang bisa menolong anak didik guna menumbuh-kembangkan keterampilan dalam belajar sepanjang hayatnya kedalam pola berpikir yang terbuka, reflektif, kritis, serta belajar aktif, dan memfasilitasi keberhasilan dalam memecahkan masalah, berkomunikasi, kerja berkelompok, serta

keterampilan interpersonal dengan lebih baik lagi dibandingkan model lainnya. Ibrahim & Nur (2005) menuturkan tujuan dari model berbasis masalah (*Problem Based Learning*) yaitu seperti: (1) guna meningkatkan keterampilan dalam berpikir serta memecahkan masalah, (2) pemodelan peran penting orang dewasa, serta (3) belajar pengarahan sendiri. Ibrahim & Nur (2005) menuturkan kalau proses belajar-mengajar berbasis masalah berkarakteristik seperti: (1) mengajukan masalah ataupun pertanyaan secara sosial penting serta secara personal mempunyai makna untuk muridnya sebab sesuai dengan kehidupan konkret autentik, menghindari dari jawaban yang simple serta memungkinkan untuk solusi yang beragam dari situasi terkait; (2) fokus kepada keterkaitan antara sejumlah disiplin ilmu; (3) anak didik menganalisis serta menjabarkan masalah dengan penyelidikan nyata, menumbuhkan hipotesis serta membuat prediksi, mengumpulkan serta melakukan analisis informasi, melaksanakan uji coba (apabila dibutuhkan), membuat inferensi serta menarik kesimpulan; serta (4) menghasilkan produk ataupun sebuah karya serta mempresentasikannya.

Berbagai penelitian telah membuktikan bawah Model Pembelajaran *Problem Based Learning* mampu guna menumbuhkan kemampuan dalam memecahkan permasalahan matematika. (Zainal, 2022) menyatakan bahwa model proses belajar-mengajar serta perancangan implementasi *Problem Based Learning* utamanya yang mempunyai kaitan dengan topik Matematika SD/MI. *Problem Based Learning* adalah model belajar-mengajar yang disarankan pada saat belajar-mengajar Matematika di jenjang SD/MI sebab bisa mendukung pengembangan keterampilan berpikir dalam tingkatan tinggi pada anak murid dengan cara menyelidiki serta memecahkan masalah yang berdampak pada pertumbuhan konstruksi wawasan anak murid. (Education et al., 2020) menyatakan kalau model belajar-mengajar *Problem Based Learning* dianggap efektif guna menumbuhkan kemampuan memecahkan masalah anak didik serta pada mata pelajaran khususnya matematika. (Agama et al., 2021) menyatakan bahwa bersumber pada penerapan serta hasil akhir analisis artinya model *problem based learning* dengan bantuan video pada *liveworksheets* dianggap efektif dengan golongan sedang. Penemuan tersebut mengindikasikan kalau model PBL dengan bantuan video pada *liveworksheets* bisa dijadikan pilihan lain model belajar-mengajar guna menumbuhkan keahlian dalam memecahkan permasalahan matematis anak didik.

Sebagaimana hasil akhir dari observasi serta wawancara awal pada kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan oleh penelaah, pada bulan Maret 2022 dengan salah satu guru di SD Negeri Dukuh 2 selaku wali kelas III. Peneliti memperoleh informasi bahwa model Pembelajaran *Problem Based Learning* menjadi satu diantara model belajar-mengajar yang bisa diimplementasikan guna mengembangkan keahlian memecahkan permasalahan matematika di jenjang SD.

Oleh sebab itu, perlu dilakukan perubahan pada proses belajar-mengajar matematika khususnya di sekolah dasar agar keahlian memecahkan masalah anak didik terhadap pelajaran matematika meningkat. Sundayana (2014: 2) mengemukakan kalau, meskipun matematika diperkirakan mempunyai tingkatan kesulitan tinggi, tapi tiap-tiap individu wajib mempelajarinya sebab merupakan sarana guna memecahkan permasalahan keseharian. Perencanaan serta persiapan pembelajaran harus dilakukan terutama dalam hal pendekatan, strategi, metode pembelajaran agar pembelajaran dapat terlaksana dengan optimal. Proses belajar-mengajar yang benar yaitu proses belajar-mengajar yang bisa menjadi perantara untuk siswa supaya dapat mempelajari materi yang bermanfaat bagi kehidupan. Satu diantaranya dengan penggunaan model belajar-mengajar *Problem Based Learning* (PBL) berbasis video pembelajaran. Strategi yang memungkinkan anak aktif pada proses belajar-mengajar sebagai satu diantara teknik yang memberikan fasilitas aktivitas belajar anak didik supaya lebih aktif dalam melakukan pencarian, melakukan pengolahan serta menemukan pengalaman belajar secara mandiri.

