

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
DENGAN BANTUAN MICROSOFT SWAY PADA MATERI BANGUN
DATAR KELAS IV SDN 1 BANARANWETAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi PGSD



BINTI ROSYIDAH

NPM : 19.1.01.10.0122

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2023

Skripsi oleh:

BINTI ROSYIDAH

NPM : 19.1.01.10.0122

Judul:

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING
DENGAN BANTUAN MICROSOFT SWAY PADA MATERI BANGUN
DATAR KELAS IV SDN 1 BANARANWETAN**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/ Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 13 Juli 2023

Pembimbing I


NURITA PRIMASATYA, M.Pd
NIDN. 0722039001

Pembimbing II


KUKUH ANDRIAKA, M.Pd
NIDN. 0713118901

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh:

BINTI ROSYIDAH
NPM : 19.1.01.10.0122

Judul:

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
DENGAN BANTUAN MICROSOFT SWAY PADA MATERI BANGUN
DATAR KELAS IV SDN 1 BANARANWETAN**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/ Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 25 Juli 2023

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Nurita Primasatya, M.Pd
2. Penguji I : Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd
3. Penguji II : Kukuh Andri Aka, M.Pd



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd
NIDN : 0006096801.

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Binti Rosyidah
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Nganjuk/ 1 Maret 2000
NPM : 19.1.01.10.0122
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 13 Juli 2023

Yang Menyatakan



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

*Hidup tidak menghadiahkan barang sesuatu apapun
kepada manusia tanpa bekerja keras*

“Supriyanto, S.Pd”

*Teruslah belajar dan menuntut ilmu,
karena setiap langkahnya tidak ada yang sia-sia*

Persembahan

Saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya Bapak Supriyanto dan Ibu Sumarti yang selalu memberikan Do'a, motivasi, dan dukungan baik moril dan materiil dalam penyusunan skripsi ini.
2. Pembimbing ku Ibu Nurita Primasatya, M.Pd dan Bapak Kukuh Andri Aka, M.Pd
3. Kakak perempuanku Lailatul Luthfiyah, dan kakak laki-lakiku M.Chairul Anam, serta keponakan ku Najwa Syafiqoh Al Chalisa yang tersayang.
4. Kakek ku Madi dan Jumali, dan Nenen ku Tuminah dan almarhumah nenek ku Jakinem yang tersayang.
5. Seluruh keluargaku yang tersayang.
6. Seluruh keluarga besar SDN 1 Banaranwetan yang telah mendukung dalam penelitian ini.
7. Sahabat-sahabatku yang selalu memberikan dukungan serta bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

Rosyidah, Binti Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dengan Bantuan Microsoft Sway Pada Materi Bangun Datar Kelas IIV SDN 1 Banaranwetan, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2023

Kata Kunci: *problem based learning*, Microsoft sway, hasil belajar

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.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dengan bantuan Microsoft sway office pada materi bangun datar untuk siswa kelas IV di SDN 1 Banaranwetan? (2) Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan model konvensional pada materi bangun datar untuk siswa kelas IV di SDN 1 Banaranwetan? (3) Adakah pengaruh model pembelajaran *problem based learning* dengan bantuan Microsoft sway office pada materi bangun datar untuk siswa kelas IV di SDN 1 Banaranwetan?

