

JOYFUL LEARNING JOURNAL

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR, FIP, UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
P-ISSN : 22526366 <> E-ISSN : 22526366 Subject Area : Education

0 Impact Factor

270 Google Citations

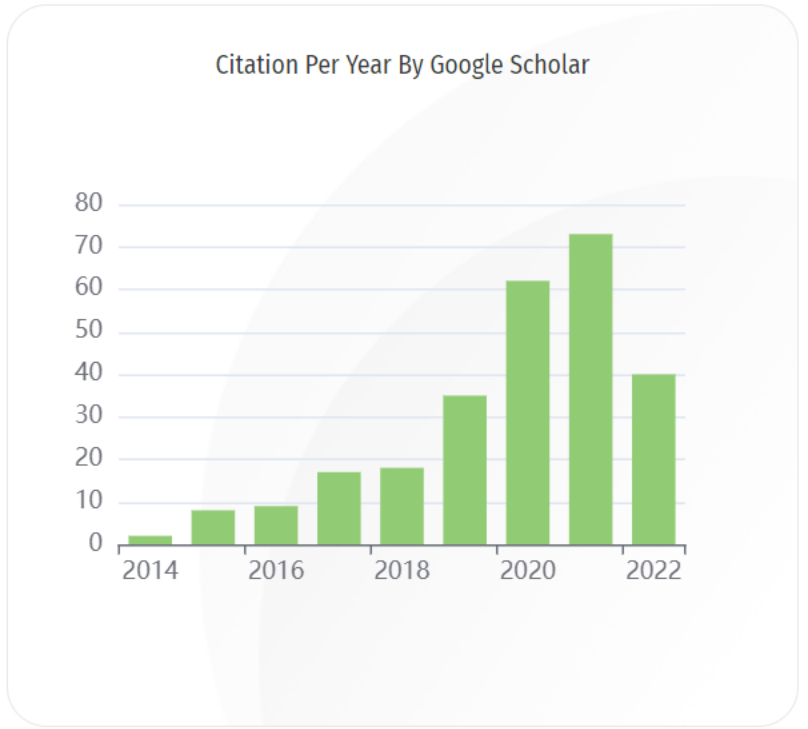
Sinta 5 Current Accreditation

- Google Scholar Garuda Website Editor URL

Garuda Google Scholar

Results for "Keefektifan Model Problem-Based Learning Berbantuan Microsoft Sway Terhadap Hasil Belajar PPKn" [clear search](#)

Keefektifan Model Problem-Based Learning Berbantuan Microsoft Sway Terhadap Hasil Belajar PPKn
Universitas Negeri Semarang Joyful Learning Journal Vol 10 No 1 (2021): Joyful Learning Journal: Maret 2021 37-41



| | All | Since 2017 |
|----------|-----|------------|
| Citation | 270 | 245 |
| h-index | 10 | 9 |



KEEFEKTIFAN MODEL *PROBLEM-BASED LEARNING* BERBANTUAN *MICROSOFT SWAY* TERHADAP HASIL BELAJAR PPKn

Nimas Gandasari[✉], Novi Setyasto

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Jan 2021
Disetujui Feb 2021
Dipublikasikan Mar 2021

Keywords:
Pbl, Microsoft sway, civic education

Abstrak

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan data dokumen berupa hasil belajar di kelas IV SDN Gugus Fatmawati Semarang diperoleh hasil belajar PPKn yang kurang maksimal dikarenakan model yang digunakan oleh guru belum dilaksanakan secara optimal serta kurang memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang membosankan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji keefektifan model pembelajaran *problem-based learning* berbantuan *microsoft sway* terhadap hasil belajar PPKn serta mendeskripsikan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran PPKn. Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental* atau eksperimen semu dengan desain *nonequivalent control grup desain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *problem-based learning* berbantuan *microsoft sway* efektif digunakan pada pembelajaran PPKn materi keragaman budaya di Indonesia. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 4,845569 > t_{tabel} = 1,9925$ maka H_0 ditolak yang berarti model pembelajaran *problem-based learning* berbantuan *microsoft sway* lebih efektif terhadap hasil belajar PPKn. Hasil uji *N-Gain* kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol yaitu 0,42391304 dengan kategori sedang sedangkan kelas kontrol sebesar 0,08634 dengan kategori rendah. 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 PPKn dan meningkatkan hasil belajar.

Abstract

Based on the results of observations, interviews, and document data in the form of learning outcomes in fourth grade cluster Fatmawati State Elementary School Semarang, the learning outcomes of Civics Education were not optimal because the model used by the teacher had not been implemented optimally and did not take advantage of creative and innovative learning media so that learning feels boring. The purpose of this study was to test the effectiveness of the problem-based learning model assisted by Microsoft Sway on the learning outcomes of Civics Education and describe the activities of students in learning. This type of research is a quasi-experimental design with a non-equivalent control group design. The results showed that the problem-based learning model assisted by Microsoft Sway was effective in learning civics education material on cultural diversity in Indonesia. The results of the hypothesis test show that $t_{count} = 4.845569 > t_{table} = 1.9925$, so H_0 is rejected, which means that the problem-based learning model assisted by Microsoft Sway is more effective in the learning outcomes of civics education. The result of the N-Gain test for the experimental class was higher than the control class, namely 0.42391304 with the moderate category, while the control class was 0.08634 with the low category. Observation of the students' activities using the observation sheet showed that the average activity of the experimental class was higher at 72% compared to the control class, namely 50%. The conclusion of this research is that the problem-based learning model assisted by Microsoft Sway is effective in learning civics education and improving learning outcomes.

© 2021 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Lamper Tengah XII No. 71 Rt. 04 Rw. 08, Kota Semarang
E-mail: nimasgandasari89@gmail.com

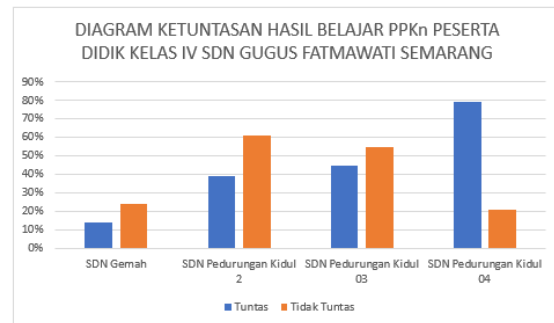
PENDAHULUAN

Pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya Indonesia (Japa, 2017: 2). Noviana (2018: 204) menjelaskan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang fokusnya terletak pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak serta kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Anggraeni (2019: 24) pembelajaran PPKn adalah usaha dalam membekali peserta didik dengan kemampuan dan keterampilan dasar agar dapat tumbuh menjadi pribadi yang baik.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang diperoleh melalui kegiatan observasi, wawancara dan data dokumentasi di SDN Gugus Fatmawati Semarang pada peserta didik kelas IV diperoleh beberapa masalah dalam pembelajaran. Masalah yang dijumpai oleh peneliti diantaranya adalah antusiasme dan keterlibatan peserta didik yang rendah dalam proses pembelajaran dan penguasaan konsep materi yang masih kurang. Permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah guru sering menerapkan metode hafalan sedangkan materi PPKn memiliki cakupan materi yang luas. Sebagian besar peserta didik menyukai pembelajaran yang *exact*. Guru sudah mencoba menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan antusiasme peserta didik, keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran serta penguasaan konsep materi oleh peserta didik yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Problem-Based Learning* namun dalam penerapannya masih belum memenuhi sintak yang sesuai dengan model tersebut.

Adapun media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran adalah media gambar dengan ukuran A4. Penggunaan media gambar dalam pembelajaran PPKn belum optimal. Hal tersebut dibuktikan dengan beberapa masalah, diantaranya: (1) ukuran gambar A4 terlalu kecil, sehingga bagi peserta didik yang duduk di belakang tidak dapat melihat gambar dengan lebih jelas; (2) terkadang guru memberikan gambar hitam putih (*print out* tanpa warna) sehingga peserta didik kurang tertarik dalam melihat gambar

yang disajikan. Selain media gambar dengan ukuran A4, guru juga jarang memanfaatkan fasilitas penunjang pembelajaran yang telah disediakan oleh pihak sekolah seperti LCD dan Wi-Fi hal tersebut dikarenakan ada beberapa guru yang kurang menguasai penggunaan teknologi sehingga menyebabkan penggunaan media yang relative sama yaitu media gambar. Data hasil belajar PPKn peserta didik kelas IV SDN Gugus Fatmawati Semarang dipaparkan pada diagram berikut:



Gambar 1 Ketuntasan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV SDN Gugus Fatmawati Semarang

