

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN ZOOM MEETING DI SDN KEBRAON II

Sunyoto Hadi Prayitno

Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

nyoto_hp@unipasby.ac.id

Abstract: Teachers and students need the right media and appropriate learning during the COVID-19 pandemic. The target of achieving learning outcomes is the goal. This goal requires students to have critical thinking skills. By applying the problem-based learning model and the right media as well as the zoom meeting application to make it easier for teachers and students in teaching and learning activities. This research to know the effectiveness of problem-based learning by applying zoom meeting in class V of SDN Kebraon II is a descriptive quantitative study. The subjects used were fifth-grade students of SDN Kebraon II. Data were obtained using 4 instruments, namely: learning management observation sheets and student activity observations, learning outcomes test questions, and student response questionnaire sheets. Then the data were analyzed descriptively according to the indicators of each aspect, namely learning management, student activities, and learning outcomes, as well as student responses. The research results on the observation aspect of learning management have a value of 3.64 which is included in the "good" category. The observation aspect of student activity has an average of 91.275% included in the "very active" category. In the aspect of learning outcomes, the percentage of classical completeness of 87.5% (21) is included in the "completed" category. In the aspect of student response, 79.17% agreed to be included in the "positive" category. From the four aspects that have been met, problem-based learning with zoom meetings in class V SDN Kebraon II is said to be effective

Keyword : effectiveness, problem based learning, zoom meeting

Abstrak : Guru maupun siswa membutuhkan media yang tepat dan pembelajaran yang sesuai pada masa pandemi covid-19. Target mencapai hasil belajar menjadi tujuannya. Tujuan tersebut menuntut siswa memiliki kemampuan berpikir kritis. Dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* dan media yang tepat serta aplikasi *zoom meeting* agar mempermudah guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran *problem based learning* dengan menerapkan *zoom meeting* di kelas V SDN Kebraon II ini, merupakan penelitian kuantitatif deskriptif. Subjek yang digunakan adalah siswa kelas V SD Kebraon II. Data diperoleh dengan menggunakan 4 instrumen yaitu: lembar pengamatan pengelolaan pembelajaran dan pengamatan aktivitas siswa, soal tes hasil belajar, serta lembar angket respon peserta didik. Kemudian data dianalisis secara deskriptif sesuai dengan indikator masing-masing aspek yakni pengelolaan pembelajaran, aktivitas siswa, dan hasil belajar, serta respon siswa. Hasil researt pada aspek observasi pengelolaan pembelajaran memiliki nilai 3,64 termasuk pada kategori "baik". Aspek observasi aktivitas siswa memiliki rata-rata 91,275 % termasuk dalam kategori "sangat aktif". Pada aspek hasil belajar memiliki presentase ketuntasan secara klasikal sebesar 87,5% (21) termasuk dalam kategori "tuntas". Pada aspek respon siswa 79,17% setuju termasuk dalam kategori "positif". Dari keempat aspek tersebut telah terpenuhi maka pembelajaran *problem based learning* dengan *zoom meeting* di kelas V SDN Kebraon II dikatakan efektif. .

Kata Kunci: efektivitas, *problem based learning*, *zoom meeting*

PENDAHULUAN

Sejarah manusia pada hakekatnya tidak bisa lepas dari Pendidikan, dan pendidikan menjadi amat penting dalam peradaban manusia mulai dari dulu sampai sekarang. Proses pendidikan menjadi sebuah jalan yang sengaja dilakukan semata-mata bermaksud untuk mencerdaskan, tetapi melewati jalan pendidikan akan terwujud berbagai sosok pribadi sebagai sumber daya manusia yang akan berperan besar didalam proses pembangunan berbangsa dan bernegara. Oleh karenanya, peran pendidikan sangatlah penting dikarenakan pendidikan merupakan kunci utama dalam mewujudkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan kita dapatkan pertama kali dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, serta lingkungan bermasyarakat. Tanpa kita sadari (Slameto,2008), berbagai macam ilmu pengetahuan sudah kita dapatkan dari ketiga lingkungan tersebut. Redja Mudyahardjo (2001) mengatakan bahwa pendidikan sangatlah penting bagi kita, dikarenakan pendidikan merupakan pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hidup serta dalam segala lingkungan.

