

**PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DAN MEDIA SWAY
SECARA DARING TERHADAP *MOTIVASI BELAJAR SISWA* PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS III SD UNGGULAN ‘AISYIYAH BANTUL**

Fanis Sofyan Raharjo¹ Roni Sulistiyono², Nur Sri Widyastuti³

¹SD Unggulan Aisyiyah Bantul

²Universitas Ahmad Dahlan

³SD Kotagede 3

Email coresponden: sofyanraharjo20@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, baik dari aktivitas belajar siswa maupun hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik dengan menggunakan model Problem Based Learning berbantuan Media Sway pada kelas III SD Unggulan ‘Aisyiyah Bantul. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjeknya adalah siswa Kelas III D SD Unggulan ‘Aisyiyah Bantul yang berjumlah 29 siswa. Desain PTK menggunakan model Kemmis dan Taggart yang meliputi perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dilihat dari persentase aktivitas belajar dan hasil belajar, hal ini dapat dilihat dari peningkatan aktivitas belajar siswa dari kegiatan pra siklus 43,1%, pada siklus I 64% dan siklus II 93%, dan dilihat dari ketuntasan KKM siswa dari kegiatan pra siklus dan setiap siklus, yaitu pada pra tindakan sebesar 41,3%, pada siklus I sebesar 74%, sedangkan pada siklus II sebesar 100%. Begitu juga motivasi siswa dari siklus I juga mengalami kenaikan pada siklus II. Dari siklus I rata-rata indikator motivasi 80% pada siklus II menjadi 97%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model Problem Based Learning berbantuan Media Sway dalam pembelajaran Tematik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: Problem Based Learning, Sway, Tematik, Motivasi.

PENDAHULUAN

Indonesia menjadi salah satu negara yang turut terkena imbas pandemik Covid-19 yang terjadi hampir di seluruh dunia. Covid-19 merupakan keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit mulai dari gejala ringan sampai berat. Coronavirus Diseases 2019(Covid-19) merupakan jenis penyakit baru yang baru saja teridentifikasi pada manusia karena belum pernah terjadi pada manusia. Gejala dari infeksi Covid-19 yaitu gangguan pernapasan akut seperti demam, batuk, dan sesak napas. Masa inkubasi rata-rata 5 - 6 hari dengan masa inkubasi terpanjang 14 hari. Pada tanggal 30 Januari 2020 WHO telah menetapkan sebagai kedaruratan

kesehatan masyarakat yang meresahkan dunia. Pada tanggal 2 Maret 2020, Indonesia melaporkan kasus konfirmasi Covid-19 sebanyak 2 kasus. Sampai dengan tanggal 16 Maret 2020 ada 10 orang yang dinyatakan positif corona. (Dewi, Wahyu Aji Fatma :2020) Pandemi Covid-19 menyebabkan KEMENDIKBUD turut mengeluarkan beberapa himbauan kepada publik, seperti seruan gerakan work from home (WFH) dan seruan pembelajaran daring yang dilaksanakan oleh hampir seluruh sekolah yang ada di Indonesia.

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan tanpa melakukan tatap muka. Menurut Isman pembelajaran daring merupakan memanfaatkan jaringan internet dalam melakukan proses pembelajaran. Dalam pembelajaran daring siswa memiliki banyak waktu untuk belajar, dapat belajar dimanapun dia berada dan kapanpun. Siswa dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi seperti classroom, video converence, telepon atau live chat, zoom maupun melalui whatsapp group. Ketersediaan sumber belajar yang variatif dapat terjawab dengan menerapkan Pembelajaran ini. Karakteristik peserta didik menjadi acuan untuk mengukur tingkat Keberhasilan dari suatu model ataupun media pembelajaran. Sebagai mana yang diungkapkan oleh Nakayama bahwa dari semua literatur dalam elearning mengindikasikan bahwa tidak semua peserta didik akan sukses dalam pembelajaran online. Ini dikarenakan faktor lingkungan belajar dan karakteristik peserta didik. (Nakayama M, Yamamoto H, 2007).

Beberapa perubahan dapat diterapkan untuk membuat pembelajaran daring menjadi metode pembelajaran yang lebih efektif, seperti para guru yang seharusnya mengadakan zoom meeting agar proses belajar mengajar dapat terjadi dua arah dan memberikan siswa keleluasaan untuk bertanya, para guru betul – betul menjelaskan materi yang akan mereka sampaikan kepada siswa melalui media Sway atau video conference dan tidak hanya memberikan powerpoint saja, pembatasan jumlah tugas yang diberikan agar tidak menjadi beban bagi siswa, oleh karena itu dalam penelitian ini mencoba untuk menggunakan media office sway dengan metode problem based learning dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Sway adalah aplikasi baru dari *Microsoft Office* yang memudahkan penggunaannya membuat dan berbagi laporan, kisah pribadi, dan presentasi yang interaktif, serta banyak hal lainnya. Dengan Sway, tak perlu menghabiskan banyak waktu untuk pemformatan. Mesin desain bawaan akan membantu menyempurnakan hasil kreasi yang sudah dibuat. Jika desain awal tidak sesuai dengan selera atau suasana hati, kita dapat dengan mudah menerapkan desain lain atau sepenuhnya mengubah tata letak sesuai keinginan.