Menurut Asriningtyas (2018: 25) menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem-Based Learning* adalah model pembelajaran yang menyajikan sebuah permasalahan yang dipecahkan dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Shoimin (2017: 129-130) model pembelajaran *Problem-Based Learning* adalah model pembelajaran yang mempunyai tujuan untuk melatih peserta didik dalam memecahkan masalah yang mengarah pada permasalahan yang berasal dari kehidupan actual peserta didik. Dengan adanya permasalahan tersebut, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Fauzan (2017: 31) peserta didik mampu untuk mengidentifikasi masalah, menemukan hubungan sebab akibat dan menerapkan konsep yang sesuai dengan masalah. Sedangkan Mawarti (2018: 115) menyatakan bahwa *Problem-Based Learning* merupakan pembelajaran yang menggunakan permasalahan dalam dunia nyata sebagai konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang pemikiran kritis dan kemampuan dalam memecahkan masalah seraf untuk memperoleh konsep-konsep penting sebuah pengetahuan.

Menurut Suherman (2019:156) *Microsoft Sway* adalah aplikasi dari *Microsoft office* berbasis web yang memungkinkan

pengguna dalam membuat presentasi multimedia secara *online*, selain itu *Sway* merupakan aplikasi berbasis media penyimpanan awan, maksudnya adalah pengguna hanya menyimpan kontennya saja sehingga terhubung ke perangkat atau jaringan social yang dimiliki si pengguna. *Sway* juga merupakan aplikasi pengganti *power point* karena *sway* memiliki fungsi dan menampilkan konten dengan gaya yang lebih modern.

Menurut Huda (2017: 127) *Microsoft Sway* adalah alat presentasi berbasis internet dengan bermacam-macam fitur sehingga ketika presentasi dijalankan dapat menggabungkan antara teks, gambar, video, dan suara. Cara kerja *sway* sama dengan *power point*, yang membedakan adalah fitur pendukung *sway* lebih banyak, pilihan desainnya lebih lengkap dan template yang tersedia dalam berbagai model untuk dapat digabungkan dengan versi *online* sehingga mampu menghasilkan tampilan yang variatif. Zakia (2017: 251) *Microsoft sway* akan membantu para guru dalam mengumpulkan format dan membagikan ide, cerita serta presentasi di kanvas interaktif berbasis web yang terlihat baik hampir semua layer. Sedangkan menurut Harefa (2019: 28) menjelaskan bahwa *Microsoft sway* dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan mudah, selain itu peserta didik dapat mengakses materi tersebut secara *online* melalui *link* yang telah dibagi oleh guru. Hutchinson (2020: 21) sudah banyak sekolah yang menggunakan media *Microsoft Sway* sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Rumusan masalah dalam penelitian ini terdiri atas: (1) Bagaimanakah hasil belajar PPKn dengan model *Problem-Based Learning* berbantuan *Microsoft Sway* kelas IV SDN Gugus Fatmawati Kota Semarang?; (2) Bagaimanakah aktivitas peserta didik dalam pembelajaran PPKn dengan model *Problem-Based Learning* berbantuan *Microsoft Sway* kelas IV SDN Gugus Fatmawati Kota Semarang?; dan (3) Bagaimana keefektifan penggunaan model *Problem-Based Learning* berbantuan *Microsoft Sway* terhadap hasil belajar PPKn kelas IV SDN Gugus Fatmawati Kota Semarang?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Mendeskripsikan hasil belajar PPKn dengan model *Problem-Based Learning* berbantuan *Microsoft Sway* kelas IV SDN Gugus Fatmawati Kota Semarang; (2)

Mendeskripsikan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran PPKn dengan model *Problem-Based Learning* berbantuan *Microsoft Sway* kelas IV SDN Gugus Fatmawati Kota Semarang; dan (3) Menguji keefektifan model pembelajaran *Problem-Based Learning* berbantuan *Microsoft Sway* terhadap hasil belajar PPKn kelas IV SDN Gugus Fatmawati Kota Semarang.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Sugiyono (2016: 11-12) metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Model *Problem-Based Learning* berbantuan *Microsoft Sway*. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar PPKn. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Gugus Fatmawati Semarang yang terdiri dari empat sekolah. Data awal populasi dilakukan uji normalitas dan homogenitas. Hasil perhitungan dari uji normalitas dan homogenitas data awal menunjukkan dua sekolah berdistribusi normal dan homogen sehingga kedua kelas tersebut memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi kelas eksperimen dan kelas control. Sampel dalam penelitian ini adalah SDN Gemah sebagai kelas control dan SDN Pedurungan Kidul 03 sebagai kelas eksperimen.