Perkembangan ilmu matematika dari tahun ke tahun sesuai dengan

perkembangan jaman. Tuntutan jaman akan mendorong manusia untuk lebih inovatif didalam meningkatkan dan mengaplikasikan matematika sebagai ilmu pokok. Salah satu peningkatan yang dimaksudkan yakni persoalan pengkajian matematika. Pengkajian matematika amat dibutuhkan, dikarenakan berkaitan dengan penerapan konsep matematika pada peserta didik. Siswa turut disertakan dalam peningkatan matematika yang lebih lanjut atau dalam mengoperasikan matematika didalam kehidupan sehari-hari. Sudharta (2004) mengatakan matematika merupakan sebuah obyek abstrak yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memecahkan permasalahan matematika. Maka hasilnya, matematika dapat memberikan kepada siswa memiliki kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan berfikir dari tingkat rendah ke tingkat tinggi.

Presiden Republik Indonesia serta mengacu pada SE Kemendikbud Nomor 4 Tahun 2020 pada bulan Maret 2020 menginstruksikan kepada peserta didik untuk belajar dari rumah karena dampak dari pandemi Covid-19. Covid-19 sudah memporakporandakan hampir seluruh sendi kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan. Berjalannya dunia pendidikan

sekarang ini tidak sama dengan masa-masa sebelumnya. Banyak sekali hal yang berubah, mulai dari tempat belajar yang harus di rumah saja, cara belajar yang biasanya bertemu muka secara langsung, kini selalu melalui jaringan internet. Perkembangan Teknologi informasi serta komunikasi saat ini sangat membantu dalam pembelajaran, siswa semakin mudah dengan aplikasi-aplikasi pembelajaran yang dapat ditemui pada pembelajaran secara daring.

Model pembelajaran dengan metode ceramah, masih bisa ditemui pada tempat-tempat pembelajaran seperti di sekolah maupun kampus, namun kuantitasnya sangat dikurangi bahkan sedikit sekali. Sugiyono (2016), Pembelajaran yang menggunakan model lain secara aktif bisa digunakan, dengan dukungan internet dan pembuatan akun baik untuk guru dan siswa. Tersedianya internet, memudahkan siswa dan guru menjelajah mata pelajaran yang ditemukan dan membagikan ke teman lainnya.

Aplikasi media yang diterapkan dalam pembelajaran selama penelitian ialah *Zoom Meeting*, yang merupakan salah satu aplikasi pembelajaran daring atau online, siswa dapat berinteraksi dengan guru memberikan informasi pada setiap materi pembelajaran yang disampaikan melalui sarana yang disediakan yaitu

fasilitas percakapan atau chat. Siswa dapat melakukan diskusi bersama teman lain ataupun dengan guru (Isnawati & Prasetyo, 2020). Aplikasi ini dapat melakukan aktivitas meeting atau musyawarah secara bersamaan sebagaimana bertemu muka tanpa disertai pertemuan secara fisik, *zoom meeting* merupakan aplikasi yang bisa membantu keperluan komunikasi kapanpun serta di manapun dengan orang banyak tanpa harus disertai pertemuan fisik secara langsung (Haqien dkk, 2020). Aplikasi untuk *video conference* ini, dapat dengan mudah serta ringan bisa di install pada perangkat PC (Personal Computer) memakai webcam, laptop dengan webcam, maupun smartphone android.

Tempat penelitian adalah SDN Kebraon II Surabaya dimana kondisi pembelajarannya secara daring sehingga peneliti dapat mengaplikasikan model pembelajaran serta media pembelajaran dengan tepat untuk dipergunakan secara daring.