Selama pembelajaran daring, guru dituntut untuk lebih berinovasi dalam memunculkan cara-cara yang dapat menarik minat anak untuk tetap belajar, baik pemberian LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), maupun video pembelajaran yang dibuat semenarik mungkin. Memang membutuhkan tenaga dan waktu ekstra untuk mempertahankan KBM agar tetap berjalan. Dan teknologi Sway ini sangat membantu menurutku untuk menyampaikan LKPD dan video yang sudah di buat. Hal yang sama juga dirasakan oleh orang tua murid, dengan adanya teknologi Sway yang merupakan salah satu cipta karya dari *Microsoft*, orang tua murid tidak perlu repot untuk mendownload aplikasi *microsoft word* dan lain-lain hanya untuk membuka tugas sekolah anaknya. Sudah pasti lebih efektif dari segi waktu. Selain itu juga tidak memenuhi *handphone memory* karena data yang dibuka tidak tersimpan di *handphone* si pengguna layanan Sway.

Dengan segala kelebihan yang dimiliki oleh teknologi *Microsoft Sway*, dan tentunya didukung oleh paket data bagi penggunaannya dirasa sudah cukup membantu dan memudahkan bagi guru dan murid dalam menyampaikan materi dan menerima materi pelajaran. Dimana saja dan kapan saja sasaran penerima materi pelajaran baik orang tua murid dan murid bisa dengan mudah membuka materi pelajaran, cukup membuka *link* yang sudah dikirim oleh guru via

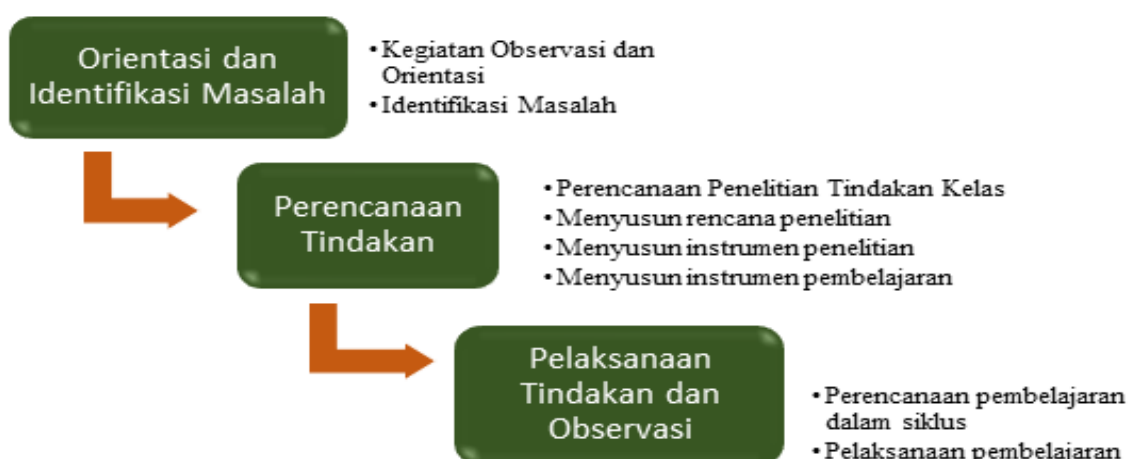
whatsapp. Dalam menggunakan Sway guru bisa mengirimkan *form* absen, video pembelajaran, pesan suara, dengan desain yang menarik bagi murid.

Sedangkan Model Problem Based Learning (PBL) memiliki kelebihan seperti (1) Meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berinisiatif; (2) Pengembangan ketrampilan dan pengetahuan; (3) Pengembangan ketrampilan interpersonal dan dinamika kelompok; (4) Pengembangan sikap self motivated; (5) Tumbuhnya hubungan peserta didik dan fasilitator (Sujarwo, 2011: 162-163). Melihat masalah tersebut, ada beberapa hal yang dapat dilakukan untuk memotivasi siswa dalam belajar agar mendapatkan hasil yang maksimal, salah satunya adalah diperlukan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa. Problem Based Learning dan media Sway dipilih sebagai model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Menerapkan model Problem Based Learning dan Media Sway menjadikan siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran sehingga memunculkan semangat belajar siswa. Berdasarkan uraian diatas, mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* Secara Daring dan Media Sway Terhadap *Motivasi Belajar Siswa* Pada Pembelajaran Tematik di Kelas III SD Unggulan ‘Aisyiyah Bantul”

METODE PENELITIAN

1. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Guru berperan sebagai peneliti dan pelaksana tindakan. Kerja guru dibantu teman sejawat sebagai observer. PTK ini dilaksanakan dalam bentuk siklus yang terdiri dari 4 tahapan (fase): (1) perencanaan (planning), (2) tindakan (action), (3) pengamatan (observation), dan (4) refleksi (reflection). Namun sebelum sampai pada tahap inti, akan diawali dengan beberapa kegiatan persiapan. Operasionalnya dalam diagram alir sebagai berikut:



2. Subjek Penelitian

Yang menjadi subjek Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa Kelas III D SD Unggulan 'Aisyiyah Bantul, Jl Wahid Hasyim no. 60 Bantul, Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Tahun Pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 29 siswa

3. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik menggunakan model Problem Based Learning berbantuan media Sway pada siswa kelas III SD Unggulan 'Aisyiyah Bantul.

4. Metode dan Pengambilan Data

1) Sumber data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah:

a. Siswa

Untuk mendapatkan data hasil belajar tematik menggunakan model Problem Based Learning berbantuan media Sway.

b. Guru

Untuk mengetahui keterampilan guru dalam menggunakan model Problem Based Learning berbantuan media Sway dalam proses pembelajaran tematik.

2) Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (a) lembar observasi aktifitas guru, (b) lembar observasi aktifitas siswa, yang mengamati siswa selama proses pembelajaran (c) angket motivasi belajar siswa yang dibagikan kepada siswa pada setiap akhir siklus untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa, (c) tes hasil belajar kognitif siswa. Penilaian lembar observasi aktifitas dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor Maksimal}(16)} \times 100$$

Skor	Predikat
0-55	Perlu Bimbingan
60-70	Cukup
75-85	Baik
90-100	Sangat Baik

Untuk menghitung angket motivasi belajar siswa secara klasikal dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Skor motivasi belajar setiap siswa} = \frac{\text{Jml siswa yang memilih}}{\text{Jml Siswa (29)}} \times 100$$

Angket motivasi belajar siswa diberikan pada setiap akhir siklus. Kategori yang diamati dalam proses pembelajaran meliputi, Motivasi belajar siswa terdiri dari 6 indikator yaitu: 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil, 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan, 4) Adanya penghargaan dalam belajar, 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif. Oleh sardiman Adapun kriteria motivasi belajar siswa dan angket dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel. 1. Kriteria Penilaian Motivasi Belajar Siswa

Nilai rata-rata (%)	Kriteria Penilaian
81 – 100	Tinggi
61 – 80	Sedang
41 – 60	Rendah
21 – 40	Sangat Rendah

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa di setiap tes akhir siklus secara klasikal apabila mencapai $\geq 80\%$ dari keseluruhan siswa mencapai KKM 75 menggunakan rumus berikut.

$$\text{Ketuntasan Hasil Belajar} = \frac{\text{Jml siswa yang tuntas}}{\text{Siswa keseluruhan}} \times 100$$

Tabel.2. Kriteria Tingkat Keberhasilan

Tingkat Keberhasilan (%)	Kriteria
90% - 100%	Sangat Baik
80% - 89%	Baik
65% - 79%	Cukup
55% - 64%	Kurang
0 – 55%	Gagal

6. Analisis Data

Data hasil penelitian ini dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif menggunakan analisis data angket yang dinyatakan dalam bentuk prosentase (%), untuk melihat keberhasilan penerapan penggunaan model Problem Based Learning berbantuan media Sway di dalam kelas dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebelum melaksanakan analisis, peneliti melakukan pengolahan seluruh data yang diperoleh terkait dengan keterlaksanaan pembelajaran menggunakan rumus, dimana $NA = A/B \times 100\%$ Prosentase keterlaksanaan pembelajaran, A= Jumlah ckecklist pada tahapan pembelajaran, dan B= Jumlah keseluruhan tahap pembelajaran (30 point) dan hasil observasi motivasi belajar siswa dengan menggunakan rumus, $NA = A/B \times 100\%$ Nilai akhir prosentase motivasi, A = Jumlah skor perolehan, dan B = Skor maksimum (29).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dalam penelitian ini, dari mulai kegiatan perencanaan, kegiatan pra siklus dan dilanjutkan dengan tindakan perbaikan pada siklus I, dan berlanjut pada siklus II, dimana rentang waktu pelaksanaan dari kegiatan pra siklus dan siklus I pada awal bulan November 2020 selama 1 minggu dan dilanjutkan pada siklus II pada minggu kedua bulan November 2020. Dari hasil analisis pada siklus I hasil yang diperoleh mulai dari ketercapaian aktivitas guru dan siswa, motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa masih belum sesuai dengan yang diharapkan. Pada siklus I guru melakukan tindakan perbaikan akan tetapi guru belum maksimal dalam menyampaikan pembelajaran, belum terlihat guru memberikan motivasi dan maksimal dalam penggunaan media pembelajaran, siswa pada siklus I ini juga belum terlihat antusiasnya, masih beberapa siswa yang mau merespon pertanyaan-pertanyaan guru dan kurang mandiri dan percaya diri dalam kerja kelompok ataupun dalam presentasi. Oleh sebab itu pada siklus II guru mulai melakukan perbaikan yang maksimal mulai dari perencanaan, mempersiapkan RPP, bahan pembelajaran, LKPD, lembar observasi, media pembelajaran dan lembar evaluasi. Pada siklus II ini guru lebih maksimal dalam melakukan aktivitas selama proses pembelajaran dengan menggunakan model Problem Based Learning berbantuan media Sway dapat dilihat pada data hasil observasi aktivitas guru dan siswa yang mengalami peningkatan. Sedangkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran juga mengalami peningkatan terlihat di sini siswa sangat antusias dan merespon pertanyaan-pertanyaan guru dengan cepat dan semangat, serta siswa lebih aktif, disiplin, tanggungjawab dan percaya diri dalam mengerjakan tugas dan mempresentasikan hasil diskusi, walaupun ada kurang maksimal dalam bekerja kelompok. Sementara itu dari hasil analisis ketuntasan belajar siswa pada siklus II ini juga telah sesuai dengan yang diharapkan, dimana hasil belajar sudah jauh meningkat dibandingkan pada siklus I.

Seperti paparan sebelumnya dapat diketahui bahwa melalui pembelajaran dengan model Problem Based Learning dan media Sway, motivasi belajar siswa kelas III D Syuhaib Bin Jinan SD Unggulan 'Aisyiyah Bantul tahun pelajaran 2020/2021 mengalami peningkatan hal ini dapat kita lihat dari hasil berikut :

a. Hasil Penelitian Motivasi Belajar Siswa

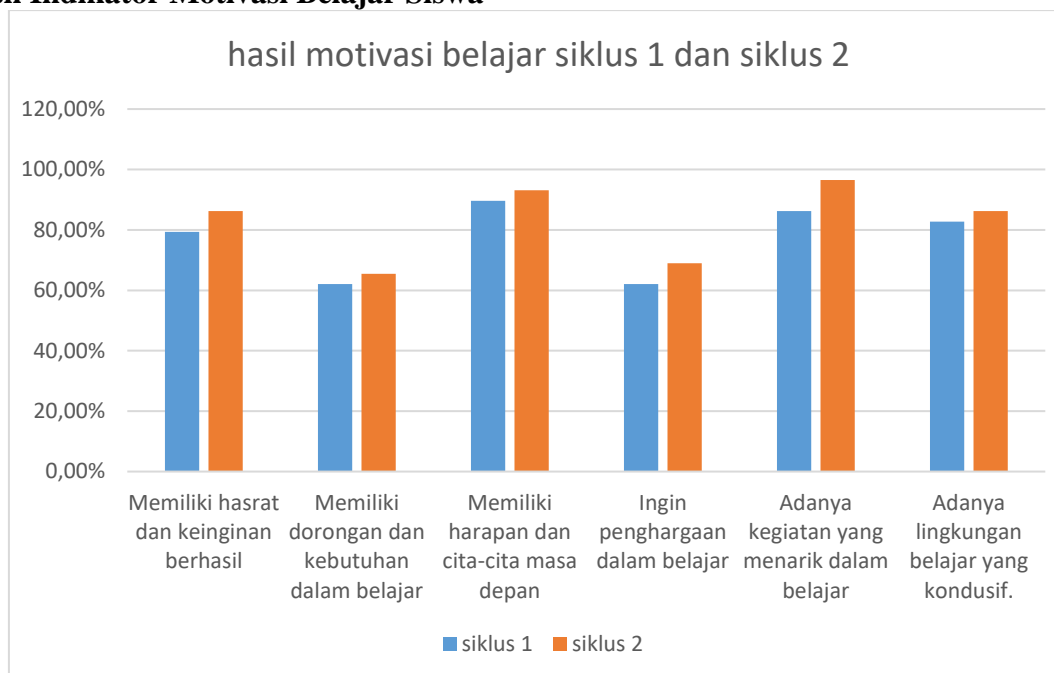
Hasil observasi pada siklus I digunakan sebagai acuan untuk perbaikan pada siklus II sehingga motivasi belajar siswa meningkat dengan lebih baik pada siklus II. Berikut hasil observasi pembelajaran tematik yang dilaksanakan oleh guru dari siklus I sampai dengan siklus II.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Dalam Menerapkan Metode Problem Based Learning Dan Media Sway

No.	Pertemuan	Pra Siklus	Siswa	Siklus I	Siswa	Siklus II	Siswa
1.	Pertemuan I	37,9%	11	56 %	16	86 %	25
2.	Pertemuan II	48,3%	14	72 %	21	100 %	29
Rata-rata		43,1%	13	64%	19	93%	27

Data diatas bahwa guru melakukan observasi aktivitas siswa selama pembelajaran tematik, dari segi keaktifan, kedisiplinan, tanggungjawab dan kepercayaan diri, dengan hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I hingga siklus II didapatkan 100%.