Teknik analisis data menggunakan teknik pengumpulan data yang terdiri dari tes, observasi, dokumentasi, dan wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian terkait keefektifan model *problem-based learning* berbantuan *microsoft sway* terhadap hasil belajar PPKn kelas IV SDN Gugus Fatmawati Kota Semarang yang akan dikaji, yaitu: (1) hasil belajar kognitif peserta didik; (2) uji normalitas data *pretest* kelas kontrol dan eksperimen; (3) uji homogenitas data *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen; (4) uji normalitas data *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen; (5) uji homogenitas data *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen; (6) uji hipotesis kelas kontrol dan kelas eksperimen; (7) uji *n-gain* kelas kontrol dan kelas eksperimen; (8) aktivitas peserta didik kontrol dan eksperimen; (9) deskripsi proses pembelajaran.

Hasil belajar kognitif peserta didik

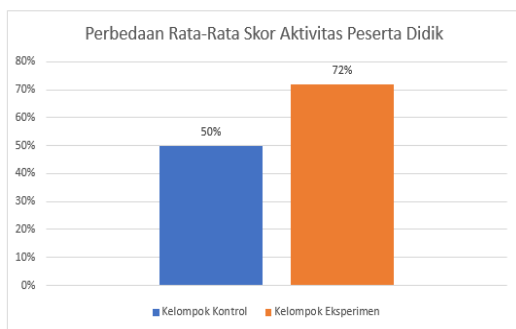
Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik

| No | Keterangan | Pretest | | Posttest | |
|----|---------------------|---------|------------|----------|------------|
| | | Kontrol | Eksperimen | Kontrol | Eksperimen |
| 1 | Jumlah Siswa | 38 | 38 | 38 | 38 |
| 2 | Rata-rata | 58,3 | 57,8 | 62 | 75,6 |
| 3 | Nilai Tertinggi | 88 | 88 | 88 | 90 |
| 4 | Nilai Terendah | 23 | 23 | 23 | 60 |
| 5 | Jumlah Siswa Tuntas | 14 | 15 | 17 | 31 |
| 6 | Ketuntasan Belajar | 36,84% | 39,47% | 44,73% | 81,58% |

Dapat disimpulkan bahwa nilai belajar peserta didik baik dalam *pretest* maupun *posttest* yang menggunakan model *problem-based learning* berbantuan *microsoft sway* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menerapkan model *problem-based learning* berbantuan gambar.

Aktivitas peserta didik kelas kontrol dan eksperimen

Pada kelas kontrol diperoleh rata-rata skor aktivitas peserta didik sebesar 50% dalam empat kali proses pembelajaran dengan kriteria sedang, sedangkan dalam kelas eksperimen memperoleh rata-rata skor aktivitas peserta didik sebesar 72% dengan kriteria tinggi. Sehingga dapat diketahui bahwa rata-rata skor aktivitas peserta didik di kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *problem-based learning* berbantuan *microsoft sway* lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata skor aktivitas peserta didik pada kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran *problem-based learning* berbantuan gambar. Berikut disajikan perbedaan aktivitas peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, yaitu:



Gambar 2 Rata-Rata Skor Aktivitas Peserta Didik Kelas Kontrol dan Eksperimen

Keefektifan Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* Berbantuan *Microsoft Sway* Terhadap Hasil Belajar PPKn

Keefektifan model pembelajaran *problem-based learning* berbantuan *Microsoft sway* didasarkan pada pengujian hipotesis dengan *independent sample t-test* diketahui bahwa nilai t_{hitung} adalah 4,845569, sedangkan nilai t_{tabel} yaitu 1,9925. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Dengan demikian disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem-based learning* berbantuan *microsoft sway* efektif terhadap hasil belajar PPKn kelas IV SDN Gugus Fatmawati Kota Semarang, dengan nilai $n-gain$ sebesar 0,42391304 pada kelas eksperimen yang masuk dalam kategori sedang dan nilai $n-gain$ sebesar 0,08634 pada kelas kontrol dengan kategori rendah. Hal itu menandakan bahwa peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan model *problem-based learning* berbantuan *microsoft sway* dari hasil penelitian dan praktik lebih baik daripada kelas kontrol yang menggunakan model *problem-based learning* berbantuan gambar.