Model pembelajaran yang dipandang tepat serta sesuai dengan kondisi siswanya, akan menjadikan siswa merasa materi yang disampaikan dari guru menjadi lebih mudah dipahami. Model pembelajaran *problem based learning* merupakan model yang cocok untuk pembelajaran matematika melalui daring dengan menggunakan aplikasi *zoom meeting*,

karena model pembelajaran *problem based learning* merupakan pembelajaran yang mementingkan bagaimana siswa mendapatkan suatu masalah dan diharuskan menyelesaikan masalah menggunakan langkah-langkah ilmiah. *Problem based learning* dipilih oleh peneliti, dikarenakan model pembelajaran ini mampu menangani proses-proses berpikir tingkat tinggi dengan mengarah pada pemecahan masalah, dan menuju kepada bagaimana belajar yang sesungguhnya. Selain itu *problem based learning* dianggap salah satu pembelajaran yang cocok untuk mendukung sistem belajar sesuai dengan petunjuk yang terdapat pada kurikulum yaitu belajar pemecahan masalah (Malasari, 2019).

Berdasarkan paparan tersebut, peneliti mengambil penelitian yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan *Zoom Meeting* di SDN Kebraon V”.

METODE

Penelitian kuantitatif deskriptif digunakan sebagai metode dalam penelitian ini. Pada penelitian kuantitatif deskriptif ini peneliti bermaksud untuk mendiskripsikan efektivitas pembelajaran *problem based learning* dengan *zoom meeting* pada siswa kelas V SDN Kebraon II ditinjau dari hasil pengamatan aktivitas

siswa, pengamatan terhadap pengelolaan pembelajaran, tes hasil belajar, serta angket respon siswa. Hasil penelitian ini akan disajikan dengan kata-kata atau deskriptif berdasarkan pengambilan data yang telah dilaksanakan. Dari 4 indikator tersebut dikatakan efektif apabila 3 indikator dari 4 indikator yang ditetapkan dapat dipenuhi, dengan persyaratan aspek hasil belajar harus tercapai ketuntasannya.

Untuk mendapatkan data dan mengolah data hasil penelitian, peneliti menggunakan 4(empat) instrumen yaitu: (1) Lembar Observasi (pengamatan) Pengelolaan Pembelajaran. Lembar pengamatan pengelolaan pembelajaran dipakai sebagai alat guna mengamati kegiatan yang dilaksanakan oleh guru saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Lembar observasi pengelolaan pembelajaran ini sebelum dipakai guna mengambil data, dimintakan validasi terlebih dahulu kepada dosen teman sejawat, sehingga valid digunakan dalam pengambilan data. (2) Lembar Observasi (pengamatan) Aktivitas Siswa. Lembar pengamatan aktivitas siswa dipakai untuk mengadakan pengamatan setiap perilaku aktivitas siswa kelas VA SDN Kebraon II selama proses pembelajaran dengan media *aplikasi zoom meeting* pada model pembelajaran *problem based learning*.

Pengamatan terhadap siswa dilakukan kepada 1 kelompok yang beranggotakan 5 orang untuk diobservasi. Sebelum digunakan untuk untuk pengamatan, terlebih dahulu lembar pengamatan aktivitas siswa ini, dimintakan validasi kepada dosen teman sejawat, sehingga valid saat digunakan dalam pengambilan data. (3) Tes Hasil Belajar. Instrumen tes ini memuat tes uraian tertulis sebanyak 4 butir soal. Tes ini diberikan kepada seluruh siswa dalam satu kelas yaitu kelas V-A SDN Kebraon II sejumlah 24 siswa. Lembar tes tersebut sebelum digunakan pengambilan data divalidasi terlebih dahulu oleh dosen teman sejawat dan seorang guru kelas V-A di SDN Kebraon, sehingga hasil tes yang diperoleh merupakan data yang dapat menggambarkan prestasi siswa yang sesungguhnya. Tes dalam bentuk uraian ini bermaksud mengukur ketercapaian siswa mengikuti pembelajaran materi bilangan pecahan dengan memanfaatkan aplikasi *zoom meeting* pada pembelajaran *problem based learning*. (4) Angket Respon Siswa. Instrumen respon siswa dimanfaatkan guna mengambil data respon siswa setelah siswa kelas V-A SDN Kebraon II mengikuti proses pembelajaran memakai model pembelajaran *problem based learning* menggunakan *zoom meeting* pada materi pecahan. Sebelum

