



Analisis Kebutuhan Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Masalah di Sekolah Dasar

Amina Divina P¹, Herawati Susilo², Ratna Ekawati³

¹²³Pascasarjana, Universitas Negeri Malang, Indonesia

Email: amina.divina.2221038@students.ac.id

Abstract: *The purpose of this study was to determine the initial conditions in the field related to the need to develop a Problem Campaign learning model based on problem-based learning in elementary schools. This research is the first step in conducting research and development (R&D). The method used is qualitative which is limited to needs analysis which originates from the results of interviews, observations, and questionnaires. The results of the needs analysis show that teachers and students need innovative learning models that can support the practical and efficient development of 21st century skills in fourth grade elementary school students.*

Keywords: *Needs analysis, learning model innovation, Problem Based Learning.*

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui kondisi awal di lapangan terkait perlunya pengembangan model pembelajaran Problem Campaign berbasis pembelajaran berbasis masalah di sekolah dasar. Penelitian ini merupakan Langkah awal dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan (R&D). Metode yang digunakan adalah kualitatif yang terbatas pada analisis kebutuhan yang bersumber dari hasil wawancara, observasi, dan kuesioner. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru dan siswa membutuhkan inovasi model pembelajaran yang dapat mendukung perkembangan keterampilan abad-21 secara praktis dan efisien pada siswa kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: Analisis kebutuhan, inovasi model pembelajaran, Pembelajaran Basis Masalah.

PENDAHULUAN

Perkembangan pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat memudahkan manusia mencapai tujuan, salah satunya tujuan dalam bidang pendidikan. Teknologi dapat dimanfaatkan sebagai pendukung pelaksanaan pembelajaran untuk mencapai tujuan. Sejalan dengan pendapat Mercer (2017) menjelaskan bahwa teknologi digital memberikan kontribusi berharga mengembangkan keterampilan komunikasi, pemikiran kolektif dan pemecahan masalah. Perubahan ini menandai bahwa pembelajaran abad-21 semakin canggih dan mengharuskan manusia untuk memiliki berbagai keterampilan yang menunjang.

Keterampilan abad-21 dikatakan dapat memperkuat kemampuan sosial dan melatih kemampuan intelektual agar siswa mampu bermasyarakat dan bersaing di era modern (Hamzah, 2019:30). Lebih lanjut, Triling & Fadel (2009:42) menjelaskan bahwa keterampilan abad-21 dikenal sebagai 4C, antara lain *critical thinking and problem solving, communication, collaboration, dan ceartiviity and innovation*. Keterampilan 4C dapat dibudayakan melalui berbagai aktivitas pembelajaran yang menunjang pengembangan keterampilan abad-21 tersebut. Jurnal Prihadi (2018:465) menjelaskan bahwa setidaknya guru harus menciptakan suasana belajar yang berpusat pada siswa, otentik, dan berbasis kerjasama tim.

Fakta yang terjadi pada pelaksanaan pembelajaran menunjukkan sulitnya mengembangkan keterampilan abad-21 siswa sekolah dasar. Penerapan model pembelajaran berbasis masalah dilakukan sebagai upaya meningkatkan keterampilan siswa. Mayasari (2016:53) menghasilkan penelitian yang membuktikan bahwa model pembelajaran berbasis masalah mampu mengembangkan kemampuan komunikasi, menyampaikan pendapat, menghubungkan teori dan praktek, serta kemampuan pemecahan masalah melalui kegiatan kolaboratif. Penerapan model pembelajaran berbasis masalah memiliki kelemahan, diantaranya membutuhkan banyak waktu, biaya, fasilitas, peralatan, dan berbagai penunjang serta model ini tidak cocok untuk karakter siswa yang mudah menyerah, sulit fokus, dan tidak memiliki minat belajar dalam jangka waktu yang lama. Putra (2017: 32) menjelaskan kelemahan PBL yang sering kali menghambat pembelajaran adalah keterbatasan waktu yang harus disesuaikan dengan beban kurikulum, kurangnya kemampuan dalam memahami permasalahan, dan masih banyak siswa yang kurang memahami aspek penting yang harus dipelajari. Berdasarkan fakta dan teori yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa perlunya pengembangan

yang menginovasikan model pembelajaran berbasis masalah untuk menanggulangi hambatan dan kekurangan model.

