

## Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Bantuan Microsoft Sway Pada Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri Bagor

Binti Rosyidah<sup>1</sup>, Nurita Primasatya<sup>2</sup>, Kukuh Andri Aka<sup>3</sup>

Universitas Nusantara PGRI Kediri<sup>1,2,3</sup>

bintirosyida8@gmail.com <sup>1</sup>, nurita.prima@gmail.com <sup>2</sup>, kukuhandri@unpkediri.ac.id <sup>3</sup>

### ABSTRACT

This research is motivated by the results of observations and experiences of researchers on low student mathematics learning outcomes due to the non-implementation of learning models and the absence of media in the learning process. This can be seen from the results of students' mathematics learning decreased and low. This study aims to describe the application and benefits of the problem-based learning model with the help of Microsoft Sway on flat shapes in improving the learning outcomes of fourth grade elementary school students. This type of research uses qualitative research with a descriptive approach. Data collection techniques used are observation, interviews, and student test results. Based on the research that has been done, the results show that there is an increase in the pretest and posttest scores by fourth grade students at SD Negeri Bagor. In addition, students can more easily understand the material presented by the teacher. In implementing the teacher experienced obstacles including low technological capabilities and limited time. So it can be concluded that the use of problem-based learning models with the help of Microsoft Sway is effective in improving student test results.

**Keywords:** Problem Based Learning. Microsoft sway

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti terhadap hasil belajar matematika siswa yang rendah diakibatkan tidak diterapkannya model pembelajaran serta tidak adanya media dalam proses pembelajaran. Hal tersebut nampak dari hasil belajar matematika siswa menurun dan rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan dan manfaat model pembelajaran problem based learning dengan bantuan microsoft sway pada materi bangun datar dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan hasil tes siswa. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil yaitu adanya peningkatan dari nilai pretest dan nilai posttest oleh siswa kelas IV SD Negeri Bagor. Selain itu, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dalam pelaksanaan guru mengalami hambatan antara lain rendahnya kemampuan teknologi dan keterbatasan waktu. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran problem based learning dengan bantuan microsoft sway efektif untuk meningkatkan hasil tes siswa.

**Kata Kunci:** Problem Based Learning. Microsoft sway

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan satu hal penting, dengan adanya pendidikan yang berjalan dengan baik maka sudah tentu moral dan perilaku akan mencerminkan kondisi bangsa. Menurut Siregar pendidikan merupakan satu

hal paling penting dimiliki oleh setiap orang, suatu bangsa dapat terlihat baik jika dilihat dari kualitas pendidikan bangsa tersebut (Simbolon, Sapri and Sapri, 2022). Manusia memerlukan pendidikan dalam kehidupan. Pendidikan menjadi salah satu usaha manusia untuk bisa mengembangkan kemampuan yang ada pada dirinya dengan proses pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang penting terutama pada tingkat sekolah dasar adalah matematika. Kunci keberhasilan ilmu pengetahuan pada pendidikan menjadi pintu karier yang cemerlang di masa mendatang untuk siap bersaing dan berkompetisi. (Safitri, Nursyamsiah and Setiawan, 2020)

Hasil belajar matematika yang menurun dengan rata-rata 66,2 di sekolah yang menjadi sasaran untuk penelitian. Hal ini disebabkan dari beberapa faktor berikut, yaitu pertama yang berasal dari dalam diri siswa & faktor dari luar siswa. Hal yang menjadi faktor pengaruh hasil belajar matematika sehingga siswa mengalami kesulitan belajar dalam materi bangun datar. Faktor yang disebabkan berasal dari diri siswa sendiri, yaitu aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah) dan aspek psikologis (yang bersifat rohaniah). Selanjutnya yang kedua adalah faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa terdiri dua macam, yaitu keadaan lingkungan sosial & lingkungan nonsosial (Sari, Purwasi and Yanto, 2020). Dalam hal ini, penilaian dapat diketahui melalui penilaian dari keberhasilan belajar siswa. Keberhasilan siswa dapat dinilai dari tuntas & tidak tuntasnya dalam belajar. Dalam hal ini, siswa yang dikatakan kesulitan belajar yang mana ia mendapat nilai yang belum memenuhi KKM yang telah ditetapkan masing-masing sekolah (Anggraenia and Dewi, 2021).