1) Hasil Indikator Motivasi Belajar Siswa



Gambar 1. Diagram Skor Rata-rata Motivasi Setiap Indikator

Motivasi belajar siswa terdiri dari 6 indikator yaitu: 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil, 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan, 4) Adanya penghargaan dalam belajar, 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif. Data motivasi belajar siswa diperoleh melalui pengisian angket motivasi belajar setelah siswa mengikuti proses pembelajaran yaitu pada siklus I dan siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian, pada pembelajaran yang menerapkan model Problem Based Learning dengan media Sway terdapat motivasi belajar siswa seperti pada diagram diatas bahwa pada siklus I memiliki hasrat dan keinginan berhasil, 79,30%, siklus II 86%, memiliki dorongan dan kebutuhan dalam belajar pada siklus I 62,06% dan siklus II 66%, memiliki harapan dan cita-cita masa depan pada siklus I 89,65% dan siklus II 93%, adanya penghargaan dalam belajar siklus I 62,06% dan siklus II 69%, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar siklus I 86,20% dan siklus II 97%, lingkungan belajar yang kondusif, 82,76% dan siklus II 86%.

Siklus I dan siklus II rata-rata mengalami kenaikan dalam motivasi belajar, point yang paling tinggi dalam penerapan pembelajaran daring siswa dengan model pembelajaran *problem based learning* (pbl) dan media sway ada pada point adanya kegiatan yang menarik dalam belajar yaitu 97%, dan disusul pada motivasi memiliki harapan dan cita-cita masa depan yaitu 93% dan lingkungan belajar yang kondusif yaitu 86%, hal ini menunjukkan bahwa di pandemic ini mereka lebih memilih pada saat belajar ada kegiatan yang menarik dan lingkungan belajar yang kondusif agar mereka mudah dalam memahami pelajaran.

B. Pembahasan.

Seperti paparan sebelumnya dapat diketahui bahwa melalui pembelajaran dengan model Problem Based Learning dan media Sway, motivasi belajar siswa kelas III D Syuhaib Bin Jinan SD Unggulan 'Aisyiyah Bantul tahun pelajaran 2020/2021 mengalami peningkatan hal ini dapat kita lihat dari hasil berikut :

a. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa, meliputi;

1) Peningkatan Aktivitas Guru dan Siswa

Tabel 8. Hasil Observasi aktivitas dalam menerapkan Metode Problem Based Learning dan media Sway

No.	Pertemuan	Siklus I	Siswa	Siklus II	Siswa	Keterangan	Kualifikasi
1.	Pertemuan I	56 %	16	86 %	25	Meningkat	Sangat Baik
2.	Pertemuan II	72 %	21	100 %	29	Meningkat	Sangat Baik
Rata-rata		64%	19	93%	27		

Data diatas bahwa guru melakukan observasi aktivitas siswa selama pembelajaran tematik, dari segi keaktifan, kedisiplinan, tanggungjawab dan kepercayaan diri, dengan hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I hingga siklus II sudah mencapai 100%.

Aktivitas belajar siswa yang mengalami peningkatan juga tidak lepas dari adanya interaksi yang lebih baik antara sesama siswa pada setiap kelompok dan juga interaksi antara guru dan siswa. Aktivitas belajar siswa terlihat mengalami peningkatan. Hal ini selaras dengan hasil penelitian lain yang menyatakan bahwa penerapan model Problem Based Learning dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa (Budi S, dkk: 2020)

Motivasi belajar siswa pada pra tindakan pada saat model Problem Based Learning belum digunakan rata-rata motivasi siswa 43,1% dengan keterangan 13 siswa aktif dalam belajar dalam presentase 44,8% dan 16 siswa tidak aktif dengan persentase 55,2%. Motivasi belajar siswa pada siklus I pada saat model Problem Based Learning sudah digunakan, rata-rata motivasi siswa 64% dengan keterangan 19 siswa tuntas dengan persentase ketuntasan 65,5% dan 10 siswa tidak tuntas dengan persentase ketuntasan 34,5%. Pada saat Siklus II yaitu sesudah model Problem Based Learning sudah digunakan, rata-rata motivasi siswa 93% dengan keterangan 27 siswa tuntas dengan persentase ketuntasan 93,1% dan 2 siswa tidak tuntas dengan persentase ketuntasan 6,9%. Dari diagram diatas menunjukkan bahwa ada peningkatan motivasi siswa sebelum model Problem Based Learning dengan media Sway dengan digunakan dan sebelum digunakan. Ketika metode belum digunakan tingkat motivasi siswa yang tuntas menunjukkan angka 43,1% dan setelah metode digunakan tingkat motivasi siswa yang tuntas menunjukkan angka 64% pada Siklus I dan 93% pada Siklus II. Dari hasil tersebut menunjukkan peningkatan adanya peningkatan motivasi. Dengan demikian sejalan dengan pendapat yang diajukan oleh Deka Candra yang menyatakan bahwa model Problem Based Learning dapat meningkatkan motivasi belajar.

Tabel.1. Peningkatan aktivitas Guru dan Siswa

Aktivitas	Siklus 1	Kriteria	Siklus II	Kriteria	Peningkatan
Guru	80	Baik	97	Sangat Baik	7
Siswa	64	Cukup	93	Sangat Baik	29

2) Peningkatan Indikator Motivasi Belajar Siswa

Tabel 9. Hasil Peningkatan Motivasi Siswa menurut Sardiman (2001: 81) indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut:

NO.	INSTRUMEN MOTIVASI	Siklus I	Siklus II	Motivasi
1	Memiliki hasrat dan keinginan berhasil	79,30%	86%	
2	Memiliki dorongan dan kebutuhan dalam belajar	62,06%	66%	
3	Memiliki harapan dan cita-cita masa depan	89,65%	93%	
4	Ingin penghargaan dalam belajar	62,06%	69%	
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	86,20%	97%	Tertinggi
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif.	82,76%	86%	

Berdasarkan tabel diatas bahwa motivasi siswa pada masa pandemic ini dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Sway adalah adanya kegiatan yang menarik dalam belajar yaitu 97%, hal ini menandakan bahwa peserta didik mengiginkan adanya kegiatan pembelajaran yang menarik karena mereka merasa bosan dengan pembelajaran yang selama ini hanya mengerjakan soal-soal dari guru.

- b. Peningkatan Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Sway.

Tabel 10. Hasil Penerapan Model Pembelajaran PBL dan Media Sway

No.	Sintak	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Orientasi siswa kepada masalah	80%	97%	Masih belum maksimal dalam membimbing penyelidikan
2	Mengorganisasi siswa untuk belajar			

3	Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok			individu maupun kelompok
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya			
5	Menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah			

Berdasarkan tabel diatas siklus I 80% dan siklus II 97% menunjukkan bahwa pada siklus ini masing-masing siswa telah aktif dalam proses pembelajaran namun masih terdapat kekurangan yaitu pada tahap mengorganisasi siswa untuk belajar masih sedikit siswa yang bertanya materi yang disampaikan dan masih sulit dalam pembentukan kelompok. Pada tahap membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, belum maksimal siswa dalam kelompok masih kurang dalam mengumpulkan informasi terkait permasalahan di LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). Pada tahap mengembangkan dan menyajikan karya, hanya beberapa siswa lain memberikan pertanyaan atau menanggapi hasil kerja penyaji. Pada tahap menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, siswa masih sulit menyimpulkan hasil akhir pembelajaran. Pada siklus II, aktivitas belajar siswa semakin meningkat dibanding siklus I dengan skor rata-rata kedua pengamat sebesar 93% dalam kategori aktif. Peningkatan ini disebabkan oleh beberapa hal diantaranya siswa mulai terbiasa dengan pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Pada tahap mengorganisasi siswa untuk belajar siswa mulai aktif bertanya materi yang disampaikan oleh guru. Pada tahap membimbing penyelidikan individual maupun kelompok siswa sudah aktif mengumpulkan informasi terkait permasalahan yang disajikan di LKPD. Pada tahap mengembangkan dan menyajikan karya siswa sudah aktif memberikan pertanyaan atau menanggapi hasil kerja penyaji.



Foto.1. Kegiatan Pembelajaran Daring Siklus

Foto 1 menunjukkan pembelajaran pada siklus 1 dengan penerapan metode pembelajaran problem based learning belum banyak yang muncul keaktifan peserta didik dan motivasi juga belum banyak terlihat, dikarenakan belum bisa focus, mereka mengamati media sway yang ditampilkan oleh guru, walau ada beberapa yang aktif namun belum mencapai lebih dari 75% sehingga dilakukan pembelajaran di siklus II.



Foto.2. Kegiatan Pembelajaran Daring Siklus II

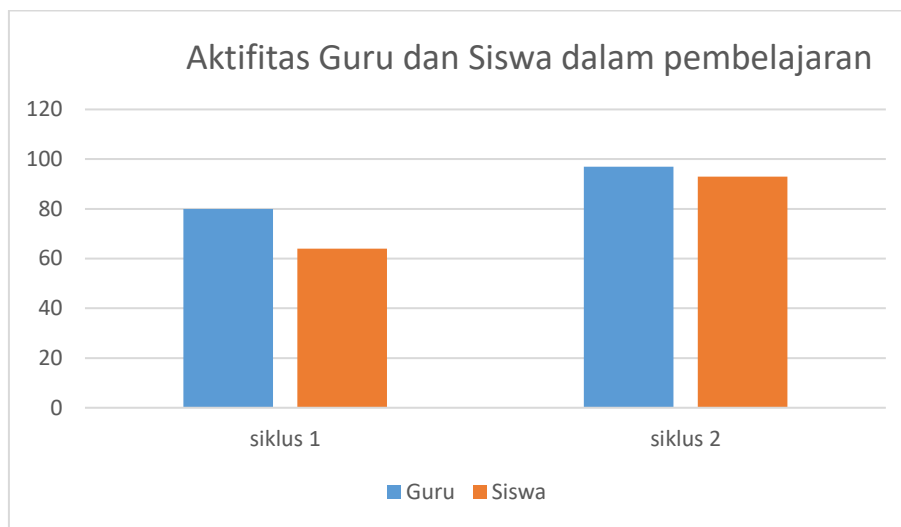
Foto 2. Ini merupakan pembelajaran dengan penerapan metode problem based learning dan media Sway pada siklus II, di siklus II ini peserta didik mulai sangat aktif dan mereka terlihat sangat antusias baik dalam mengerjakan soal latihan maupun mempresentasikan hasil pengerjaannya. Sehingga 100% mereka termotivasi dalam belajar.

1. Aktivitas Guru dan Siswa

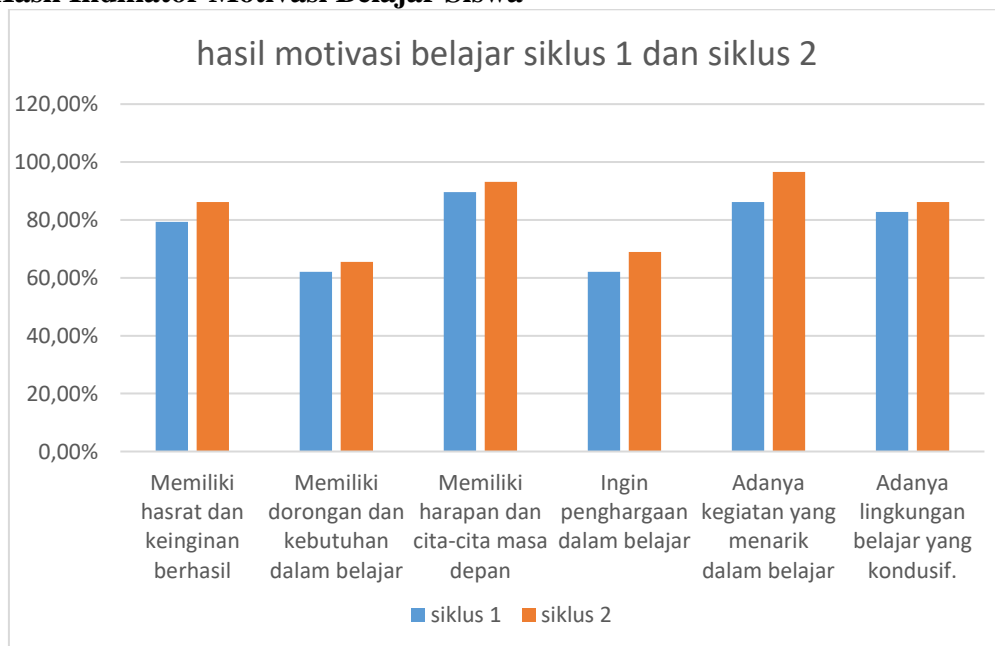
Peningkatan hasil observasi aktivitas guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus I dan II dapat dilihat pada grafik 1. Dari diagram terlihat bahwa kemampuan guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning dengan media Sway mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus II. Pada siklus I, guru dalam menyampaikan proses pembelajaran belum mencapai target yang telah ditentukan. Tingkat keberhasilan dalam menyampaikan proses pembelajaran adalah sebesar 80% (kriteria: baik) Sedangkan pada siklus II, mengalami peningkatan dalam menyampaikan proses pembelajaran karena guru telah melakukan perbaikan dalam proses pembelajarannya. Pada siklus II ini mendapatkan tingkat ketercapaian sebesar 97% (kriteria: sangat baik). Sedangkan pada

aktivitas siswa dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa dari siklus I hingga siklus II. Dari diagram dapat dilihat bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menggunakan model problem based learning berbantuan media Sway juga mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 64% (kriteria: kurang) hingga pada siklus II sebesar 93% (Kriteria: sangat baik).

Aktivitas	Siklus 1	Kriteria	Siklus II	Kriteria	Peningkatan
Guru	80	Baik	97	Sangat Baik	7
Siswa	64	Cukup	93	Sangat Baik	29



2. Hasil Indikator Motivasi Belajar Siswa



Gambar 1. Diagram Skor Rata-rata Motivasi Setiap Indikator

Motivasi belajar siswa terdiri dari 6 indikator yaitu: 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil, 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan, 4) Adanya penghargaan dalam belajar, 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif. Data motivasi belajar siswa diperoleh melalui pengisian angket motivasi belajar setelah siswa mengikuti proses pembelajaran yaitu pada siklus I dan siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian, pada pembelajaran yang menerapkan model Problem Based Learning dengan media Sway terdapat motivasi belajar siswa seperti pada diagram di atas bahwa pada siklus I memiliki hasrat dan keinginan berhasil, 79,30%, siklus II 86%, memiliki dorongan dan kebutuhan dalam belajar pada siklus I 62,06% dan siklus II 66%, memiliki harapan dan cita-cita masa depan pada siklus I 89,65% dan siklus II 93%, adanya penghargaan dalam belajar siklus I 62,06% dan siklus II 69%, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar siklus I 86,20% dan siklus II 97%, lingkungan belajar yang kondusif, 82,76% dan siklus II 86%. Peningkatan hasil belajar siswa merupakan proses pengembangan kompetensi profesional guru (Hartini, 2019). Hasil penelitian ini membuktikan bahwa kompetensi profesional guru melalui penelitian (Supriyanto, Hartini, Syamsudin, and Sutoyo, 2019).

Siklus I dan siklus II rata-rata mengalami kenaikan dalam motivasi belajar, point yang paling tinggi dalam penerapan pembelajaran daring siswa dengan model pembelajaran *problem based learning* (pbl) dan media sway ada pada point adanya kegiatan yang menarik dalam belajar yaitu 97%, dan disusul pada motivasi memiliki harapan dan cita-cita masa depan yaitu 93% dan lingkungan belajar yang kondusif yaitu 86%, hal ini menunjukkan bahwa di pandemic ini mereka lebih memilih pada saat belajar ada kegiatan yang menarik dan lingkungan belajar yang kondusif agar mereka mudah dalam memahami pelajaran. Pengembangan diri siswa pada pendidikan dasar dapat memerlukan bantuan guru bimbingan dan konseling (Prasetiawan & Supriyanto, 2016). Pelayanan bimbingan dan konseling pada Pendidikan dasar dilaksanakan melalui media pada masa pandemic Covid-19 (Supriyanto, Hartini, Indarsari, Miftahul, Oktapiana, and Mumpuni, 2020).

SIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh serta analisis yang telah dilakukan dapat diambil simpulan bahwa penerapan model Problem Based Learning dengan media Sway dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik Kelas III D Syuhaib Bin Jinan SD Unggulan 'Aisyiyah Bantul tahun pelajaran 2020/2021 ditandai dengan adanya :

1. Setelah diterapkannya model Problem Based Learning dengan media Sway pada siswa kelas D Syuhaib Bin Jinan SD Unggulan 'Aisyiyah Bantul dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa meningkat dalam hal aktifitas belajar siswa dari 64% menjadi 93%.. Hal tersebut juga dapat terlihat dari adanya peningkatan motivasi belajar siswa, motivasi siswa pada saat pra tindakan sebesar 43,1%. Pada saat siklus I selesai, rata-rata motivasi siswa 64%. Pada siklus II selesai rata-rata motivasi siswa 93% dengan keterangan 27 siswa tuntas.
2. Penerapan Model *Problem Based Learning* Secara Daring dan Media Sway Terhadap *Motivasi Belajar Siswa* Pada Pembelajaran Tematik di Kelas III SD Unggulan 'Aisyiyah Bantul' sudah bisa diterapkan dengan baik dengan presentase pada siklus I 80% dan siklus II 97%, kendala hanya pada pengelompokan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Abidin. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.
- A.M. Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Dalyono. (2005). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dewi, Wahyu Aji Fatma. (2020). "Dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2.1.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hartini, S. (2019). Kompetensi Profesional Guru dalam Meningkatkan Motif Berprestasi Peserta Didik: Studi di SDN Karangpucung 04 dan SDN Karangpucung 05 Kabupaten Cilacap. *Indonesian Journal of Education Management & Administration Review*, 3(1), 71-76.
- Ibrahim, M., dan Nur, M. (2000). *Pengajaran Berdasarkan Masalah*. Surabaya: University Press.
- Kemendikbud. (2014). *Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013*. Kemendikbud: Jakarta.
- Kosasih, E. (2014) *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya
- Martin Handoko (1992). *Motivasi daya penggerak tingkah laku*. Yogyakarta: Kanisius
- Ngalim Purwanto. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Prasetiawan, H., & Supriyanto, A. (2016). GUIDANCE AND COUNSELING COMPREHENSIF PROGRAM IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION BASED ON DEVELOPMENTAL TASK. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 3(3), 95-103.
- Slavin, R. (2009). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. (Lita Terjemahan). London: Allyn and Bacon.
- Soeharto, Karti, dkk (2003). *Teknologi Pembelajaran Pendekatan Sistem, Konsep dan Model, SAP, Evaluasi, Sumber Belajar dan Media*. Surabaya: SIC
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyanto, A., Hartini, S., Irdasari, W. N., Miftahul, A., Oktapiana, S., & Mumpuni, S. D. (2020). Teacher professional quality: Counselling services with technology in Pandemic Covid-19. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 10(2), 176-189.
- Supriyanto, A., Hartini, S., Syamsudin, S., & Sutoyo, A. (2019). Indicators of professional competencies in research of Guidance and Counseling Teachers. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1), 53-64.

- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inofatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pusaka.
- Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inofatif-Progresif*. Surabaya: Kencana Prenada Media Group.
- Uno, Hamzah, B. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Wijayanto, M. (2009). Tesis: *Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning dan Siswa (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri Kabupaten Wonogiri*
- Wijaya, S. A., Medriati, R., dan Swistoro, E. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika dan Sikap Ilmiah Siswa di SMAN 2 Kota Bengkulu*
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group