Model pembelajaran yang dianggap relevan dengan kebutuhan peningkatan keterampilan abad-21 melalui kerjasama salah satunya adalah model pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* (Mayasari, 2016: 53). pendapat ini didukung oleh Yew & Goh (2016) yang setuju bahwa model pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu solusi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, berpikir kritis dan kreatif. Selanjutnya Seyhan (2014) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis masalah membutuhkan proses berpikir yang kompleks untuk menghubungkan suatu prinsip dan konsep dalam pembelajaran.

Implikasi model pembelajaran berbasis masalah menurut Heller (2010) dilakukan dengan lima tahap, (1) fokus permasalahan, (2) menjelaskan konsep, (3) merencanakan solusi penyelesaian masalah, (4) melaksanakan rencana penyelesaian masalah, dan (5) evaluasi solusi permasalahan. Selain sintak, yang perlu diperhatikan adalah karakteristik model pembelajaran berbasis masalah menurut Seng (2002) menyatakan bahwa PBL memiliki karakteristik (1) masalah sebagai titik awal, (2) berhubungan dengan situasi nyata, (3) memunculkan berbagai perspektif, (4) permasalahan yang dihadirkan merupakan permasalahan aktual, (5) melatih kemandirian belajar, (6) memanfaatkan berbagai sumber belajar yang tersedia, (7) kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif, (8) relevan dan bermanfaat, (9) berhubungan dengan pengetahuan siswa, (10) elaborasi, (11) kerjasama dalam kelompok. Tidak berlebihan jika pembelajaran berbasis masalah memungkinkan siswa untuk menemukan pemecahan masalah secara mandiri, menciptakan lingkungan belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa, dan melatih siswa untuk berpikir kritis, analitis, dan belajar dari berbagai sumber yang ada.

Berbagai penelitian berusaha membuktikan efektifitas model pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan efektifitas pemahaman siswa terhadap materi ajar. Selain itu, beragam penelitian berusaha mengintegrasikan model pembelajaran berbasis masalah dengan berbagai media ajar terkini seperti *augmented reality* yang membantu guru dalam memunculkan pemahaman siswa terhadap permasalahan sehingga mampu memunculkan ketajaman analisis dan berpikir kritis siswa (Fidan & Tuncel, 2019). Tidak hanya dapat dilakukan pada pembelajaran tatap muka, melainkan model PBL dapat diterapkan secara online dan terbukti membantu meningkatkan intensitas keaktifan dan keterampilan berpikir kritis siswa dari pada hanya memanfaatkan media online tanpa adanya permasalahan otentik yang harus dipecahkan (Aslan, 2021). Berbagai permasalahan otentik didukung oleh media belajar yang tepat semakin menciptakan nuansa konkret pada pembelajaran, sehingga model ini sangat mungkin diterapkan di sekolah dasar.

Piaget menjelaskan anak usia 7-11 tahun sedang berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Pada usia ini siswa telah mampu berlogika dengan bantuan objek nyata. Anditiasari & Dewi (2021: 107) menyimpulkan bahwa siswa berumur 11 tahun telah mampu mengembangkan keterampilan berlogika namun membutuhkan stimulus untuk mencapai tujuan. Selanjutnya Handika, Zubaidah, & Witarsa (2022: 135) menjelaskan siswa kelas IV memiliki kemampuan penalaran yang tinggi melalui penafsiran masalah dari berbagai sudut pandang dan membandingkan objek sekitar. Dapat diketahui bahwa siswa kelas IV telah mampu berfikir secara logis dalam perencanaan pemecahan masalah melalui stimulus yang bersifat konkret.

METODE

Metode penelitian ini adalah metode kualitatif yang dilakukan sebagai studi awal pada penelitian dan pengembangan dengan prosedur Borg & Gall. Penelitian ini terbatas pada analisis kebutuhan yang bersumber dari wawancara, dan penyebaran angket kebutuhan kepada guru dan siswa kelas IV serta observasi pembelajaran untuk mengetahui kondisi awal yang terjadi di lapangan terkait perlunya pengembangan model pembelajaran *Problem Campaign* berbasis masalah.