Berdasarkan latar belakang tadi bisa diuraikan bahwa Penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) sangat pas untuk diimplementasikan dalam proses belajar-mengajar matematika di SD Negeri Dukuh 2. Dengan begitu siswa dapat menumbuhkan serta mengembangkan kemampuan belajar sepanjang hayatnya ke dalam pola pikir yang terbuka, reflektif, kritis, serta belajar aktif, serta memberikan fasilitas keberhasilan

memecahkan permasalahan, berkomunikasi, kerja berkelompok, serta keahlian interpersonal yang lebih baik lagi. Media pembelajaran yang mendukung penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) yaitu video pembelajaran. Media tadi bisa menolong guru pada saat penyampaian materi pembelajaran kepada anak didik secara jelas. Sehingga model *Problem Based Learning* (PBL) memakai video pembelajaran tepat jika diterapkan dalam proses belajar-mengajar matematika di SD Negeri Dukuh 2.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian kini yaitu penelitian kualitatif dengan desain penelitian fenomenologi. Penelitian kualitatif yaitu metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme, dipakai guna melakukan penelitian pada keadaan objek yang alamiah, yang dimana peneliti selaku instrumen kuncinya, mengumpulkan datanya memakai teknik triangulasi (penggabungan), analisis data dengan sifat induktif/kualitatif, serta hasil akhir penelitian kualitatif akan lebih menitikberatkan makna dibandingkan generalisasi (Sugiyono, 2017:9). Desain penelitiannya berupa data yang telah dikumpulkan utamanya berwujud kata-kata, kalimat ataupun ilustrasi gambar yang mempunyai makna serta bisa memicu munculnya sebuah pemahaman yang lebih realistis tidak hanya berupa angka ataupun frekuensi. Peneliti menitikberatkan catatan yang berisi kalimat yang rinci, lengkap, mendalam dengan mengilustrasikan keadaan yang nyata untuk mendukung penyajian data yang ada (Nugrahani, 2014:96). Penelitian dilaksanakan di SDN Dukuh 2. Waktu penelitian dimulai dari bulan Maret-April 2022. Subjek yang akan digunakan ialah anak didik kelas III yang jumlahnya sebanyak 24 siswa serta guru wali kelas III. Teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data yang dipakai yaitu observasi, wawancara serta dokumentasi, wawancara dilakukan guna memperkuat hasil penelitian sehingga peneliti memperoleh informasi yang lebih akurat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagaimana penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri Dukuh 2 dengan siswa kelas III yang berjumlah 24 anak didik pada proses belajar-mengajar matematika memakai model pembelajaran *Problem Based Learning* diperoleh hasil akhir observasi, wawancara serta dokumentasi. Dengan melakukan observasi ketika proses belajar-mengajar berlangsung memakai model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis video pembelajaran siswa sangat antusias ketika mempelajari dan memperhatikan pelajaran yang disuguhkan oleh guru. Pada tahap observasi memperoleh hasil kegiatan awal, kegiatan inti serta kegiatan penutup. Di bawah ini disajikan tabel kegiatan pembelajaran matematika siswa kelas III di SD Negeri Dukuh 2.

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Video Pembelajaran

SD N Dukuh 2 yaitu satu diantara SD yang letaknya di Kabupaten Sukoharjo. SD N Dukuh 2 beralamat di Geblug Rt 02 Rw 07, Dukuh, Mojolaban, Sukoharjo. Pada kegiatan pembelajarannya SD N Dukuh 2 dilaksanakan pada pagi hari dan dilakukan 6 hari dalam seminggu. Fasilitas yang berada di SD N Dukuh 2 tergolong lengkap. Salah satunya yaitu disediakan LCD Proyektor pada setiap kelas. Dengan adanya salah satu fasilitas inilah sangat mendukung untuk diterapkannya model pembelajaran PBL berbasis video pembelajaran.