Pada saat ini pembelajaran yang dilakukan adalah dengan menuntun untuk mengenalkan siswa dalam dunia berbisnis teknologi. Pembelajaran berbasis teknologi dari guru serta pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi berupa audio, video, powerpoint, dan media iptek lainnya. Berbagai media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan guna membantu tercapainya tujuan pendidikan sebagai pengalaman belajar secara langsung, siswa lebih aktif untuk belajar teknologi. Media pembelajaran pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Microsoft sway.

*Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang menuntun aktivitas yang dilakukan oleh siswa untuk memahami suatu konsep pembelajaran melalui permasalahan yang terjadi dan disajikan di awal pembelajaran. *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu proses pembelajaran berbasis masalah yang diharapkan peserta didik dapat menemukan solusi atau memecahkan suatu masalah yang terjadi. PBL disebut juga suatu strategi pembelajaran yang dimana peserta didik belajar melalui permasalahan yang ada. Kemudian siswa diarahkan untuk menyelesaikan masalah yang ada melalui serangkaian pembelajaran yang sistematis. Melalui *Problem Based Learning* (PBL) siswa dilatih untuk dapat memecahkan suatu masalah yang ada. Pembelajaran dengan model

*Problem Based Learning* (PBL) memiliki beberapa keunggulan, diantaranya dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memudahkan siswa untuk memahami isi pelajaran (Anjelina Putri, Swatra and Tegeh, 2018)

## METODE

Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Bentuk metode tersebut memiliki tujuan untuk menggambarkan, memaparkan serta menjelaskan data sesuai dengan kejadian nyata. Menurut Sugiyono (2021) mengemukakan bahwa metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme atau enterpretif, digunakan untuk meneliti kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan observasi, wawancara, dokumentasi), data yang diperoleh cenderung data kualitatif, analisis data, bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif bersifat untuk memahami makna, memahami keunikan, mengkontruksi fenomena, dan menemukan hipotesis. Desain dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Desain penelitian adalah suatu proses berurutan yang memberikan gambaran keseluruhan dari tahap perencanaan, pelaksanaan, dan pengumpulan data, analisis serta penafsiran data yang dilakukan dari awal sampai akhir penelitian. Desain penelitian kualitatif menurut Arikunto, (2013. hlm. 28) adalah penelitian yang fleksibel dengan langkah langkah dan hasil yang tidak dapat dipastikan sebelumnya. Menurut Siyoto (dalam Puteri, Dita, & Ayu, 2020) metode deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan dengan mengkaji segala macam bentuk permasalahan dan berbagai fenomena secara mendalam, lengkap, dan rinci. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Bagor yang beralamat Gg.Diponegoro, Bagor, Nganjuk. Penelitian dilaksanakan mulai bulan Januari sampai bulan Maret 2023. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan hasil tes siswa. Observasi dilakukan guna mengetahui kebutuhan yang ada di sekolah. Observasi dilaksanakan pada 5 Januari 2023 di SD Negeri 1 Bagor yang beralamat Gg.Diponegoro, Bagor, Nganjuk untuk mendapatkan informasi mengenai kondisi sekolah, kurikulum yang digunakan, karakteristik siswa, dan situasi saat kegiatan belajar mengajar. dari hasil observasi tersebut dapat dilakukan pengembangan bahan ajar dan model pembelajaran yang baru. Wawancara yang digunakan peneliti adalah wawancara terstruktur. Wawancara dilakukan sebelum dilaksanakannya penelitian guna mengetahui kendala-kendala yang dihadapi oleh guru kelas IV SD Negeri 1 Bagor yang beralamat Gg.Diponegoro, Bagor, Nganjuk pada saat kegiatan belajar mengajar Matematika berlangsung. Hasil tes siswa digunakan sebagai acuan peneliti dalam melihat apakah ada peningkatan terhadap nilai pretest posttest siswa kelas IV SD Negeri 1 Bagor yang beralamat Gg.Diponegoro, Bagor, Nganjuk. Teknik analisis data

menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian yang dilakukan di SDN 1 Banaranwetan Bagor Nganjuk ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dengan bantuan Microsoft Sway pada materi bangun datar. Pada penelitian ini, menunjukkan bahwa hasil belajar *Pretest dan Posttest* Siswa di kelas IV SDN 1 Bagor disajikan dalam tabel berikut :

**Tabel Hasil Belajar Kelas Eksperimen**

No	Nama	KKM	Kelas Eksperimen (A)	
			<i>pre-test</i> (O1)	<i>post-test</i> (O2)
1	AWAP	70	70	90
2	CAS	70	55	80
3	DS	70	65	85
4	FRI	70	60	90
5	IHKA	70	55	80
6	IANL	70	50	85
7	MS	70	70	80
8	MAH	70	60	85
9	MK	70	55	80
10	MZA	70	55	80
11	SKS	70	50	85
12	VD	70	60	80
13	ADS	70	65	90
14	AAFM	70	45	80
15	ARB	70	40	85
16	AAKLP	70	55	80
17	AZK	70	60	80
Jumlah			970	1415
Rata-rata			57	83

Berdasarkan perhitungan pada tabel diatas diperoleh siswa kelas IV SDN 1 Bagor ini mendapatkan hasil nilai rata-rata pretest siswa 57 dan posttest 83. Hal ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa di kelas IV

SDN 1 Bagor ini mengalami peningkatan yang semula nilai pretes berada dibawah KKM sekolah, sedangkan pada nilai postest siswa mendapatkan hasil nilai rata-rata 83. Dengan demikian penelitian dengan model PBL berbantuan Microsoft sway dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dengan bantuan Microsoft sway. Hal ini menunjukkan hasil belajar dikelas IV dari nilai *postest* dibawah KKM meningkat lebih tinggi daripada *pretest*.

Selain itu hasil penelitian Hamidah (2022) tentang Model Pembelajaran *Problem Based Learning* diperoleh hasil penelitian bahwa model pembelajaran PBL sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X. Peningkatan hasil belajar dilihat dari hasil sebesar 79,49 % menjadi lebih meningkat sebesar 92,31%.

Pada penelitian lain dari Gandasari (2021) tentang pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan microsoft sway terhadap hasil belajar matematika di kelas IV dengan hasil menunjukkan rata-rata aktivitas kelas eksperimen lebih tinggi yaitu sebesar 72% dibandingkan kelas kontrol yaitu 50%. Simpulan penelitian ini adalah model pembelajaran *problem-based learning* berbantuan microsoft sway efektif digunakan pada pembelajaran Matematika dan meningkatkan hasil belajar.

Pada penelitian lain yang dilakukan oleh Djonomiarjo (2020) ternyata hasil belajar pada kelas yang menggunakan model pembelajaran PBL 81,14 lebih tinggi dari pada kelas yang menggunakan model pembelajaran Konvensional 76,98.