Peneliti melakukan penyebaran angket terbuka kepada guru kelas IV mengenai pelaksanaan pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Rongtengah V Sampang, Madura yang dilaksanakan pada 17 November 2022. Kemudian dilakukan kegiatan wawancara untuk memperoleh informasi dari siswa dan memperjelas informasi yang diperoleh melalui angket guru. Selain itu, observasi pembelajaran juga dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai suasana dan karakteristik pembelajaran di kelas IV dengan jumlah siswa sebanyak 12 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan menggunakan angket dan diperjelas dengan wawancara pada guru kelas IV di SDN Rongtengah V Sampang, diperoleh informasi bahwa (1) 5 model yang sering digunakan oleh guru antara lain, pembelajaran berbasis proyek, menghafal, kooperatif learning, discovery, dan pembelajaran berbasis masalah. Model pembelajaran berbasis masalah biasanya diterapkan pada tema yang membahas permasalahan kontekstual atau yang berhubungan dengan kehidupan siswa, (2) media yang sering dimanfaatkan guru adalah media digital, audio visual, poster, serta beragam alat penunjang pembelajaran matematika. Pemanfaatan media tergantung fasilitas dari sekolah dan kebutuhan dalam pembelajaran, pemanfaatan perangkat digital pribadi belum secara bebas digunakan di kelas, namun dapat dilakukan dalam kondisi tertentu. (3) 5

metode yang sering digunakan adalah metode ceramah untuk memperjelas materi, metode penugasan, metode tanya jawab, metode diskusi, dan metode demonstrasi. Wali kelas IV menjelaskan penggunaan metode menyesuaikan kebutuhan dalam pembelajaran, paling sering dimanfaatkan adalah metode karena mudah menyampaikan informasi (4) tanggapan guru mengenai implikasi model pembelajaran berbasis masalah memiliki keunggulan sangat efektif untuk melatih siswa dalam menyelesaikan masalah yang otektik sehingga diharapkan pada gilirannya siswa memiliki keterampilan penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan hambatan dalam implikasinya adalah waktu pengerjaan relative lama dan siswa belum terbiasa dalam berfikir kritis sehingga membutuhkan waktu yang relative banyak untuk menyelesaikan suatu permasalahan, (5) guru menyatakan perlu dilakukan pembaharuan model pembelajaran berbasis masalah. Sebagai salah satu praktisi pendidikan, sangat mengharapkan berbagai inovasi model pembelajaran yang membantu guru melatih keterampilan yang memang dibutuhkan oleh semua siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, diperoleh kesimpulan bahwa: (1) siswa merasa senang dalam proses pembelajaran namun mudah kehilangan motivasi belajar seiring berjalannya waktu, (2) kesulitan belajar siswa disebabkan oleh kurangnya pemahaman terhadap penjelasan guru, artinya siswa membutuhkan lebih banyak contoh konkret di dalam kelas, (3) siswa senang belajar secara berkelompok dengan alasan dapat berdiskusi dan bertanya kepada teman lainnya apabila mengalami kesulitan. Sedangkan hasil observasi diperoleh informasi bahwa: (1) siswa kelas IV merupakan siswa yang senang berinteraksi dengan teman sebaya baik dalam kegiatan bermain dan belajar secara berkelompok, (2) berdasarkan segi psikologis, siswa kelas IV senang melakukan aktivitas baru yang menyenangkan Bersama teman sebaya.

Menghadapi perkembangan pengetahuan dan teknologi abad-21, pendidik perlu memahami model pembelajaran yang sesuai. Karakteristik model pembelajaran yang harus diterapkan pada abad-21 adalah memanfaatkan teknologi, berorientasi pada siswa menggunakan metode kreatif, kontekstual, dan sesuai kurikulum. Salah satu model pembelajaran yang dapat memenuhi kriteria tersebut adalah model pembelajaran berbasis masalah (BNSP, 2010). John Dewey diketahui memanfaatkan situasi nyata untuk membimbing siswa dalam memahami informasi untuk memecahkan masalah. Graham (2010) mengatakan PBL mampu menghubungkan antara teori dan praktek sehingga mengembangkan kompetensi keterampilan pemecahan masalah, komunikasi, dan kolaborasi. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran basis masalah dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran abad-21 dan relevan untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan.

Mengetahui betapa pentingnya mengembangkan keterampilan 4C pada anak untuk menghadapi perubahan dan perkembangan pesat abad-21, maka model pembelajaran berbasis masalah menjadi sangat penting untuk diterapkan dan dipahami oleh guru. Pembelajaran berbasis masalah melibatkan siswa dalam pemecahan masalah dengan beberapa tahapan sehingga siswa dapat memahami pengetahuan yang berhubungan dengan permasalahan aktual (Indriana, 2019). Dengan demikian, siswa dapat mengembangkan keterampilan 4C yang dibutuhkan sebagai bekal siswa menghadapi perkembangan dan perubahan abad-21.

Kurangnya budaya berpikir kritis dan memahami permasalahan menyebabkan hilangnya motivasi belajar dengan cepat serta membuat anak-anak menjadi leboh cepat menyerah (Putra, 2017). Sejalan dengan pendapat guru berdasarkan hasil wawancara yang menyatakan bahwa kesulitan pelaksanaan pembelajaran dengan model dan metode

apapun disebabkan oleh kurangnya minat anak untuk belajar dan berusaha, terlebih dengan model pembelajaran berbasis masalah yang membutuhkan ketekunan dan ketelitian yang tinggi.

Melihat beragam manfaat dari model pembelajaran basis masalah yang sangat dibutuhkan untuk mengembangkan keterampilan 4C, diperlukan inovasi model pembelajaran berbasis masalah yang lebih sederhana dan mudah diterapkan serta tidak memakan waktu lama dalam proses pelaksanaannya. Sumarni (2021) menjelaskan bahwa model pembelajaran berbasis masalah menjadi model yang sangat sesuai dengan kebutuhan perkembangan keterampilan abad-21. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam pelaksanaan pembelajaran secara berkelompok.

Ditinjau dari aspek psikologis pada hasil observasi diketahui bahwa siswa kelas IV sangat menyukai kegiatan bersosial dengan teman-teman secara berkelompok. Melalui pembelajaran berkelompok siswa diajarkan untuk bekerja dalam tim, keterampilan berkomunikasi dan berkolaborasi. Pembelajaran berbasis masalah dapat dilakukan secara berkelompok untuk memudahkan siswa dalam menyelesaikan masalah melalui kegiatan kerjasama dan kolaborasi bersama teman. Selain itu, Setiawati & Suparno (2010: 56) menjelaskan interaksi dengan teman bagi anak-anak dapat membantu dalam pemahaman nilai dalam masyarakat. Nurhabibah (2016) menyimpulkan dalam jurnalnya bahwa anak-anak harus memiliki kemampuan berinteraksi sedini mungkin, artinya siswa harus memiliki kecerdasan sosial agar dapat menyesuaikan diri dalam kehidupan bermasyarakat. Kegiatan bermain, berkelompok, dan melakukan pembelajaran secara langsung merupakan kegiatan yang disenangi anak-anak. Tidak hanya itu, kegiatan bermain secara berkelompok memunculkan perasaan senang pada anak-anak sehingga

dapat dimanfaatkan sebagai wahana latihan potensi yang ada pada diri siswa (Widodo, 2017).

Hasil angket yang diberikan kepada guru, hasil wawancara bersama guru dan siswa, serta hasil observasi pelaksanaan pembelajaran pada siswa kelas IV SDN Rongtengah V, dapat dikatakan baik guru atau siswa membutuhkan pengembangan model pembelajaran *Problem Campaign* berbasis masalah yang lebih efisien, inovatif, dan membiasakan siswa untuk memahami masalah dan berfikir kritis melalui pemanfaatan teknologi. Perkembangan model dilandaskan pada *team work Problem-Based Learning* yang terfokus pada pengembangan kemampuan bekerjasama, komunikasi, kemampuan berfikir kritis, kreatifitas dalam penyelesaian masalah.

SIMPULAN

Hasil analisis kebutuhan berdasarkan angket untuk guru kelas IV, wawancara bersama guru dan siswa kelas IV, dan observasi pembelajaran kelas IV di SDN Rongtengah V dapat disimpulkan bahwa guru dan siswa membutuhkan pengembangan model *Problem Campaign* berlandaskan model pembelajaran berbasis masalah *Problem-Based Learning*.