Problem Based Learning (PBL) sendiri yaitu satu diantara model belajar-mengajar yang cirinya terdapat permasalahan yang konkret selaku konteks untuk para anak murid guna melatih otak para murid untuk berpikir secara kritis serta menimbulkan keterampilan dalam memecahkan sebuah permasalahan dan mendapatkan wawasan. Beberapa pendapat para ahli terkait PBL 1) *Problem Based Learning* adalah model belajar-mengajar dengan basis teori konstruktivis sosial yang berfokus kepada anak didik dengan tanda konstruksi beragam perspektif pengetahuan dengan beragam representasi, hingga kegiatan sosial, serta

berpusat pada penemuan serta belajar-mengajar yang kolaboratif, scaffolding, pelatihan, serta penilaian autentik (Grant & Tamim, 2019). 2) PBL dideskripsikan selaku proses penyelidikan yang bisa menjawab pertanyaan, keingintahuan, keraguan, serta ketidakpastian mengenai keadaan pelik dalam hidup (Suh & Seshaiyer, 2019).

Dari kedua penjelasan tadi bisa ditarik kesimpulan kalau proses belajar-mengajar *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran dengan basis inkuiri, dimana model ini mengedepankan adanya masalah kemudian siswa dilatih untuk mencari solusi sehingga siswa mampu berlatih berpikir kritis dan membangun pengetahuan untuk pemecahan masalah.

Hasil wawancara dengan wali kelas III SD N Dukuh 2 kalau proses belajar-mengajar dengan model PBL dengan basis video pada pelajaran matematika memang sangat mempengaruhi antusias siswa. Pada proses belajar-mengajar matematika utamanya pada kemampuan memecahkan permasalahan memang sangat diperlukan model belajar-mengajar yang tepat, karena matematika adalah satu diantara muatan pembelajaran yang amat penting. Pada pelaksanaan pembelajaran PBL berbasis video pada pembelajaran matematika dibutuhkan pemahaman yang sangat tinggi, sehingga proses pembelajaran dengan model seperti inilah mampu mendorong anak didik supaya berfikir kritis serta mampu menumbuhkan pengetahuan anak didik terkait memecahkan permasalahan khususnya pada muatan matematika.

Hasil observasi dan wawancara di atas didukung oleh penelitian (Nur Fitriani Zainal : 2022) menyebutkan bahwa terdapat sejumlah kelebihan yang dimiliki oleh *Problem Based Learning* sebagai suatu model pembelajaran, ialah: memberikan peluang guna mempelajari ataupun menyelidiki kejadian multidimensi dengan perspektif yang lebih dalam lagi dan membuat kita untuk berfikir secara kritis serta memecahkan permasalahan anak murid; meningkatkan *selfdirected* dan *self-regulated* anak murid pada saat proses belajar-mengajar; menumbuhkan keterampilan sosial serta mendorong anak murid mempelajari konsep baru ketika memecahkan permasalahan.

Maka bisa ditarik kesimpulan kalau model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis video pembelajaran bisa menumbuhkan kemampuan siswa dalam memecahkan permasalahan terutama dalam mata pelajaran matematika.

Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD N Dukuh 2

Kemampuan siswa pada saat memecahkan permasalahan matematika pada kelas III SD N Dukuh 2 tergolong masih rendah, terbukti masih banyak sekali siswa yang minat belajarnya masih kurang karena guru pada saat melakukan proses belajar-mengajar hanya memakai metode ceramah. Perihal tersebut yang membuat hasil belajar murid menjadi kurang maksimal. Model pembelajaran ceramah sebaiknya tidak diterapkan pada mata pelajaran matematika, karena pada pelajaran matematika dituntut untuk berpikir kritis, logis, sistematis, serta mempunyai sifat objektif.

Pemecahan masalah pada matematika merupakan keterampilan yang harus dimiliki siswa supaya bisa memakai aktivitas matematik, untuk menyelesaikan permasalahan matematika. Pemecahan masalah adalah bagian dari pada kurikulum matematika. Hal ini amatlah penting sebab dalam proses belajar mengajar ataupun pada penyelesaiannya, anak murid dimungkinkan mendapat pengalaman memakai wawasan dan keterampilan yang telah dipunyai. Sejalan dengan pendapat Gunantara (2014) kemampuan memecahkan permasalahan matematis ialah kemampuan mengenali unsur-unsur yang diketahui, ditanya, serta kecukupan unsur yang diperluka, mampu membuat model matematika, dan menjelaskan serta memeriksa kebenaran dari jawaban yang diperoleh.