Penelitian ini juga diperkuat karena adanya penelitian tentang penerapan pembelajaran PBL berbasis Microsoft sway dari Aprilia, (2022) yang menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa mencapai 83,30% dengan indikator keberhasilan 80% siswa mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran daring menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis Microsoft Teams dan Sway dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada penelitian lain tentang penerapan model PBL dan media Microsoft sway dari Widyastuti, (2020) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari persentase aktivitas belajar dan hasil belajar, hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa dari kegiatan pra siklus 43,1%, pada siklus I 64% dan siklus II 93%, dan dilihat dari ketuntasan KKM siswa. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan Media Sway dalam pembelajaran Tematik dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dengan bantuan Microsoft sway office pada siswa kelas ekspeiment dikelas IV SDN 1 Bagor Nganjuk mendapatkan hasil nilai rata-rata pretest siswa 57 dan postest 83. Hal ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa di kelas IV SDN 1 Bagor Nganjuk mengalami peningkatan yang semula nilai *pretes* berada di bawah KKM sekolah, sedangkan pada nilai postest siswa mendapatkan hasil nilai rata-rata 83.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyarankan beberapa hal yakni bagi peneliti berikutnya Perlu adanya referensi lain agar memperoleh hasil penelitian yang lebih sempurna, terutama mengenai penerapan pembelajaran khususnya pada model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dan juga sarana teknologi lainnya. Bagi Kepala sekolah IV SDN 1 Bagor Nganjuk lebih memperlihatkan sarana dan prasarana pendukung bagi guru dalam dunia teknoligi untuk meningkatkan kegiatan proses pembelajaran, serta mendorong guru agar lebih kreatif dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa. Bagi Guru IV SDN 1 Bagor Nganjuk hendaknya dapat mengembangkan model pembelajaran yang lebih bermakna, sehingga segala potensi keterampilan yang dimiliki oleh siswa dapat dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR RUJUKAN

- Anggraenia, E. D. and Dewi, N. R. (2021) 'Kajian Teori: Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbantuan GeoGebra untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Melalui Model Pembelajaran Preprospec Berbantuan TIK pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar', *Prisma*, 4, pp. 179–188.
- Anjelina Putri, A. A., Swatra, I. W. and Tegeh, I. M. (2018) 'Pengaruh Model Pembelajaran Pbl Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iii Sd', *Mimbar Ilmu*, 23(1), pp. 21–32. doi: 10.23887/mi.v23i1.16407.
- Aprilia, C. (2022) 'Penerapan Pembelajaran Daring Menggunakan Model Problem Based Learning Berbasis Microsoft Teams Dan Sway Pada Materi Ekosistem Kelas X Ips 2 Sma N 1 Banyumas', *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), pp. 197–205. doi: 10.33578/kpd.v1i3.98.
- Djonmiarjo, T. (2020) 'Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar', *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(1), p. 39. doi: 10.37905/aksara.5.1.39-46.2019.
- Gandasari, N. (2021) 'Keefektifan Model Problem-Based Learning Berbantuan Microsoft Sway Terhadap Hasil Belajar PPKn', *Joyful Learning Journal*, 10(1), pp. 37–41. doi: 10.15294/llj.v10i1.42761.
- Hamidah, S. N. (2022) *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Media Index Card Match Untuk Meningkatkan Minat*

- Dan Hasil Belajar Siswa Materi Wujud Benda, Braz Dent J.*
- Raharjo, F. Sofyan, Sulistiyono, R. and Widyastuti, Nur Sri (2020) 'Penerapan Model Problem Based Learning Dan Media Sway', 2019, pp. 1237–1251.
- Safitri, S., Nursyamsiah, G. and Setiawan, W. (2020) 'Analisis Minat Belajar Siswa MTs dalam Pembelajaran Matematika Berbantuan Gogebra', *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 7(1), pp. 111–116.
- Sari, W. P., Purwasi, L. A. and Yanto, Y. (2020) 'Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Materi Teorema Pythagoras', *Transformasi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 4(2), pp. 387–401. doi: 10.36526/tr.v4i2.1009.
- Simbolon, S., Sapri, S. and Sapri, S. (2022) 'Analisis Kesulitan Belajar Siswa Kelas IV Materi Bangun Datar di Sekolah Dasar', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), pp. 2510–2515. doi: 10.31004/edukatif.v4i2.2081.
- Sugiyono (2021) 'Model Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D', (449).