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan bentuk pendekatan yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain *quasy eskperiment* dengan subyek penelitian siswa kelas IV A dan IV B SDN 1 Banaranwetan, kecamatan Bagor, kabupaten Nganjuk. Penelitian ini dilaksanakan di dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan menggunakan perangkat pembelajaran dan soal berupa pretest dan postes.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini adalah (1) Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dengan bantuan Microsoft sway office pada siswa kelas ekspeiment dikelas IV A SDN 1 Banaranwetan mendapatkan hasil yang meningkat dengan rata-rata 83 (2) Hasil belajar siswa dengan menggunakan model konvensional pada siswa kelas kontrol di kelas B SDN 1 Banaranwetan mendapatkan hasil nilai rata-rata postest 65(3) hasil penelitian dapat disimpulkan “ada pengaruh penggunaan model pembelajaran PBL berbantuan media Microsoft sway terhadap hasil belajar matematika pada materi bangun datar”.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD. Penulisan skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan, bimbingan, serta dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd, selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri;
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd, selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri;
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd, selaku ketua prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Nurita Primasatya, M.Pd, selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan motivasi dan saran kontruksi dalam penyusunan skripsi;
5. Kukuh Andri Aka, M.Pd, selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan motivasi dan saran kontruksi dalam penyusunan skripsi;
6. Dr. Suryo Widodo, M.Pd, selaku validator perangkat pembelajaran matematika yang telah memvalidasi hasil perangkat pembelajaran bermateri bangun datar;
7. Sudarti, S.Pd, selaku Kepala Sekolah SDN 1 Banaranwetan yang telah menyediakan tempat dalam melakukan penelitian;
8. Suparmi, S.Pd, selaku guru wali kelas IV A SDN 1 Banaranwetan yang telah membantu dalam melakukan penelitian;
9. Purwanti, S.Pd, selaku guru wali kelas IV B SDN 1 Banaranwetan yang telah membantu dalam melakukan penelitian;

10. Siswa kelas IV A dan B SDN 1 Banaranwetan yang telah membantu dalam proses peneliti;
11. Kepada kedua orang tua Bapak Supriyanto dan Ibu Sumarti yang selalu memberikan dukungan , motivasi, dan semangat dengan sepenuh hati;
12. Keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan dan motivasi dalam penyusunan skripsi;
13. Sahabat-sahabat saya yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini;
14. Serta ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa proposal ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan

Kediri, 13 Juli 2023

Binti Rosyidah
19.1.01.10.0122

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------------------------------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| LEMBAR PERSETUJUAN..... | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN | iv |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN | v |
| ABSTRAK | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL..... | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xiii |
| BAB I..... | 14 |
| PENDAHULUAN | 14 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 14 |
| B. Identifikasi Masalah | 23 |
| C. Pembatasan Masalah | 24 |
| D. Rumusan Masalah | 26 |
| E. Tujuan Penelitian | 26 |
| F. Kegunaan Penelitian..... | 27 |
| BAB II..... | Error! Bookmark not defined. |
| KAJIAN TEORI | Error! Bookmark not defined. |
| A. Model Pembelajaran..... | Error! Bookmark not defined. |
| B. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) | Error! Bookmark not defined. |
| C. Hasil Belajar..... | Error! Bookmark not defined. |
| D. Hakikat Bangun Datar..... | Error! Bookmark not defined. |
| E. Media Pembelajaran Aplikasi Microsoft Sway | Error! Bookmark not defined. |
| F. Penelitian Terdahulu | Error! Bookmark not defined. |