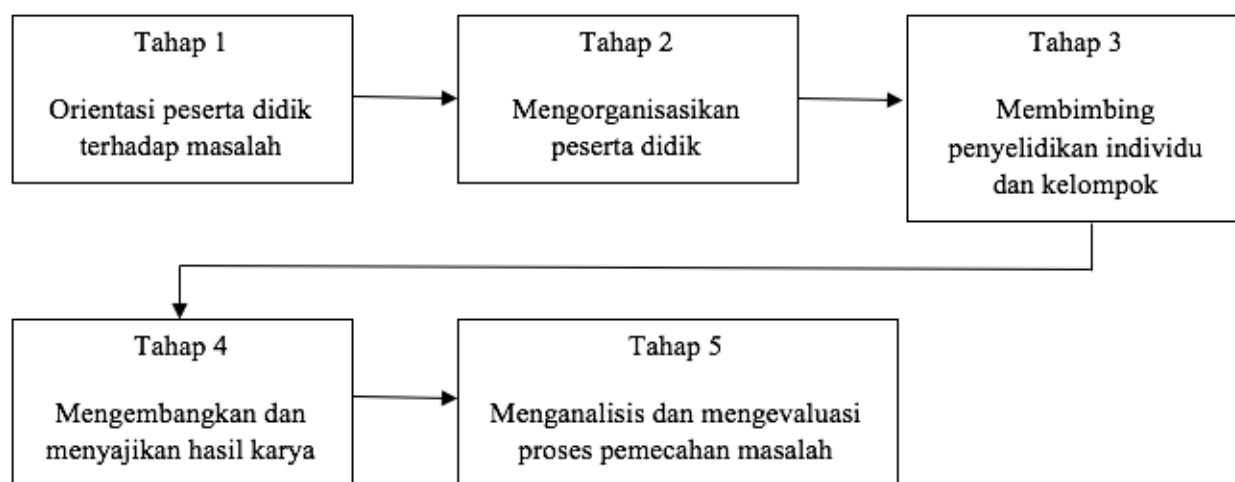
Hasil dari penelitian yang sudah dilakukan adalah siswa kelas III SD N Dukuh 2 menyatakan kalau proses belajar mengajar pembelajaran matematika kurang menarik dan membosankan. Kejadian tersebut menyebabkan kemampuan memecahkan permasalahan pada siswa kelas III kurang. Hasil wawancara dengan

wali kelas III bahwa sebelum memakai model PBL dengan basis video siswa kurang antusias pada saat mengikuti pelajaran matematika.

Dalam hal ini bisa disimpulkan kalau kemampuan memecahkan permasalahan adalah bagaimana kesanggupan murid ketika menentukan hasil dari suatu permasalahan matematika. Pemecahan masalah memberi manfaat bagi murid dalam melihat keterkaitan pada pembelajaran lain. Maka model pembelajaran PBL berbasis video sangat cocok karena menantang siswa untuk menganalisis suatu masalah.

Sintaks Model Pembelajaran *Problem Based Learning* yang Dirangkum Dari Kemendikbud (2013).

Tabel.1 Sintaks Model *Problem Based Learning*



Sebagaimana penjabaran tersebut pemakaian model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan basis video pembelajaran tertuang dalam sintaks orientasi anak murid terhadap suatu masalah. Dibuktikan dengan guru dengan diberikannya pertanyaan pada siswa mengenai pembelajaran matematika serta memberikan sebuah tayangan video berupa materi dan penjelasan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Di dalam tahap orientasi anak murid terhadap suatu masalah, guru akan menyampaikan tujuan dari pembelajaran dan kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan. Guru berkewajiban untuk menjabarkan secara detail mengenai kegiatan yang wajib dilaksanakan oleh siswa serta guru. Pada tahap ini harus juga disampaikan proses evaluasi yang akan dilaksanakan selama pembelajaran. Terdapat empat hal yang harus dilaksanakan pada proses ini, ialah: a) pada tujuan utama ditekankan cara menyelidiki permasalahan-permasalahan penting serta bagaimana cara menjadi murid yang mandiri; b) permasalahan serta pertanyaan yang diselidiki tak memiliki jawaban yang wajib benar; c) sepanjang tahapan penyelidikan, siswa diharuskan mengajukan pertanyaan serta mencari informasi, guru berperan selaku pembimbing, siswa diupayakan dapat bekerja secara mandiri ataupun berkolaborasi dengan temannya; d) pada tahapan analisis serta penjabaran, anak murid diminta mengemukakan ide secara terbuka dan bebas.

Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Model *Problem Based Learning*

Rancangan Pelaksanaan *Problem Based Learning* di SD Negeri Dukuh 2 yang penulis maksud pada Mata pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri Dukuh 2 dengan sub materi sudut. Sintaks pembelajaran dalam RPP mengacu pada tahap kerja *Problem Based Learning* dan penilaian pembelajaran merujuk pada proses serta produk. Materi ajar serta tahapan-tahapan pelaksanaan dari pembelajaran diadaptasi dari buku siswa Tema 8 Subtema 1 Aku Anggota Pramuka.

Table 2. SINTAKS

| Sintaks | Kegiatan Pembelajaran |
|--|--|
| | Kegiatan Awal |
| | a. Guru mengucapkan salam, kemudian mengajak siswa untuk berdoa. b. Guru dan siswa menyanyikan lagu wajib nasional Indonesia Raya.. c. Guru memeriksa kehadiran siswa serta menanyakan perihal kabar. d. Guru melaksanakan apersepsi dengan dilakukannya kegiatan yaitu Tanya jawab. e. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya perihal aktivitas belajar-mengajar yang hendak dilaksanakan. f. Guru memberi gambaran mengenai manfaat siswa melakukan kegiatan pembelajaran pada hari ini. |
| | Kegiatan Inti |
| Orientasi peserta didik terhadap masalah | a. Sebelum memasuki materi inti guru memperlihatkan tayangan video berupa materi dan penjelasan mengenai sudut. b. Siswa memerhatikan tayangan video yang disuguhkan oleh guru c. Guru menanyakan kepada siswa mengenai video yang diberikan. “apa yang anak-anak dapati dari tayangan video yang ibu berikan ?” d. Guru menginformasikan kepada siswa bahwa akan melakukan kegiatan pemecahan masalah matematika pada materi sudut e. Guru membagi gambar berupa masalah-masalah kepada siswa |
| Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar | a. Siswa mempelajari pemecahan masalah matematika pada materi sudut dari gambar yang disuguhkan oleh guru |
| Membimbing penyelidikan individu dan kelompok | a. Siswa melaksanakan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) guna menjadi bahan diskusi berkelompok. Contohnya: siswa mengingat serta menuliskan kembali macam-macam sudut. b. Siswa menalar guna memecahkan permasalahan akan benda yang berbentuk dari beragam macam sudut. c. Guru melakukan pengawasan serta membimbing siswa pada saat belajar individu ataupun kelompok |
| Mengembangkan dan menyajikan hasil karya | a. Kelompok melaksanakan diskusi guna mendapatkan solusi dari pemecahan masalah serta hasil tersebut akan dipresentasikan/ disuguhkan menjadi sebuah karya. |
| Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah | a. Tiap-tiap kelompok melaksanakan presentasi, dan kelompok lainnya akan mengapresiasi. Aktivitas selanjutnya adalah merangkum/membuat kesimpulan sebagaimana masukan yang sudah didapatkan dari kelompok yang lain. |
| | Kegiatan Penutup |
| | a. Sebelum diakhirinya sebuah pelajaran, guru serta siswa merefleksi proses belajar-mengajar yang sudah berlangsung tadi. b. Guru melakukan penguatan terhadap materi sudut c. Guru memberikan sebuah tugas kepada siswa yang harus diselesaikan di rumah. d. Guru dan siswa bersama menyanyikan lagu “Gundul-Gundul |

| Sintaks | Kegiatan Pembelajaran |
|---------|---|
| | Pacul” |
| | e. Kelas ditutup dengan salam dan berdoa bersama. |