SIMPULAN

Perolehan hasil belajar didapatkan melalui *pretest* dan *posttest* dari masing-masing kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data hasil *pretest* pada kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai sebesar 58,31 sementara pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai sebesar 57,89. Rata-rata nilai *posttest* pada kelas kontrol yaitu sebesar 62,03 sedangkan untuk kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai sebesar 75,55. Hasil belajar PPKn materi keragaman budaya di Indonesia peserta didik kelas IV SDN Gugus Fatmawati Kota Semarang memperoleh rata-rata nilai *pretest* yang hampir sama antara kedua kelas baik eksperimen maupun kontrol, sedangkan pada hasil rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen dengan menerapkan model *problem-based learning* berbantuan *Microsoft sway* mempunyai perbedaan rata-rata dengan kelas kontrol yang menggunakan model *problem-based learning* berbantuan gambar. Sehingga hasil belajar PPKn dengan model *Problem-Based Learning* berbantuan *Microsoft Sway* kelas IV SDN Gugus Fatmawati Kota Semarang masuk dalam kategori tinggi.

Diperoleh hasil pengamatan aktivitas peserta didik dilakukan di kelas kontrol maupun kelas eksperimen muatan

pembelajaran PPKn materi keragaman budaya di Indonesia menunjukkan jika terdapat perbedaan presentase aktivitas keduanya, yaitu kelas kontrol memperoleh persentase rata-rata aktivitas sebesar 50% dengan kriteris sedang lalu untuk kelas eksperimen memperoleh persentase sebesar 72% dengan kriteria tinggi.

Keefektifan model pembelajaran *problem-based learning* berbantuan *Microsoft sway* didasarkan pada pengujian hipotesis dengan *independent sample t-test* diketahui bahwa nilai t_{hitung} adalah 4,845569, sedangkan nilai t_{tabel} yaitu 1,9925. Karena $t_{hitung} 4,845569 > t_{tabel} 1,9925$ maka H_0 ditolak. Dengan demikian disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem-based learning* berbantuan *microsoft sway* efektif terhadap hasil belajar PPKn kelas IV SDN Gugus Fatmawati Kota Semarang, dengan nilai n -gain sebesar 0,42391304 pada kelas eksperimen yang masuk dalam kategori sedang dan nilai n -gain sebesar 0,08634 pada kelas kontrol dengan kategori rendah. Hal itu menandakan bahwa peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan model *problem-based learning* berbantuan *microsoft sway* dari hasil penelitian dan praktik lebih baik daripada kelas kontrol yang menggunakan model *problem-based learning* berbantuan gambar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni Aisyah. (2019). Urgensi Penerapan Konstruktivisme Pada Pembelajaran PKN SD Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal PPKn & Hukum*. 14(2)
- Asriningtyas Anastasia Nandhita, Kristin Firosalia, Anugraheni Indri. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 SD. *JKPM*. 5(1)
- Fauzan Maaruf, Gani Abdul, Syukri Muhammad. (2017). Penerapan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Materi Sistem Tata Surya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*. 5(1): 27-35
- Harefa Neliu, Silalahi, Sormin, Purba, Sumiyati. (2019). The Difference of Students Learning Outcomes with Project Based Learning Using Handout and Sway Microsoft 365. *Jurnal Pendidikan Kimia*. 11(2): 24-30
- Huda, Khoirul. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah Melalui Aplikasi Sway Berkonten Indis di SMP Negeri 8 Madiun. *Jurnal HISTORIA*, 5(2)
- Hutchinson, Elizabeth. (2020). Microsoft Sway Application for Creating Interactive Slideshows. *The School Librarian*, 68 (1) 21
- Japa, Ana Maulida, I Komang Sudarma. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Value Clarification Technique (VCT) Bermediakan Video Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V. *e-Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2): 1.
- Mawarti Sela, Masrukan, Asikin, Mohammad. (2018). The Effectiveness of Problem Based Learning with Authentic Assessment Towards Students' Mathematical Problem Solving Ability at 11 Grade of Tran Nhan Tong Senior High School in Ho Chi Minh City, Vietnam. *Jurnal Unnes*. 7(2): 114-121
- Noviana Eddy, Huda Muhammad Nailul. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas IV SD Negeri 79 Pekanbaru. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*. 7(2).
- Suherman Ateng, Soliha Nurul Fadillatul, Zakiyah Hanifah Nahru & Khoirunnisa. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Aplikasi Microsoft Office Sway Untuk Meningkatkan Hasil belajar Matematika Siswa SMP. *Prosiding DPNPM Unindra*.
- Zakia, Siti, Siburian Paningkat, Sagala H Syaiful. (2017). Improving The Ability of State Vocational High School Teachers in Creating Digital StoryTelling Media (DST) Using Sway Microsoft Tool Through Academic Supervision of Demonstration Tehnique. *Advance in Social Education and Humanities Research*, 104.