peneliti mengambil respon siswa, instrumen angket respon siswa telah divalidasi oleh dosen teman sejawat, sehingga data yang dihasilkan dapat dipertanggungjawabkan. Setelah semua data yang didapat dari keempat instrumen penelitian terkumpul, selanjutnya peneliti melakukan analisis data dengan memakai analisis deskriptif.

HASIL

Hasil penelitian yang diperoleh dari observasi selama proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran memakai model pembelajaran *problem based learning* dengan *zoom meeting*, serta aktivitas siswa pada saat pembelajaran dengan model *problem based learning* memakai *zoom meeting*, tes hasil belajar peserta didik selesai menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dengan *zoom meeting*, serta bagaimana respon (tanggapan) siswa terhadap model pembelajaran *problem based learning* menggunakan *zoom meeting*, yaitu:

Tabel 1. Hasil Penelitian

Aspek Penelitian	Skor	Kategori
Pengelolaan Pembelajaran	3,64	Baik

Aktivitas Siswa	91,275 %	Sangat sekali
Hasil Belajar	87,5 %	Tuntas klasikal
Respon Siswa	79,17%	Positif

PEMBAHASAN

Pengelolaan Pembelajaran

Berdasarkan pengamatan pada observasi pengelolaan pembelajaran di kelas V SDN Kebraon II Surabaya menggunakan pembelajaran *problem based learning* memakai aplikasi *zoom meeting* memperoleh hasil pada tabel 1 terdapat 3 bagian dalam aspek pengamatan pengelolaan pembelajaran sebagai berikut: kegiatan pembuka, inti kegiatan pembelajaran, serta kegiatan penutup.

Pada observasi kegiatan pertama pengelolaan pembelajaran meliputi orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan dengan nilai rata-rata 3,67 sehingga kriteria penilainya baik. Pada kegiatan inti terdapat orientasi siswa, mengorganisasikan siswa untuk belajar dengan berpikir kritis, memandu pemeriksaan individu/ kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya dengan rata-rata nilai 3,75 sehingga kriterianya sangat baik. Pada kegiatan penutup terdapat aspek mengevaluasi

proses pemecahan masalah siswa, memberikan tugas atau pekerjaan rumah, memeriksa jawaban siswa, dan memberikan penghargaan kepada individu atau kelompok yang mempunyai kerjasama dan kinerja baik memiliki rata-rata 3,5 yang dikategorikan dalam kriteria penilaiannya yaitu baik. Dapat disimpulkan dari ketiga aspek pengamatan observasi pengelolaan pembelajaran rata-ratanya adalah 3,64 termasuk berkategori baik.

Aktivitas Siswa

Berdasarkan pengamatan terhadap aktivitas siswa selama melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan *problem based learning* dengan memakai aplikasi *zoom meeting* pada siswa kelas V SDN Kebraon II Surabaya selama dua kali pengamatan yang dilakukan setiap 5 menit pada satu kelompok yang beranggotakan lima orang.

Indikator yang dilihat sebanyak tujuh indikator yaitu; siswa mendengarkan serta memperhatikan penjelasan guru, siswa pada *zoom meeting* nampak antusias mengikuti pembelajaran *problem based learning* yang dilakukan, siswa berdiskusi bersama teman/guru ketika diberikan permasalahan kehidupan riil dalam sehari-hari pada saat pembelajaran, siswa melakukan presentasi hasil diskusi dari permasalahan riil dalam kehidupan sehari-

hari yang diberikan oleh pendidik, murid mengajukan pertanyaan kepada teman/guru, siswa memberikan evaluasi terhadap hasil pekerjaan siswa atau kelompok lain, dan siswa melakukan hal diluar kegiatan belajar mengajar seperti bercanda, makan, dll. (Saputra,2020).