Melalui adanya analisis kebutuhan dapat memahami kebutuhan pengembangan model pembelajaran yang dibutuhkan di kelas IV sekolah dasar agar proses pembelajaran di sekolah lebih efektif, menarik, dan efisien. Berdasarkan informasi kebutuhan guru dan siswa kelas IV disarankan melakukan penelitian dan pengembangan berlandaskan model pembelajaran berbasis masalah atau peneliti dapat melakukan penelitian efektifitas model pembelajaran berbasis masalah yang diintegrasikan dengan media digital terkini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anditiasari, N., & Dewi, N. R. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Anak Usia 11 Tahun Di Brebes. *Mathline : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 97–108. <https://doi.org/10.31943/mathline.v6i1.177>.
- Aslan, Alper. (2021). Problem- based learning in live online classes: Learning achievement, problem-solving skill, communication skill, and interaction. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104237>.
- BSNP. (2010). Paradigma Pendidikan Nasional Abad XXI. Jakarta: BNSP Press.
- Fidan, Mustafa., Tuncel, Meric. (2022). Action competencies for sustainability and its implications to environmental education for prospective science teachers: A systematic literature review. <https://doi.org/10.29333/ejmste/12235>
- Graham, R. (2010, January). UK approaches to engineering project-based learning. Retrieved February 22, 2016, from Bernard M. Gordon MIT Engineering Leadership Program: https://rhgraham.org/RHG/Recent_publications_files/MIT%20White%20Paper%20-%20UK%20PjBL%20April%202010.pdf.
- Hamzah, Amir. (2019). Etos Krja Guru Era 4.0 Industri. Malang: Literasi Nusantara.
- Handika. Zubaidah, Teti. Witarsa, Ramadhan. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Didaktis*. 22(2), 124 – 140. <http://dx.doi.org/10.30651/didaktis.v22i2.11685>.
- Heller, K., & Heller, P. (2010). Cooperative Problem Solving in Physics a User’s Manual. Dari: <https://www.yumpu.com/en/document/view/50363569/cooperative-problem-solving-in-physics-a-users-manual>.
- Indriana, Indriana. (2019). “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Vii Di Smpn 22 Bandar Lampung.” Dari: <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/8396>.
- Mayasari. (2016). Apakah Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Project Based Learning Mampu Melatihkan Keterampilan Abad 21? <http://doi.org/10.25273/jpjk.v2i1.24>.
- Mercer, Neil. Hennessy, Sara. Warwick, Paul. (2017). Dialogue, Thinking Together and Digital Technology in the Classroom: Some Educational Implications of a Continuing Line of Inquiry. *International Journal of Education*. 97, 187-199. <http://dx.doi.org/10.1016/j.ijer.2017.08.007>.
- Prihadi, Edi. (2018). Pengembangan Keterampilan 4c Melalui Metode Poster Comment pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti (Penelitian di SMA Negeri 26 Bandung). (online). Dari: <https://journal.unsika.ac.id/index.php/rabbani/article/view/1745>.

- Nurhabibah, dkk. (2016). Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Interaksi Sosial dengan Teman Sebaya di Paud Nurul Hidayah Desa Lampuuk Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*. 1(3), 60-67. Dari <https://jim.unsyiah.ac.id/paud/article/view/412>.
- Putra, D. (2017). *Pembelajaran Berbasis Masalah (Teori dan Praktik)*. Jakarta: CV. Tabir Cahaya Ilmu.
- Seng, T. O. (2003). *Problem based learning innovation: using problem to power learning in 21th century*. Singapore: Thomson Learning.
- Setiawati & Suparno. (2010). Interaksi sosial dengan teman sebaya pada anak *homeschooling* dan anak sekolah regular. *Indigenous: Jurnal ilmiah berkala psikologi*. 12(1), 55- 65. <https://doi.org/10.23917/indigenous.v12i1.1609>.
- Seyhan, H. G. (2014). The Investigation of the Perception of Problem-Solving Skills by Pre- Service Science Teachers in the Science Laboratory. *Eurasian Journal of Physics and Chemistry Education*, 6(2), 142–161. Dari: <https://ijpce.org/index.php/IJPCE/article/view/62/68>.
- Sumarni. (2012). *Model-model Pembelajaran Geografi*. Malang: Aditya Media.
- Trilling, B. And Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Franvisco: John Wiley & Sons, Inc.
- Widodo, P, Ria Lumintuarso. (2017). Pengembangan Model Permainan tradisional untuk Membangun Karakter pada Peserta didik SD Kelas Atas. *Jurnal Keolahragaan*. 5(2): 183-193. <http://dx.doi.org/10.21831/jk.v5i2.7215>.
- Yew, E.H., & Goh, K.P. (2016). Problem-Based Learning: An Overview of its Process and Impact on Learning. *Health Professions Education*, 2, 75-79. <https://doi.org/10.1016/J.HPE.2016.01.004>.