| | |
|---|-------------------------------------|
| G. Kerangka Berpikir..... | Error! Bookmark not defined. |
| H. Hipotesis..... | Error! Bookmark not defined. |
| BAB III | Error! Bookmark not defined. |
| METODE PENELITIAN..... | Error! Bookmark not defined. |
| A. Variable Penelitian | Error! Bookmark not defined. |
| B. Pendekatan dan Teknik Penelitian | Error! Bookmark not defined. |
| C. Tempat dan Waktu Penelitian | Error! Bookmark not defined. |
| D. Subyek Penelitian..... | Error! Bookmark not defined. |
| E. Instrumen Penelitian..... | Error! Bookmark not defined. |
| F. Teknis Analisis Data | Error! Bookmark not defined. |
| BAB IV | Error! Bookmark not defined. |
| HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | Error! Bookmark not defined. |
| A. Hasil Uji Coba Butir Soal | Error! Bookmark not defined. |
| B. Hasil Validasi | Error! Bookmark not defined. |
| C. Deskripsi Data..... | Error! Bookmark not defined. |
| D. Analisis Data | Error! Bookmark not defined. |
| E. Pembahasan..... | Error! Bookmark not defined. |
| BAB V..... | Error! Bookmark not defined. |
| SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN..... | Error! Bookmark not defined. |
| A. Simpulan | Error! Bookmark not defined. |
| B. Implikasi..... | Error! Bookmark not defined. |
| C. Saran..... | Error! Bookmark not defined. |
| DAFTAR PUSTAKA | Error! Bookmark not defined. |
| LAMPIRAN..... | Error! Bookmark not defined. |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|-------------------------------------|
| Tabel 1.1 KD dan Indikator | 25 |
| Tabel 2.1 Langkah PBL | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 3.1 Definisi Operasional | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 3.2 Angket Validasi Perangkat | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 3.3 Kriteria Kevalidan | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 3.4 Derajat Realibilitas | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 4.1 Data Uji Coba Butir Soal | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 4.2 Tingkat Reliabilitas | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 4.4 Hasil Validasi Perangkat | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 4.5 Hasil Belajar Kelas Eksperimen | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 4.6 Hasil Belajar Kelas Kontrol | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 4.7 Hasil Belajar | Error! Bookmark not defined. |
| 4.8 Normalitas Eksperimen | Error! Bookmark not defined. |
| 4.9 Normalitas Kontrol | Error! Bookmark not defined. |
| Tabel 4.10 Tes Statistik | Error! Bookmark not defined. |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|-------------------------------------|
| Gambar 1.1 Hasil Jawaban Pengerjaan Soal | 16 |
| Gambar 1.2 Contoh Soal PBL | 20 |
| Gambar 2.1 Segitiga Sama Sisi | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 2.2 Segitiga Sama Kaki | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 2.3 Segitiga Sembarang | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 2.4 Segitiga Siku-siku | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 2.5 Segitiga Tumpul | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 2.6 Segitiga Lancip | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 2.7 Persegi | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 2.8 Persegi Panjang | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 2.9 Halaman depan Microsoft Sway | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 2.10 Kerangka Berpikir | Error! Bookmark not defined. |

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul Skripsi

Lampiran 2 Lembar Berita Acara

Lampiran 3 Angket Validasi Perangkat Pembelajaran

Lampiran 4 Lembar Permohonan Ijin Melakukan Penelitian

Lampiran 5 Lembar Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

Lampiran 6 Silabus Kelas Eksperimen

Lampiran 7 Silabus Kelas Kontrol

Lampiran 8 RPP Kelas Eksperimen

Lampiran 9 RPP Kelas Kontrol

Lampiran 10 Handout

Lampiran 11 LKPD

Lampiran 12 Kisi-kisi

Lampiran 13 Instrumen Penilaian

Lampiran 14 Dokumentasi

Lampiran 15 Lembar Plagiasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

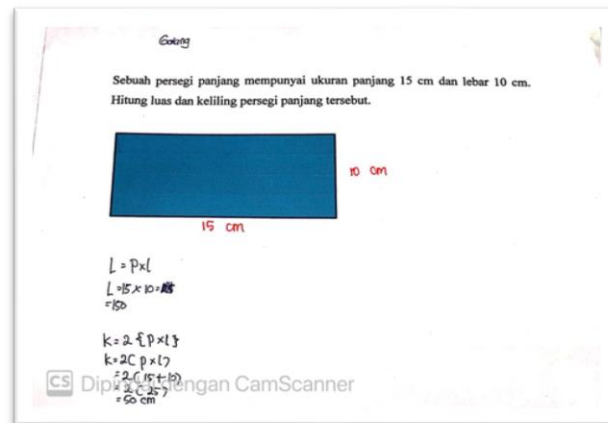
Pendidikan merupakan satu hal penting, dengan adanya pendidikan yang berjalan dengan baik maka sudah tentu moral dan perilaku akan mencerminkan kondisi bangsa. Menurut Siregar pendidikan merupakan satu hal paling penting dimiliki oleh setiap orang, suatu bangsa dapat terlihat baik jika dilihat dari kualitas 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)

Hal ini dapat disimpulkan bahwa matematika penting diajarkan sedari sekolah dasar sampai ke perguruan tinggi. Dengan pendidikan matematika siswa diharapkan dapat mengubah pandangan siswa terhadap matematika. Matematika bukan sekedar perhitungan angka. Tidak semua siswa yang suka belajar matematika, karena beranggapan matematika sebagai mata pelajaran yang sulit. Hal inilah yang membuat siswa

langsung menyerah tanpa mengerjakan soal matematika (Kurniani Ningsih, Amaliyah and Puspita Rini, 2021)

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 rohaniyah). 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).

