

Improving Student Learning Outcomes Through Problem Based Learning Learning Models with The Help Of Interactive Powerpoint Media in Class III Thematic Learning at SD Negeri 3 Pracimantoro Academic Year 2020/2021

Eni Suyanti

SD Negeri 3 Pracimantoro
eniyan9@gmail.com

Article History

received 3/12/2020

revised 17/12/2020

accepted 31/12/2020

Abstract

The problem studied in this research is the implementation of the learning that has been carried out has not been able to produce maximum results which is marked by the low learning outcomes of students, especially in the content of the Mathematics lesson about tiered division. The purpose of this learning improvement research is to generate motivation and learning outcomes for class III SD Negeri 3 Pracimantoro. This type of research is classroom action research (CAR). Model. The research instrument used items and observation sheets. Based on the results of the study, it showed that the learning outcomes of Mathematics in the cognitive domain were based on the percentage of completeness of pre-cycle learning outcomes, cycle I and cycle II. This study concludes that the Problem Based Learning learning model with the help of Interactive Powerpoint Media can improve student learning outcomes in Mathematics subjects about tiered division.

Keywords: results from learning, media, Problem Based Learning

Abstrak

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan belum dapat menghasilkan hasil yang maksimal yang ditandai dengan rendahnya hasil belajar peserta didik terutama pada muatan pelajaran Matematika tentang pembagian bersusun. Tujuan penelitian perbaikan pembelajaran ini adalah membangkitkan motivasi dan hasil belajar kelas III SD Negeri 3 Pracimantoro. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Model. Instrumen penelitian dengan menggunakan butir soal dan lembar observasi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar Matematika ranah kognitif berdasarkan persentase ketuntasan hasil belajar pra siklus, siklus I dan siklus II. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantu Media *Powerpoint Interaktif* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika tentang pembagian bersusun.

Kata Kunci : hasil belajar, media, *Problem Based Learning*



PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu ilmu yang mendasari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini. Perkembangan tersebut tidak lepas dari perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk itu diperlukan penguasaan Matematika yang kuat sejak dini. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Manfaat mempelajari Matematika antara lain adalah untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, dan kemampuan bekerja sama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi dalam kehidupannya. Matematika mempunyai peranan penting untuk menunjang peningkatan sumber daya manusia. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar perlu mendapatkan perhatian yang serius dari semua pihak karena pembelajaran Matematika di SD adalah peletak dasar untuk belajar pada jenjang pendidikan selanjutnya. Matematika sangat berperan penting dalam aktivitas kehidupan peserta didik baik yang sekarang dialami maupun untuk masa depannya kelak. Matematika selalu berkembang dari masa ke masa.

Beberapa teori yang berpengaruh dalam pengembangan dan perbaikan pembelajaran matematika adalah :

1. Teori Thorndike
Teori ini disebut teori penyerapan, yaitu teori yang memandang peserta didik sebagai selembar kertas putih, penerima pengetahuan yang siap menerima pengetahuan secara pasif.
2. Teori Ausubel
Teori makna (*meaning teori*) dari Ausubel (Brownell dan Chazall) mengemukakan pentingnya kebermaknaan pembelajaran akan membuat pembelajaran lebih bermanfaat dan akan lebih mudah dimuat pelajaran Matematikahami dan diingat oleh peserta didik.
3. Teori Jean Piaget
Teori ini merekomendasikan pentingnya pengamatan terhadap tingkat perkembangan intelektual anak sebelum suatu bahan pelajaran matematika diberikan.
4. Teori Vygotsky
Teori ini berusaha mengembangkan model konstruktivistik belajar mandiri Piaget menjadi belajar kelompok. Melalui teori ini peserta didik dapat memperoleh pengetahuan melalui kegiatan yang beranekaragam dengan guru sebagai fasilitator.
5. Teori Jerome Bruner
Teori ini berkaitan dengan perkembangan mental, yaitu kemampuan mental anak berkembang secara bertahap mulai dari sederhana ke yang rumit, mulai dari yang mudah ke yang sulit, dan mulai yang nyata/kongkret ke yang abstrak.
6. Pemecahan masalah (George Polya)
Pemecahan masalah merupakan realisasi dari keinginan meningkatkan pembelajaran matematika sehingga peserta didik mempunyai pandangan atau wawasan yang luas dan mendalam ketika menghadapi suatu masalah.