KESIMPULAN

Berdasarkan jabaran pendapat mengenai model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis video, kemampuan memecahkan permasalahan matematika di SD Negeri Dukuh 2, sintaks pembelajaran model *Problem Based Learning*, serta rancangan pelaksanaan Pembelajaran *Problem Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Masalah) di SD Negeri Dukuh 2, bisa ditarik kesimpulan kalau model belajar-mengajar *Problem Based Learning* ialah model belajar-mengajar yang mampu mengembangkan keahlian memecahkan masalah utamanya pada pelajaran matematika di SD Negeri Dukuh 2, sebab mendorong meningkatnya keahlian berpikir tingkat tinggi pada anak murid sedari awal dengan cara menyelidiki, memecahkan masalah, menyajikan memecahkan masalah, review pemahaman anak murid mengenai konsep pemecahan masalah serta evaluasi proses memecahkan masalah yang bersangkutan kepada pertumbuhan konstruksi wawasan anak murid.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada SD Negeri Dukuh 2. Ibu Padmisih, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri Dukuh 2, Ibu Beny Cahya Sari, S.Pd selaku wali kelas III SD Negeri Dukuh 2. Dosen Pembimbing saya Ibu Dr. Yulia Maftuhah Hidayati, S.Pd., M.Pd serta kedua orang tua tidak lupa juga kakak saya yang kerap memberi support bagi kelancaran kuliah saya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2020). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Masalah, Pembelajaran Berbasis Proyek Literasi, Dan Pembelajaran Inkuiri Dalam Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(1), 37–52. <https://doi.org/10.23917/Ppd.V7i1.10736>
- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah. In *Perpustakaan Nasional Katalog Dalam Terbitan (Kdt)* (Vol. 392, Issue 2). <https://doi.org/10.1007/S00423-006-0143-4>
- Ananda, R. (2017). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SDN 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 21–30
- Berpikir, K., Siswa, K., & Dasar, S. (2017). *Model Problem Based Learning Membangun*. 3(2).
- Handayani, D., & Alperi, M. (2021). Problem Solving Learning Model Using Video Application. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1731(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1731/1/012024>
- Hussin, W. N. T. W., Harun, J., & Shukor, N. A. (2018). Problem Based Learning To Enhance Students Critical Thinking Skill Via Online Tools. *Asian Social Science*, 15(1), 14. <https://doi.org/10.5539/Ass.V15n1p14>
- Khoiriyah, A. J., & Husamah, H. (2018). Problem-Based Learning: Creative Thinking Skills, Problem-Solving Skills, And Learning Outcome Of Seventh Grade Students. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 4(2), 151–160. <https://doi.org/10.22219/Jpbi.V4i2.5804>
- Marbun, Y. M. R. (2020). ... Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Yang Menggunakan Metode Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dengan *Jurnal Mathematic Paedagogic*, 56–63. <http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/jmp/article/view/1145>

- 5876 *Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Video Pembelajaran untuk Mengembangkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika – Erma Gus Dwita, Yulia Maftuhah Hidayati*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3145>
- Mulyanto, H., Gunarhadi, G., & Indriayu, M. (2018). The Effect Of Problem Based Learning Model On Student Mathematics Learning Outcomes Viewed From Critical Thinking Skills. *International Journal Of Educational Research Review*, 3(2), 37–45. <https://doi.org/10.24331/Ijere.408454>
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa* (Vol. 1, Issue 1).
- Onainor, E. R. (2019). *濟無no Title No Title No Title*. 1, 105–112.
- Permastya, F. W., Margiati, K. Y., & Belajar, H. (N.D.). *Pengaruh Model Problem Based Learning*. 20, 1–10.
- Pertiwi, A. Y., Mulyani, S., & Susilowati, E. (2019). Learning Motivation And Students' Critical Thinking Ability In Science Learning Through A Problem Based Learning Model Assisted By Video Media. *Journal Of Primary Education*, 8(7), 64–74. <https://doi.org/10.15294/Jpe.V10i1.34028>
- Purwanto, W., W, E. T. D. R. W., & Hariyono, H. (2016). Penggunaan Model Problem Based Learning Dengan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(9), 1700–1705.
- Purwono, J. Dkk. (2018). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 127–144.
- Rozal, E., Ananda, R., Zb, A., Fauziddin, M., & Sulman, F. (2021). The Effect of Project-Based Learning through YouTube Presentations on English Learning Outcomes in Physics. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 1924–1933.
- Rusnilawati, & Gustiana, E. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik (Bae) Berbantuan Flipbook Berbasis Keterampilan Pemecahan Masalah Dengan Pendekatan Ctl Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 190–201.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D* (Cetakan Ke). Alfabeta.
- Zainal, N. F. (2022). *Jurnal Basicedu*. 6(3), 3584–3593.