Adapun hasil pengamatan yang dilakukan dalam observasi dan wawancara di sekolah dasar yang diberikan melalui soal berikut :



Gambar 1.1 Hasil Jawaban Pengerjaan Soal

Berikut merupakan transkrip wawancara peneliti dengan siswa kelas IV saat pengerjaan soal :

(Peneliti memberikan soal kepada siswa)

Galang : “Bu saya lupa rumus persegi panjang itu apa ya?”

Peneliti : “Hayooo di ingat lagi, dilihat bangun datarnya dan dipahami soalnya, coba dibaca kembali Galang?”

Galang : (Membaca ulang soal)

Peneliti : “Bagaimana Galang apakah sudah bisa memahami isi soal?”

Galang : “Belum bu”

Peneliti : “Pada soal terlihat ada gambar, nah gambar apa itu ya dan pada soal apa yang harus dicari?” (Peneliti sambil memancing respon dan jawaban siswa)

Galang : “Gambar persegi panjang bu, yang harus dicari luas dan keliling”

Peneliti : “Coba Galang pada soal apa yang sudah diketahui?”

Galang : “Panjang dan lebar bu”

Peneliti : “*Nah*, lalu apa rumus untuk mengukur luas jika yang diketahui panjang dan lebar. *Hayooo* di ingat?”

Galang : “Panjang kali lebar *ya* bu?”

Peneliti : “Benar sekali ayo dimasukkan panjang dan lebarnya kemudian dikalikan”

(Disitu terlihatlah Galang sedang berusaha menghitung perkalian dengan jari)

Galang : “Bu *gak bisa ii* buu.. *uangellll* bu perkalian”

Peneliti : “*Hayo* apakah kalian sudah bisa berhitung perkalian dengan menggunakan perkalian susun?”

Galang : “*Aduhhhh buuu.. tambah angel*”

Berdasarkan hasil wawancara dan pengerjaan soal yang diberikan pada siswa kelas IV di SDN 1 Banaranwetan ditemukan beberapa masalah. Hasil menunjukkan bahwa masih ada kesulitan yang dihadapi oleh siswa didalam menjawab soal bangun datar. Diantaranya kurangnya kemampuan siswa dalam memahami konsep bangun datar. Siswa juga kurang teliti dalam memasukkan rumus antara keliling dan luas bangun datar, dan menghitung perkalian. Penyebab kesulitan dalam pembelajaran ini dikarenakan siswa kurang memahami materi, kurangnya latihan soal, dan belum paham tentang rumus-rumus bangun datar. Hal ini diperkuat dengan pendapat (Aisyah, 2016) yang menyatakan bahwa membuat soal

merupakan salah satu komponen penting dalam kegiatan pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN 1 Banaranwetan mengenai hasil belajar siswa kelas IV belum optimal. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata ulangan harian siswa kelas IV di semester I pada tahun 2022/2023 sekarang ini bahwa nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70. Hal ini dapat dibuktikan pada data yang diperoleh peneliti dari guru kelas IV SDN 1 Banaranwetan yang menyatakan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 66,2 dimana nilai tersebut masih berada dibawah nilai KKM. Hal ini dikarenakan pada sekolah tersebut guru masih terpacu dengan kegiatan model pembelajaran yang konvensional.