Pada umumnya Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar saat ini dianggap peserta didik sebagai pelajaran yang sulit, menakutkan dan penuh dengan hitungan angka. Hal ini terjadi karena mata pelajaran matematika banyak memiliki objek yang abstrak dan dibangun melalui proses penalaran deduktif, yaitu suatu kebenaran yang diperoleh melalui akibat yang logis. Ditambah lagi dengan keadaan Indonesia saat ini berada dalam masa pandemi Covid-19 menyebabkan banyak kebijakan baru yang dibuat oleh pemerintah salah satunya dalam bidang pendidikan. Pemerintah menghimbau masyarakat untuk melakukan pembelajaran secara *online*. Keadaan ini

menuntut guru untuk dapat melaksanakan pembelajaran secara online dan mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media yang memotivasi peserta didik untuk belajar dan menyerap materi yang disampaikan sehingga kompetensi dapat tercapai.

Keadaan nyata yang terjadi adalah rendahnya nilai pelajaran matematika pada peserta didik kelas III pada kompetensi dasar melakukan pembagian bersusun. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada kompetensi tersebut adalah 70. Nilai rata-rata peserta didik dalam kompetensi ini hanya 64,3, ketuntasan klasikal hanya 30,3 % . Hal ini disebabkan karena peserta didik pasif dalam pembelajaran, metode pembelajaran yang dilakukan guru masih cenderung berpusat pada guru. Peserta didik mendapat materi hanya dari guru, tidak dengan menemukan konsepnya sendiri. Selain itu, karena pembelajaran dilakukan secara daring maka pembelajaran kurang optimal. Kurang optimalnya pembelajaran tersebut dapat menyebabkan hasil belajar peserta didik juga kurang optimal.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 3 Pracimantoro yang lokasinya berada di Desa Pracimantoro, Kecamatan Pracimantoro, Kabupaten Wonogiri, Provinsi Jawa Tengah yang berjumlah 15 peserta didik. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes dengan memberikan butir soal mengenai operasi pembagian bersusun. Teknik tes digunakan untuk memperoleh hasil belajar, sedangkan teknik non tes berupa lembar observasi berupa rubrik penilain pembelajaran digunakan untuk menilai aktifitas guru dan peserta didik selama pembelajaran. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Problem Based Learning diartikan sebagai Pembelajaran Berbasis Masalah yaitu jenis model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam suatu kegiatan (*proyek*) untuk menghasilkan suatu produk. Keterlibatan peserta didik dimulai dari kegiatan merencanakan, membuat rancangan, melaksanakan, dan melaporkan hasil kegiatan berupa produk dan laporan pelaksanaannya. Model Pembelajaran ini lebih menekankan pada proses pembelajaran jangka panjang, peserta didik terlibat secara langsung dengan berbagai isu dan persoalan kehidupan sehari-hari, belajar bagaimana memahami dan menyelesaikan persoalan nyata, bersifat *interdisipliner*, dan melibatkan peserta didik sebagai pelaku utama dalam merancang, melaksanakan dan melaporkan hasil kegiatan (*student centered*).

Media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak kata *medium*. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).

Menurut Suyanto (2015: 1) menyatakan bahwa, "Microsoft Office *Power Point* adalah aplikasi yang memungkinkan untuk dapat merancang dan membuat presentasi secara mudah, cepat, serta dengan tampilan yang menarik dan profesional". Pada pembelajaran, perangkat lunak tersebut digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan materi pembelajaran yang berfungsi untuk menarik perhatian peserta didik agar semangat dan berminat untuk mengikuti pembelajaran.

Hasil belajar adalah "kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar" (Kunandar, 2013:62). Hasil Belajar merupakan suatu hasil yang didapat peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran. Hasil belajar ini

biasanya dinyatakan dalam bentuk huruf, angka, atau kata–kata baik. Menurut Wragg, hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku ke arah yang positif (Annurahman, 2012).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SD Negeri 3 Pracimantoro menerapkan model pembelajaran *problem based learning* dengan berbantu media powerpoint interaktif.

Observasi awal proses pembelajaran muatan pelajaran Matematika materi pembagian bersusun di kelas III SD Negeri 3 Pracimantoro belum efektif terbukti masih banyak peserta didik tidak perhatian terhadap muatan pelajaran Matematika materi pembagian bersusun bahkan ada juga yang bercanda dengan temannya, siswa kurang termotivasi untuk menyimak pembelajaran atau menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan guru sehingga hasil belajar pun rendah (64,3%)..

Hasil belajar siswa yang rendah bisa diakibatkan oleh beberapa faktor, diantaranya: (1) semangat belajar siswa yang kurang, (2) sarana belajar kurang, (3) penggunaan metode mengajar yang tidak efektif, (4) guru kurang bersemangat dalam mengajar. Peningkatan optimalisasinya komunikasi antara lain dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menguasai berbagai teknik dalam pembelajaran yang menyatu dalam setiap metode. Salah satu teknik untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran adalah teknik menjelaskan. Menjelaskan merupakan salah satu bagian penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Karena itu teknik ini sangat perlu dikuasai guru, namun dengan guru senantiasa membatasi diri agar tidak terjebak ke ceramah murni yang menghilangkan perasaan siswa kecuali hanya mendengarkan atau bahkan hanya mendengar yang dikemukakan guru. Beberapa hal yang penting adalah :

1. Gunakan bahasa yang sederhana, jelas, dan mudah dimengerti serta komunikatif
2. Ucapan hendaknya terdengar dengan jelas, lengkap, tertentu, dan dengan intonasi yang tepat
3. Bahan disiapkan dengan sistematis mengarah ke tujuan
4. Penampilan hendaknya menarik, diselangi, dengan gerak dan humor sehat
5. Adakan variasi atau selingan dengan metode lain, misalnya tanya jawab, menggunakan alat bantu seperti lembar peraga (chart)

Dalam beberapa hal, menjelaskan sesuatu yang “menimbulkan pertanyaan” perlu dilakukan guru. Ini merupakan salah satu cara agar siswa siap mengembangkan diri melalui suatu jalan tembus yang dibuat guru tersebut

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, seorang guru hendaknya dapat menciptakan kondisi atau situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif membentuk, menemukan, dan mengembangkan pengetahuannya. Kemudian siswa dapat membentuk makna dari bahan-bahan pelajaran melalui suatu proses belajar dan mengkonstruksikannya dalam ingatan yang sewaktu-waktu dapat di proses dan dapat dikembangkan lebih lanjut. Hal ini sebagaimana dijelaskan oleh Jean Piaget, bahwa pengetahuan atau pemahaman siswa itu ditemukan, di bentuk, dikembangkan oleh siswa itu sendiri. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mencari solusi atau melakukan proses belajar mengajar yang sesuai pada pokok materi untuk meningkatkan hasil belajar. Model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantu media powerpoint interaktif membantu memudahkan peserta didik memahami konsep pembagian bersusun dalam muatan pelajaran Matematika.

Arends (2007: 43) menyatakan bahwa esensinya *Problem Based Learning* menyuguhkan berbagai situasi bermasalah yang autentik dan bermakna kepada siswa, yang dapat berfungsi sebagai batu loncatan untuk investigasi dan penyelidikan. *Problem Based Learning* dirancang untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan menyelesaikan masalah, mempelajari peran-

peran orang dewasa dan menjadi pelajar yang mandiri. Model ini menyediakan sebuah alternatif yang menarik bagi guru yang menginginkan maju melebihi pendekatan-pendekatan yang lebih berpusat pada guru untuk menantang siswa dengan aspek pembelajaran aktif dari model itu.

Trianto (2010: 94-95) menyatakan bahwa tujuan *Problem Based Learning* yaitu membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan mengatasi masalah, belajar peranan orang dewasa yang autentik dan menjadi pembelajar yang mandiri. Sejalan dengan pendapat tersebut, pemecahan masalah merupakan salah satu strategi pengajaran berbasis masalah dimana guru membantu siswa untuk belajar memecahkan melalui pengalaman-pengalaman pembelajaran *hands-on* (Jacobsen et al, 2009: 249).

Arends (2007: 56-60) menyatakan bahwa sintaks pembelajaran berdasarkan masalah terdiri dari lima fase utama Fase-fase tersebut merujuk pada tahapan-tahapan yang praktis yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran dengan PBL, sebagaimana disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Sintaks untuk PBL

Fase	Perilaku Guru
Fase 1 Memberikan orientasi tentang permasalahan kepada siswa	Guru membahas tujuan pembelajaran, mendeskripsikan berbagai kebutuhan logistik penting, dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam kegiatan mengatasi masalah.
Fase 2 Mengorganisasikan siswa untuk meneliti	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar yang terkait dengan permasalahannya
Fase 3 Membantu investigasi mandiri dan kelompok	Guru mendorong siswa untuk mendapatkan informasi yang tepat, melaksanakan eksperimen dan mencari penjelasan dan solusi
Fase 4 Mengembangkan dan mempresentasikan artefak dan <i>exhibit</i>	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan artefak-artefak yang sesuai seperti laporan, rekaman video, dan model-model, serta membantu mereka untuk menyampaikannya kepada orang lain.
Fase 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah.	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi terhadap investigasinya dan proses-proses yang mereka gunakan.

Setelah guru melaksanakan langkah-langkah pemecahan masalah sesuai dengan rencana tindakan maka diperoleh data hasil penelitian sebagai berikut :

Tabel 2. Data penelitian dalam setiap siklus

No.	Kriteria Hasil Penilaian	Muatan Pelajaran Matematika		
		Prasiklus	Siklus 1	Siklus 2
1.	Nilai rata-rata	64,3	70,7	82,4
2.	Kriteria Ketuntatasan	30,3%	67%	100%
3.	Nilai Observasi Aktivitas Peserta didik	71,3	80,8	89,3
4.	Nilai Observasi Aktivitas Guru	72,5	82,1	88,5

Dari data pada tabel 1 diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada muatan pelajaran Matematika setelah diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, pada kegiatan pra siklus diketahui bahwa nilai rata rata kelas adalah 64 masih di bawah nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan sekolah yaitu 70. Jumlah peserta didik yang melampaui KKM pada pra siklus adalah 33,3%. Setelah dilakukan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantu media powerpoint interaktif terjadi peningkatan hasil belajar muatan pelajaran Matematika peserta didik, dilihat dari nilai rata rata muatan pelajaran Matematika yaitu 70,7 dan ketuntasan peserta didik sebesar 67%. Peningkatan hasil belajar muatan pelajaran Matematika pada siklus 1 ini belum melampaui target peneliti yaitu 75% peserta didik menunjukkan ketuntasan pada hasil belajar muatan pelajaran Matematika, sehingga siklus dilanjutkan dengan perlakuan yang sama yaitu penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantu Media Powerpoint Interaktif dalam pembelajaran. Pada siklus 2 menunjukkan peningkatan kembali yaitu nilai rata rata hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 82,4 dan ketuntasan peserta didik mencapai 100%.

Dari pemaparan data di atas diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantu Media Powerpoint Interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama hasil belajar muatan pelajaran Matematika. Dalam penerapan model *Problem Based Learning* ini, peserta didik diarahkan untuk belajar menyelesaikan masalah melalui kegiatan diskusi penyelesaian masalah sehingga pembelajaran lebih bermakna dan peserta didik mampu memahami materi dengan baik.

Dalam pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* menerapkan pendekatan *scientific* yaitu peserta didik mengamati, menanya, mengkomunikasikan, sehingga peserta didik aktif dalam pembelajaran. Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran tersebut dapat berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik terhadap materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dengan berbantu Media Powerpoint Interaktif dapat meningkatkan hasil belajar muatan pelajaran Matematika peserta didik kelas III Semester 1 SD Negeri 3 Pracimantoro tahun pelajaran 2020/2021. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar muatan pelajaran Matematika peserta didik dari setiap siklusnya dilihat dari nilai rata rata kelas dan kriteria ketuntasannya.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, maka disarankan kepada guru bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dengan berbantu Media Powerpoint Interaktif dapat digunakan sebagai alternatif dalam pemecahan masalah pembelajaran pada peserta didik pada masa pandemi. Penggunaan model *Problem Based Learning*

juga dapat dikembangkan pada mata pelajaran atau pembelajaran tematik sebagai rujukan pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin, Sujarwo, Haryanto, Atmowardoyo, Nurhikmah H (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Gowa : CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Asrori. 2020. *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*. Purwokerto Selatan : CV. Pena Persada
- Belawati, Tian. (2020). *Pembelajaran Online* (Edisi Kedua). Banten: Universitas Terbuka.
- Hayati, Sri. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Magelang : Graha Cendekia.
- Juanda, Anda. 2019. *Pembelajaran Kurikulum Tematik Terpadu*. Cirebon : CV. Confident.
- Kadir, Abd. Dan Hanun Asrohah. 2014. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Kemendikbud. 2014. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta : Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan.
- Miftahul Huda. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Musfiqon, dan Nurdyansyah. 2015. *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenadamedia Group