Dari ketujuh indikator tersebut terdapat aktivitas yang relevan yaitu siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru, siswa antusias mengikuti kegiatan pembelajaran dengan *problem based learning* menggunakan *zoom meeting*, peserta didik berdiskusi bersama teman/guru ketika diberikan permasalahan kehidupan sehari-hari pada saat pelaksanaan pembelajaran, siswa mempresentasikan hasil diskusi dari permasalahan kehidupan sehari-hari yang dibagikan oleh guru, siswa mengemukakan pertanyaan kepada teman/guru dan siswa memberikan evaluasi terhadap hasil pekerjaan siswa atau kelompok lain mendapatkan nilai rata-rata 91,275% dan aktivitas yng tidak relevan yaitu siswa melakukan hal diluar kegiatan belajar mengajar (bergurau dengan teman, makan pada waktu pembelajaran, dll) mendapatkan nilai rata-rata 8,725%. Dapat disimpulkan, bahwa siswa kelas V SDN Kebraon II saat proses pembelajaran memiliki rata-rata aktivitas relevan yaitu 91,275% dan dikategorikan dalam aktif

sekali merujuk pada kriteria penilaian aktivitas siswa.

Hasil Belajar Siswa

Data perolehan hasil tes siswa kelas V SDN Kebraon II yang diperoleh dari hasil tes matematika peserta didik sejumlah 24 siswa. Data ini diambil sesudah peneliti menerapkan kegiatan pembelajaran *problem based learning* dengan menggunakan aplikasi *zoom meeting* materi bilangan pecahan. Dari 24 siswa terdapat 21 siswa yang tuntas dalam hasil belajarnya karena siswa tersebut memenuhi kriteria ketuntasan secara individu yaitu ≥ 75 sedangkan 3 siswa yang lain dinyatakan tidak tuntas dikarenakan siswa tersebut memiliki nilai < 75 . Nilai tertinggi pada hasil belajar adalah 85 dan nilai terendahnya adalah 55.

Setelah dilihat melalui ketuntasan secara individu selanjutnya akan dihitung menggunakan ketuntasan secara klasikal, diperoleh presentase ketuntasan secara klasikal adalah 87,5%. Merujuk pada kriteria ketuntasan secara klasikal bila nilai presentase $> 85\%$ maka dinyatakan tuntas. Dengan demikian tes hasil belajar memakai model pembelajaran *problem based learning* menggunakan *zoom meeting* yang diterapkan pada siswa kelas V SDN

Kebraon II memiliki ketuntasan secara klasikal sebesar 87,5% dan secara klasikal dinyatakan tuntas.

Respon Siswa

Data umpan balik yang didapatkan melalui lembar kuisisioner respon siswa yang memiliki 13 indikator butir angket kemudian diisi oleh siswa kelas V SDN Kebraon II selesai mengikuti pelaksanaan pembelajaran *problem based learning* menggunakan *zoom meeting* dan telah mengerjakan tes hasil belajar. Dengan adanya respon ini untuk memahami seberapa setuju peserta didik kelas V SDN Kebraon II dalam menggunakan pembelajaran *problem based learning* dengan memakai *zoom meeting*. Data respon siswa yang didapat dari siswa kelas V SDN Kebraon II sesudah pembelajaran dengan *problem based learning* memakai aplikasi *zoom meeting* diperoleh sebanyak 19 siswa menyatakan setuju dan senang, serta 5 orang siswa tidak setuju dan kurang senang. Dengan demikian presentase banyaknya siswa yang setuju dan menyenangi pembelajaran 79,17%, maka respon peserta didik dikatakan positif.