Pada pembelajaran matematika ini kegiatan pembelajaran yang digunakan yaitu model konvensional atau model pembelajaran langsung. Model pembelajaran langsung seperti ini masih bersifat *teacher centered*, guru hanya menempatkan dirinya sebagai sumber informasi satu-satunya atau yang paling utama tanpa melibatkan siswa dalam mengonstruksi pengetahuannya. Sehingga pada pembelajarn matematika dengan model seperti ini kurang maksimal untuk memfasilitasi siswa aktif dalam pembelajaran. Proses pembelajaran yang demikian berakibat siswa menjadi pasif karena kegiatan kurang tersaji dengan baik terutama aktivitas belajar siswa dalam pemecahan masalah, selain itu guru tidak dapat mengamati aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran

secara maksimal dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dalam pembelajaran matematika guru seharusnya memiliki media yang diberikan kepada siswa, tidak hanya guru berceramah saja. Pada dasarnya guru tidak menyediakan fasilitas media untuk pembelajaran, karena dalam materi matematika guru harusnya menyediakan ruang media pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswanya.

Permasalahan pembelajaran matematika siswa membutuhkan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar. Penggunaan model pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi proses pembelajaran di kelas, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar adalah model *Problem Based Learning* (PBL). Hal ini dikarenakan pada model PBL ini menyatakan permasalahan terlebih dahulu sehingga siswa lebih dapat berfikir secara kritis untuk memecahkan suatu masalah dan dapat mengetahui pengetahuan baru. Jadi dengan model *Problem Based Learning* (PBL) siswa akan dihadapkan pada masalah dalam proses pembelajaran dengan demikian akan membuat siswa aktif karena merasa tertantang untuk bekerjasama untuk mengasah kemampuan menyelesaikan masalah dengan cara mengumpulkan dan menganalisis data agar dapat memecahkan masalah serta menemukan solusinya.

1. Siswa kelas 4 akan menghias sebuah meja guru yang berbentuk persegi panjang dengan ukuran yang belum diketahui. Hitunglah panjang dan lebar sebuah meja dikelas 4 tersebut menggunakan sebuah penggaris. Jika sekeliling meja akan diberi pita maka panjang pita yang Aisyah perlukan berapa? Kemudian sertakan gambar bentuk sketsa tersebut!

Gambar 1.2 Contoh Soal PBL

PBL adalah pembelajaran yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman akan resolusi suatu masalah. Kehadiran model pembelajaran dan media pembelajaran di dalam dunia pendidikan mempunyai arti penting dalam proses pembelajaran, karena dengan adanya model pembelajaran dapat memungkinkan siswa untuk mempelajari suatu kompetensi secara runtut dan sistematis. Pada pembelajaran matematika saat ini menggunakan model pembelajaran PBL mampu untuk mengidentifikasi masalah dalam dunia nyata sebagai konteks bagi siswa untuk belajar tentang pemikiran kritis dan kemampuan dalam memecahkan masalah. Salah satu yang digunakan yakni model pembelajaran Problem Based Learning (Andesta, 2017). Serta media pembelajaran juga sangatlah penting karena memudahkan siswa untuk memahami konsep atau materi yang diberikan oleh guru. Menurut Gandasari (2021)) Microsoft Sway adalah aplikasi dari Microsoft office berbasis web yang memungkinkan pengguna dalam membuat presentasi multimedia secara online pengganti power point karena sway memiliki

fungsi dan menampilkan konten dengan gaya yang lebih modern. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah Microsoft Sway Office.

Pada saat ini pembelajaran yang dilakukan adalah dengan menuntut untuk mengenalkan siswa dalam dunia berbasis 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 menuntut 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)

Berdasarkan penelitian Hamidah (2022) diketahui bahwa, metode pembelajaran yang digunakan yaitu 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 Gandasari (2021) diketahui bahwa, dengan hasil pengamatan aktivitas peserta didik dengan menggunakan lembar observasi 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 saat ini pembelajaran yang dilakukan adalah dengan menuntut untuk mengenalkan siswa dalam dunia berbasis 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.

Meski sudah banyak penelitian tentang PBL, namun dalam penelitian ini media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan adalah media microsoft sway. Melalui penelitian Hamidah (2022), terbukti bahwa pembelajaran PBL dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar untuk pengetahuan yang baru serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan ketrampilan kreatif. Kemudian, pada penelitian terdahulu terbukti bahwa Microsoft sway merupakan aplikasi yang dapat menampilkan teks, gambar, video dan link soal (kuis dari aplikasi lain) menjadi lebih menarik dan mudah digunakan bagi seorang guru yang menginginkan pembelajaran menjadi lebih mudah dan dapat dipahami siswa (Sadat, Herliyani and Wijaya, 2021)

Berdasarkan masalah-masalah diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Bantuan Microsoft Sway pada Materi Bangun Datar Kelas IV Di SDN 1 Banaranwetan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah soal matematika dalam materi bangun datar kelas IV.

2. Kegiatan model pembelajaran konvensional yang membuat kurang maksimal untuk memfasilitasi siswa aktif dalam pembelajaran.
3. Masih rendahnya respon siswa terhadap pembelajaran matematika dikelas karena tidak adanya media pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka pembatasan masalah yang penulis ambil adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *problem based learning* (PBL).

Sintak dalam Tahap-tahap PBL menurut Sugiyanto dalam Wulandari (2012: 2) mengemukakan ada 5 tahap yang harus dilaksanakan dalam PBL, yaitu:

- a) memberikan orientasi tentang permasalahannya kepada siswa,
 - b) mengorganisasikan siswa untuk meneliti,
 - c) membantu investigasi mandiri dan kelompok,
 - d) mengembangkan dan mempresentasikan hasil,
 - e) menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah.
2. Penelitian ini dibatasi pada pengukuran hasil belajar matematika pada materi bangun datar pada kurikulum 2013 semester genap dalam kompetensi dasar :

Tabel 1.1 KD dan Indikator

| Kompetensi Dasar | Indikator |
|---|---|
| 3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegipanjang, dan segitiga, serta hubungan pangkat dua dengan Akar pangkat dua. | <p>3.9.1 Membedakan jenis bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga)</p> <p>3.9.2 Menghitung keliling persegi, persegi panjang dan segitiga.</p> <p>3.9.3Menghitung Luas persegi, persegi panjang dan segitiga.</p> |
| 4.9 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas Persegi, persegi panjang, dan segitiga,serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua. | <p>4.9.1 Meyelesaikan permasalahan yang melibatkan keliling daerah persegi, persegi panjang dan segitiga.</p> <p>4.9.2 Meyelesaikan permasalahan yang melibatkan luas daerah persegi, persegi panjang dan segitiga.</p> |

3. Media pembelajaran yang digunakan yaitu Microsoft Sway.
4. Jenis soal yang digunakan adalah *problem solving*.

5. Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 1 Banaranwetan tahun ajaran 2022-2023.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dengan bantuan Microsoft sway office pada materi bangun datar untuk siswa kelas IV di SDN 1 Banaranwetan?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan model konvensional pada materi bangun datar untuk siswa kelas IV di SDN 1 Banaranwetan?
3. Adakah pengaruh model pembelajaran *problem based learning* dengan bantuan Microsoft sway office pada materi bangun datar untuk siswa kelas IV di SDN 1 Banaranwetan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dengan bantuan Microsoft sway office pada materi bangun datar untuk siswa kelas IV di SDN 1 Banaranwetan.

2. Mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model konvensional pada materi bangun datar untuk siswa kelas IV di SDN 1 Banaranwetan.
3. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* dengan bantuan Microsoft sway office pada materi bangun datar untuk siswa kelas IV di SDN 1 Banaranwetan.

F. Kegunaan Penelitian

Kegunaan yang diperoleh dalam penelitian ini :

1. Bagi guru
 - a. Microsoft Sway Office dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk membantu kegiatan pembelajaran siswa dengan menggunakan Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada materi bangun datar.
 - b. Dengan menggunakan Microsoft Sway Office berbasis PBL sebagai alat bantu pendidik mengarahkan siswanya untuk dapat menemukan solusi dari permasalahan.
2. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan daya tarik siswa terhadap pelajaran matematika.
 - b. Meningkatkan keterampilan dalam memecahan masalah.
 - c. Meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika.

3. Bagi sekolah

Sebagai rujukan untuk meningkatkan variasi penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

4. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman langsung tentang penerapan model *problem based learning* (PBL) dengan bantuan Microsoft Sway office pada materi Bangun Datar kelas IV.