Merujuk pada kriteria keefektifan yang digunakan dalam penelitian, (Imama,2016) bahwa suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila terdapat 3 dari 4 aspek kriteria keefektifan yaitu

pengelolaan pembelajaran minimal baik, aktivitas siswa selama pembelajaran minimal aktif, peserta didik hasil belajarnya memenuhi ketuntasan secara klasikal, serta respon siswa mencapai kategorinya positif, dengan syarat aspek hasil belajar harus terpenuhi ketuntasannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua aspek keefektifan yang telah ditetapkan pada pelaksanaan pembelajaran dengan *problem based learning* memakai *zoom meeting* yang dilakukan di kelas V SDN Kebraon II telah memenuhi kriteria keefektifan pada kategori masing-masing.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian serta pembahasan yang telah dipaparkan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* dengan menggunakan *zoom meeting* yang diterapkan pada siswa kelas V SDN Kebraon II Surabaya pada materi pecahan dikatakan efektif, karena telah memenuhi empat aspek yaitu: pengelolaan pembelajaran termasuk kategori baik, aktivitas siswa termasuk kategori sangat aktif, hasil belajar secara klasikal termasuk pada kategori tuntas, serta respon siswa termasuk berkategori positif.

Mengingat pembelajaran pada masa pandemi covid-19 ini masih dilakukan

secara online/daring, maka sangat di anjurkan bagi pendidik, perlu menerapkan pembelajaran *problem based learning* serta memakai aplikasi *zoom meeting* pada mata pelajaran matematika. Penerapan model tersebut, dikarenakan pembelajaran *problem based learning* ini berhasil efektif dalam pelaksanaannya, dan tuntas secara klasikal dalam hasil belajarnya, bisa membuat siswa terlibat secara aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung, serta aplikasi penggunaan *zoom meeting*-nya mudah digunakan. Bagi siswa, sebaiknya tidak melakukan hal diluar kegiatan belajar mengajar pada saat pembelajaran menggunakan *problem based learning* dengan memakai *zoom meeting* ini, agar perolehan hasil belajar lebih maksimal lagi dan ketuntasan secara klasikal dapat ditingkatkan. Bagi guru maupun peneliti yang akan melakukan penelitian selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dipakai sebagai pertimbangan serta referensi guna memperbaiki pelaksanaan maupun kualitas hasil penelitian yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Haqien, D., & Rahman, A. A. (2020). *Pemnfataan Zoom Meeting Untuk Proses Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19*. SAP (Susunan Artikel Pendidikan), 5(1), 51–56.
- Imama, S. (2016). *Efektivitas pmbelajaran matematika dengan menggunakan soal*

open-ended pada metode penugasan disertai pemberian umpan balik.

- Ismawati, D., & Prasetyo, I. (2020). *Efektivitas Pembelajaran Memanfaatkan Video Zoom Cloud Meeting pada Anak PAUD Era Pandemi Covid-19*. Jurnal Obsesi : Jurnal PAUD
- Malasari, E. Y. U., Rasiman, R., & Sutrisno, S. (2019). *Efektivitas Model Pembelajaran PBL Dan Scramble Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*. MedPen: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran, 12(2)
- Pusdiklat Kemdikbud. (2020). *Surat Edaran Mendikbud No 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-1 9)*. Pusdiklat Pegawai Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Redja Mudyahardjo (2001). *Pengantar Pendidikan. (Sebuah Studi Awal Tentang Dasar-dasar Pendidikan pada Umumnya dan Pendidikan di Indonesia)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Saputra, D.P. (2020). *Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis HOTS di Kelas 7C SMPN 3 Waru*.
- Slameto, (2008), *Belajar dan factor-faktor yang mempengaruhinya*, Jakarta: PT. Raja GP.
- Sudharta. (2004). *Realistic Mathematics: Apa dan Bagaimana?*
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta