

Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Kelas II SD 1 Peganjaran

Muslifah Handayani^{*}, Widya Kusumaningsih², Sujinah³

¹PGSD, PPG Prajabatan, Universitas PGRI Semarang, 50125

²PGSD, PPG Prajabatan, Universitas PGRI Semarang, 50125

³SD 1 Peganjaran, Kudus, 59327

*E-mail:

muslifahhandayani10000@gmail.com

ABSTRAK

Model pembelajaran merupakan salah satu cara untuk mengaktifkan kegiatan belajar peserta didik. Model pembelajaran *Problem Based Learning* menjadikan peserta didik aktif dalam mengembangkan pengetahuan baru, berpikir kritis dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Berbantuan media konkret pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran matematika materi konsep pecahan. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada muatan pelajaran matematika dengan berbantuan media konkret pada peserta didik kelas II SD 1 Peganjaran tahun ajaran 2022/2023. Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (*Action Research*) Pengambilan data dilakukan dengan posttest hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media konkret menunjukkan siklus I mencapai ketuntasan 53%, siklus II mencapai 65% dan siklus III mencapai 82%. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berpengaruh pada hasil belajar Matematika kelas II SD 1 Peganjaran.

Kata kunci: Hasil Belajar, *Problem Based Learning*

ABSTRACT

The learning model is one way to activate student learning activities. The Problem Based Learning learning model makes students active in developing new knowledge, thinking critically and solving problems related to learning material. With the help of concrete media in the application of the Problem Based Learning learning model, it is hoped that it can improve student learning outcomes in the mathematics lesson content on the concept of fractions. This study aims to describe the increase in learning outcomes through the application of the Problem Based Learning learning model to the content of mathematics lessons with the help of concrete media for students in class II SD 1 Peganjaran in the 2022/2023 academic year. This research method uses action research (Action Research). Data collection is carried out by posttesting learning outcomes using the Problem Based Learning learning model assisted by concrete media showing that cycle I achieved 53% completeness, cycle II reached 65% and cycle III reached 82%. So it can be concluded that the learning model of Problem Based Learning has an effect on the learning outcomes of Mathematics in class II SD 1 Peganjaran.

Keywords: learning outcomes, *Problem Based Learning*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi salah satu kebutuhan manusia yang selalu berkembang dari masa ke masa. Pendidikan diartikan Fuadi (2021) bahwa pendidikan diartikan manusia yang berupaya menumbuhkan atau meningkatkan individualitasnya yang disesuaikan dengan tatanan budaya dan norma yang ada di masyarakat. Sebuah pendidikan memuat pembelajaran yang penting untuk dipelajari dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran merupakan sebuah proses hubungan yang terjadi antar peserta didik, antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Menurut Rakhmawati et al. (2022) matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang telah berkembang pesat dalam kehidupan manusia. Matematika bukan hanya sekedar perhitungan atau rumus-rumus melainkan suatu kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika diartikan sebagai salah satu muatan pelajaran yang dipelajari dari jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah keatas bahkan jenjang kuliah juga masih dipelajari karena pentingnya peranan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Tidak hanya dalam berhitung operasi hitung saja, namun digunakan juga dalam memahami konsep pecahan.

Berdasarkan hasil observasi terhadap pembelajaran matematika pada peserta didik kelas II SD 1 Pegunungan tahun ajaran 2022/2023 dari hasil evaluasi prasiklus materi pecahan menunjukkan rendahnya tingkat pemahaman materi konsep pecahan dengan rata-rata hanya mencapai nilai 54 dan artinya sebanyak 59% dari jumlah keseluruhan peserta didik kelas II belum mencapai nilai KKM yang telah ditentukan sekolah yaitu sebesar 70. Hal ini diakibatkan dalam pembelajaran matematika materi konsep pecahan hasil belajar peserta didik masih belum optimal karena masih belum paham dalam mengerjakan konsep pecahan sedangkan guru masih menerapkan model pembelajaran konvensional. Peserta didik hanya menghafal konsep tanpa memahaminya yang berdampak pada

sulitnya menerapkan konsep dalam penyelesaian soal yang diberikan oleh guru. Ketika menyampaikan materi, biasanya guru menggunakan metode konvensional, peserta didik hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan guru sehingga kurang aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, suasana pembelajaran membosankan dan kurang efektif.

Menurut Samfitri et al. (2021) berpendapat bahwa hasil belajar adalah hasil penilaian yang didapat berdasarkan pencapaian dari pembelajaran serta dari hasil pengalaman yang dipengaruhi tingkah laku maupun interaksi di lingkungan sekitarnya. Keberhasilan sebuah pembelajaran dapat dilihat dari pengetahuan, ketrampilan dan kemampuan peserta didik yang menjadi lebih baik sebelumnya. Namun jika hasil belajarnya rendah, maka dapat dimungkinkan peserta didik tersebut kurang memahami materi yang disajikan guru.

Hasil belajar adalah sebuah pencapaian peserta didik pada akhir pembelajaran dalam mengukur potensi yang telah mereka dapat setelah melakukan pembelajaran. Oleh karena itu, hasil belajar sangat penting untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran. Hasil belajar pada muatan pelajaran matematika mayoritas mencapai nilai yang rendah dibandingkan dengan muatan pelajaran yang lainnya dikarenakan pengenalan konsep yang belum terserap dengan baik tanpa adanya model pembelajaran dan didukung media konkret yang dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Pemanfaatan media konkret akan lebih baik jika mudah didapatkan di sekitar pembelajar. Guru dapat mencari media konkret yang mudah dipelajari dan sajikan dalam pembelajaran. Peserta didik dapat memahami materi jika benda yang dijadikan media pembelajaran sudah pernah ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga antara guru dan peserta didik dapat bekerjasama dalam pembelajaran untuk menemukan pemecahan masalah yang telah disajikan.

Pemecahan masalah yang didapatkan dari pengalaman belajar yang telah

dibuktikan secara individu maupun kelompok diharapkan bermakna sehingga mudah memahami materi selanjutnya yang berkaitan dengan pecahan. Pembelajaran yang biasanya duduk diam mendengarkan materi dari guru tanpa adanya tanya jawab namun dengan adanya model pembelajaran *Problem Based Learning* diharapkan pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan.

Menurut pendapat Puspitasari (2022) *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu pendekatan dari tahap pembelajaran yang mempergunakan permasalahan fakta sebenarnya teruntuk mengembangkan kemampuan pelajar dalam berpikir cerdas, kritis serta mampu menyelesaikan persoalan guna mencapai pengetahuan berkualitas. Sejalan dengan pendapat Fathurrohman (2020) menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui beberapa tahap ilmiah dimana peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah dan dapat memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah sendiri.

Dari definisi di atas, dijelaskan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah pada saat proses pembelajaran. Penggunaan media konkret dalam pembelajaran dapat menjadi penunjang peserta didik memahami materi.

Menurut Rakhmawati et al. (2022) penggunaan media benda konkret dalam proses pembelajaran dapat berjalan efektif karena tercipta komunikasi dua arah, yaitu komunikasi guru dengan siswa saat guru menjelaskan materi pelajaran yang diikuti dengan peragaan media benda konkret, dan komunikasi siswa dengan siswa karena terjadi interaksi belajar untuk saling memberikan pengertian dan pemahaman diantara siswa. Sejalan dengan pendapat Riyana, Retnasari, and Supriyadi (2019)

yang berpendapat bahwa media benda konkret dapat mengalihkan perhatian peserta didik dalam mengingat dan memahami pembelajaran yang sedang berlangsung, media yang ada dapat memperjelas materi yang belum dipahami, dan juga apa yang dipelajari dapat masuk dalam ingatan jangka panjang.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti merumuskan beberapa permasalahan di atas ke dalam sebuah judul "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Kelas II SD 1 Peganjuran". Penggunaan model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media konkret diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Langkah pembelajaran Model Pembelajaran *Problem Based Learning* yang dapat mengaktifkan suasana pembelajaran diharapkan dapat menjadikan pengalaman peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu, pemanfaatan media konkret juga diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi karena mudah untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

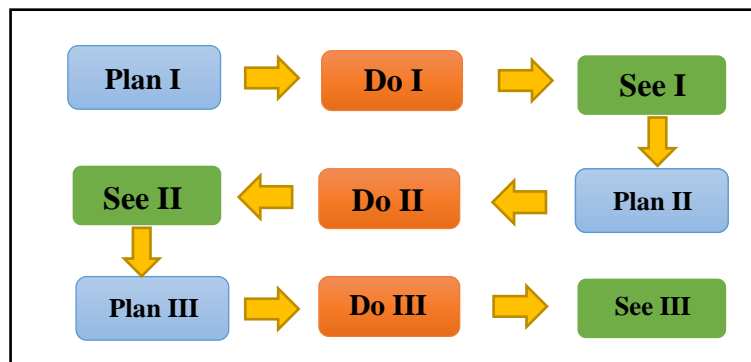
Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Dibia (2018) yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Bermediakan Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika" menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (berbasis masalah) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika peserta didik kelas IVB SD Lab Undiksha. Ketuntasan klasikal hasil belajar matematika mencapai peningkatan pada siklus I yang mencapai 80% dan siklus II mencapai 94%. Penelitian lain yang senada juga dilakukan oleh Eismawati, Koeswanti, dan Radia (2018), dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Siswa Kelas 4 SD" menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika materi bangun datar. Hasil sebelum

dilakukan tindakan yaitu pada pra siklus hanya 11 anak atau 44% yang tuntas, pada siklus I meningkat menjadi 16 anak atau 64% yang tuntas belajar matematika dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 22 anak yang tuntas belajar matematika atau 88%. Sesuai dengan penelitian sebelumnya, penulis mengharapkan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) juga akan meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas II semester 2 di SD 1 Pegangaran

2. METODE PELAKSANAAN

Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (*Action Research*) yaitu penelitian yang digunakan untuk memperbaiki masalah pada pola bentuk penyelesaian sebuah masalah. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 20 Maret

2023 hingga 05 April 2023 di SD 1 Pegangaran Kecamatan Bae Kabupaten Kudus. Subjek penelitian pada peserta didik kelas 2 sebanyak 17 peserta didik yang terdiri dari 10 laki-laki dan 7 perempuan. Penelitian ini dilakukan untuk mengukur kualitas proses pembelajaran pada hasil belajar peserta didik menggunakan pendekatan kuantitatif. Proses penelitian ini menggunakan 3 kali siklus untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran matematika. Peningkatan hasil belajar peserta didik ditunjukkan menggunakan *Lesson study* yang terdiri dari tiga tahap yaitu perencanaan (*plan*), pelaksanaan dan observasi (*do*) serta refleksi (*see*). Rancangan pelaksanaan *Lesson study* pada penelitian dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini



Gambar 1. Rancangan Pelaksanaan *Lesson Study*

Peneliti menggunakan 10 butir soal dalam bentuk pilihan ganda materi konsep pecahan muatan pelajaran matematika kelas II semester 2. Pengumpulan data diperoleh dari teknik berupa observasi, tes dalam bentuk *posttest* dan dokumentasi. Prosedur penelitian yang dilakukan oleh peneliti diperoleh data dari hasil belajar *posttest* yang berupa 10 butir soal pilihan ganda.

Berdasarkan data hasil *posttest* diperoleh hasil belajar matematika kelas II materi konsep pecahan mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar dipengaruhi oleh model pembelajaran *Problem Based Learning* yang digunakan guru agar dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi konsep pecahan. Penerapan model pembelajaran *Problem*

Based Learning berbantu media konkret berupa kertas, permen dan buku cerita.

Proses pengumpulan data yang diperoleh melalui soal evaluasi (*posttest*), hasil observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah soal evaluasi (*posttest*) dan lembar observasi (afektif dan psikomotorik). Penelitian ini menggunakan instrument berupa lembar tes yang berbentuk soal pilihan ganda (*multiple choice*) yaitu pada lembar *posttest* hasil belajar Matematika kelas II materi konsep pecahan. Lembar observasi afektif terdiri dari 3 aspek yaitu Kerjasama, keseriusan dan komunikasi. Sedangkan pada lembar observasi psikomotorik terdiri dari aspek melakukan pengamatan, melakukan percobaan,

mencatat hasil pengamatan dan membuat kesimpulan.

Teknik pengumpulan data terdiri dari data kuantitatif (hasil belajar kognitif) dan data kualitatif (hasil observasi aktivitas belajar afektif dan psikomotorik). Indikator kinerja pada penelitian ini dikatakan berhasil jika hasil belajar kognitif mencapai nilai ≥ 70 dengan target ketuntasan belajar minimal sebesar 75% dalam pembelajaran matematika pada materi konsep pecahan. Sedangkan pada hasil belajar afektif dan psikomotorik dapat dikatakan berhasil jika indikator keberhasilannya minimal mencapai $\geq 70\%$ dengan tingkat keberhasilan pembelajaran kategori tinggi.

Sebelum dilakukan pembelajaran dilakukan perencanaan bersama guru pamong agar dapat berjalan dengan baik. Saat dilaksanakan pembelajaran guru juga melakukan observasi untuk dapat melihat pembelajaran sesuai dengan perencanaan. Di akhir pembelajaran, guru mengevaluasi dan melakukan refleksi untuk dapat dijadikan pedoman pertemuan selanjutnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* matematika kelas II materi konsep pecahan semester 2. Pada setiap siklus akan ditinjau hasil belajar apakah menunjukkan peningkatan ataupun tidak. Jika mengalami peningkatan maka dapat dikatakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media konkret efektif diterapkan pada muatan pelajaran matematika.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada siklus I, siklus II, dan siklus III. Setiap siklus yang telah dilakukan terdapat perencanaan (*plan*), pelaksanaan dan observasi (*do*), evaluasi dan refleksi (*see*).

Pada pertemuan siklus 1 guru menggunakan media kertas, siklus 2 menggunakan media buku cerita dan kertas asturo dan siklus 3 menggunakan media permen dan amplop pecahan. Media yang digunakan untuk mendukung model

pembelajaran lebih mudah dipahami dan didapatkan pada kehidupan sehari-hari peserta didik.

Pembelajaran diawali kegiatan pendahuluan yang meliputi salam pembuka, berdoa, menyanyikan lagu Indonesia Raya dan absensi kelas serta penyampaian tujuan pembelajaran. Selama 3kali siklus diperoleh hasil belajar yang meningkat dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Dilanjutkan kegiatan inti yang meliputi langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu 1) orientasi peserta didik pada masalah, 2) mengorganisasi peserta didik untuk belajar, 3) membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, 4) mengembangkan dan menyajikan hasil, 5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Setiap tahapan dilaksanakan dengan kerjasama yang baik antar peserta didik.

Kegiatan akhir pembelajaran ditutup dengan kegiatan evaluasi pembelajaran yang sudah dilakukan untuk mengetahui pencapaian peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari dilanjutkan menyanyikan lagu daerah dan salam penutup.

Tahap kegiatan perencanaan (*plan*) saat pembelajaran prasiklus meliputi perencanaan menyiapkan perangkat pembelajaran untuk dilaksanakan pada hari senin, 20 Maret 2023. Tahap pelaksanaan (*do*) peneliti melaksanakan pembelajaran dengan materi tema 7 sub tema 2 pembelajaran 1 tanpa menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan tanpa menggunakan media konkret. Hasil refleksi (*see*) nilai *posttest* menunjukkan bahwa pembelajaran hanya menerapkan metode ceramah diperoleh data rata-rata nilai 54 dimana sebanyak 7 peserta didik mencapai ketuntasan atau 41 % dan sebanyak 10 peserta didik atau 59% belum tuntas mencapai KKM 70.

Kendala yang terjadi pada kegiatan prasiklus guru hanya menggunakan media belajar power point yang mana peserta didik belum memahaminya. Oleh karena itu untuk menambah pemahaman peserta didik, guru menggunakan kertas lipat pada pertemuan siklus I.

Pertemuan kedua yaitu pembelajaran siklus I pada tahap perencanaan peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan dilaksanakan pada hari Sabtu 25 Maret 2023. Materi pelaksanaan (*do*) yaitu tema 7 sub tema 2 pembelajaran 6 (muatan matematika materi konsep pecahan pada bangun persegi, dan lingkaran). Model pembelajaran *Problem Based Learning* dan media yang digunakan yaitu kertas lipat untuk digambar sesuai dengan bentuk pecahan. Hasil refleksi (*see*) diperoleh data rata-rata nilai mencapai 61 dengan 53% tuntas dan 47% belum tuntas mencapai nilai KKM 70. Sesuai persentase tersebut pada siklus I mengalami peningkatan ketuntasan dari prasiklus.

Kendala yang terjadi pada kegiatan siklus I guru hanya menggunakan media belajar kertas lipat yang mana peserta didik kurang memahami materi karena belum begitu banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran sehari-hari. Oleh karena itu untuk menambah pemahaman peserta didik, guru menggunakan buku cerita dan kertas asturo pada pertemuan siklus II.

Pertemuan ketiga yaitu pembelajaran siklus II pada tahap perencanaan peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan menggunakan media buku cerita yang ada di perpustakaan. Tahap pelaksanaan (*do*) yang dilakukan pada hari Rabu 29 Maret 2023 dengan materi tema 7 sub tema 3 pembelajaran 3 (materi muatan matematika menyatakan benda dalam bentuk pecahan). Peserta didik juga menempelkan kertas asturo yang telah disediakan sesuai dengan pecahan. Setelah peserta didik memahami konsep pecahan kemudian diterapkan pada benda ke dalam bentuk pecahan. Tahap refleksi (*see*) diperoleh data nilai rata-rata mencapai 70 dengan persentase sebanyak 65% tuntas dan 35% belum tuntas. Sesuai persentase tersebut pada siklus 2 mengalami peningkatan ketuntasan dari siklus I.

Kendala yang terjadi pada kegiatan siklus II guru menggunakan media belajar

buku cerita dan kertas asturo yang mana ada beberapa peserta didik yang kurang aktif dalam pembelajaran karena kurang menarik. Oleh karena itu untuk menambah minat belajar seluruh peserta didik, guru menggunakan permen dan amplop pecahan pada pertemuan siklus III.

Pertemuan keempat yaitu pembelajaran siklus III pada tahap perencanaan peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan menggunakan media amplop pecahan dan permen. Tahap pelaksanaan (*do*) yang dilakukan pada hari Rabu 05 April 2023 dengan materi tema 7 sub tema 4 pembelajaran 3 (materi muatan matematika menyatakan benda dalam bentuk pecahan). Peserta didik juga membagi-bagi wortel yang ada ke dalam pecahan). Setelah peserta didik memahami konsep pecahan kemudian diterapkan pada benda ke dalam bentuk pecahan peserta didik diminta membagi permen ke dalam gelas plastik sesuai pecahan. Tahap refleksi (*see*) diperoleh data nilai rata-rata mencapai 80 dengan persentase sebanyak 82% tuntas dan 12% belum tuntas. Sesuai persentase tersebut pada siklus III mengalami peningkatan ketuntasan dari siklus II.

Pada pertemuan siklus III kendala yang terjadi pada siklus sebelumnya sudah dapat diatasi dikarenakan hasil belajar dan minat belajar peserta didik semakin meningkat karena media belajar yang mudah dipahami dan menarik.

Antusias peserta didik yang tinggi dalam pembelajaran menjadikan proses pemecahan masalah berjalan dengan baik sesuai dengan tahapan dalam kegiatan. *Ice breaking* sesekali dilakukan untuk menambah semangat belajar. Kelompok yang berhasil mempresentasikan hasil karya nya mendapat apresiasi dari guru dan kelompok yang lain. Berikut ini tabel hasil belajar siklus I, II, dan III dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan media konkret.

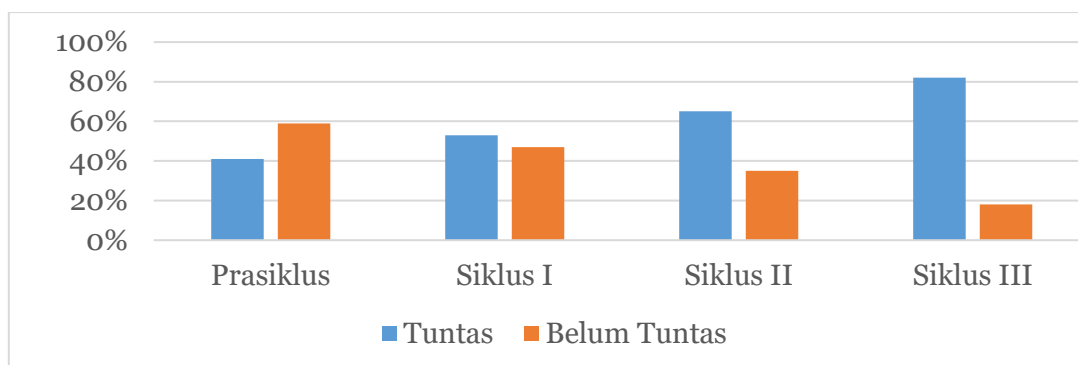
Tabel 1. Data hasil nilai evaluasi prasiklus, siklus I, Siklus II, dan Siklus III

No	Indikator	Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Jumlah Peserta didik	17	17	17	17
2	Jumlah Nilai	920	1.040	1.190	1.370
3	Rata-rata	54	61	70	80
4	Nilai Tertinggi	80	90	100	100
5	Nilai Terendah	20	30	40	40
6	Persentase Tuntas	41%	53%	65%	82%
7	Persentase Tidak Tuntas	59%	47%	35%	18%

Berdasarkan dari data tabel 1 hasil nilai *posttest* prasiklus diperoleh rata-rata nilai 54, siklus I diperoleh rata-rata nilai 61, siklus II diperoleh rata-rata nilai 70, siklus III diperoleh rata-rata nilai 80. Tahapan siklus I hingga siklus III memperoleh hasil belajar yang menunjukkan peningkatan yang lebih baik dari sebelumnya.

Proses belajar mengajar menerapkan model pembelajaran *Problem Based*

Learning menjadikan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna sehingga dapat meningkat hasil belajar dari siklus sebelumnya. Sesuai dengan data diatas maka dapat disajikan grafik ilustrasi yang menunjukkan hasil belajar matematika peserta didik pada siklus I, II, dan III dengan nilai KKM 70.



Grafik 1 Ketuntasan Hasil Belajar Matematika

Berdasarkan grafik 1 diatas diperoleh persentase 53% peserta didik tuntas dan 47% peserta didik belum tuntas dengan kriteria cukup baik. Siklus II diperoleh persentase 65% peserta didik tuntas dan 35% peserta didik belum tuntas dengan kriteria cukup baik. Siklus III diperoleh persentase 82% peserta didik tuntas dan 18% peserta didik belum tuntas dengan kriteria baik. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* materi konsep pecahan dan lama waktu berpengaruh

berpengaruh pada hasil belajar muatan pelajaran Matematika kelas II SD 1 Peganjaran. Media konkret yang digunakan berupa kertas lipat, kertas asturo, amplop pecahan dan permen.

Selain hasil belajar secara kognitif, peneliti juga mengamati aktivitas belajar aspek afektif dan psikomotorik. Berikut ini data rekapitulasi peningkatan hasil belajar matematika aspek afektif siklus I sampai III peserta didik kelas II semester 2 SD 1 Peganjaran sesuai tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2 Rekapitulasi hasil observasi Aktivitas aspek Afektif

No. Aspek Observasi	Hasil Tiap Siklus Aspek Afektif			
	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Kurang	Tinggi	Sangat Tinggi	Sangat Tinggi
2	Kurang	Sedang	Tinggi	Tinggi
3	Kurang	Sedang	Sedang	Tinggi
Rata-rata	Kurang	Sedang	Tinggi	Tinggi

Berdasarkan tabel 2 diatas dapat dilihat bahwa pada kondisi awal sebelum menggunakan model pembelajaran berbantuan media konkret nilai aktivitas belajar aspek afektif peserta didik masih kurang. Pada siklus I mulai ada perkembangan aspek keseriusan, kerjasama, dan komunikasi peserta didik dalam kelompok mencapai rata-rata sedang sehingga diperoleh peningkatan dari kondisi awal yang masih pasif. Pada siklus II sudah ada peningkatan yang signifikan. Pada aspek keseriusan memperoleh hasil sangat tinggi karena keingintahuan peserta didik yang mendapat pengetahuan baru. Sedangkan aspek yang lain juga meningkat dari siklus

II. Rata-rata diperoleh hasil aktivitas afektif dalam kelompok mencapai hasil tinggi. Pada siklus III diperoleh data aspek keseriusan masih mencapai sangat tinggi sedangkan aspek lainnya mencapai hasil tinggi artinya meningkat dari siklus II. Rata-rata aspek pada siklus III memperoleh hasil tinggi.

Hasil observasi afektif telah mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, sejalan dengan hasil observasi aktivitas peserta didik pada aspek psikomotorik. Rekapitulasi hasil observasi aktivitas peserta didik pada aspek psikomotorik dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3 Rekapitulasi hasil observasi Aktivitas aspek Psikomotorik

No. Aspek Observasi	Hasil Tiap Siklus Aspek Psikomotorik			
	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Kurang	Tinggi	Tinggi	Sangat Tinggi
2	Kurang	Sedang	Tinggi	Sangat Tinggi
3	Kurang	Sedang	Tinggi	Tinggi
4	Kurang	Sedang	Tinggi	Tinggi
Rata-rata	Kurang	Sedang	Tinggi	Tinggi

Berdasarkan observasi aspek psikomotorik, diperoleh data yang meliputi melakukan pengamatan, melakukan percobaan, mencatat hasil pengamatan, dan membuat kesimpulan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hasil siklus III diperoleh data tinggi yang dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik dalam pembelajaran matematika pada materi konsep pecahan dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media konkret

berhasil sesuai dengan indikator kinerja yang mana dengan kategori tinggi (> 70%).

Pembelajaran yang menarik akan menambah semangat belajar peserta didik dan memberikan dampak dalam mencapai nilai evaluasi hasil belajarnya. Oleh karena itu perlu adanya media yang nyata untuk memudahkan pemahaman peserta didik sehingga mencapai hasil belajar diatas KKM yang telah ditentukan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Setiap kegiatan pembelajaran perlu adanya pemanfaatan model pembelajaran

untuk dapat mengaktifkan suasana belajar dalam kelas. Menurut Fauzia, 2018 model pembelajaran *Problem Based Learning* bisa menyajikan masalah sebagai permulaan dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru. Penerapan model pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat berjalan optimal dengan didukung oleh media yang tepat. Kendala pada siklus I yang menggunakan media kertas lipat menjadi kurang menarik peserta didik dalam pembelajaran sehingga perlu adanya media belajar yang lebih menarik seperti buku cerita dan kertas asturo pada siklus II. Kendala yang dihadapi pada siklus II yaitu kurangnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Sehingga perlu perbaikan pada siklus III. Perlakuan perbaikan di siklus III dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar dan minat belajar peserta didik karena menggunakan media permen dan amplop pecahan. Menggunakan permen yang dekat dengan kehidupan peserta didik memudahkan dalam memahami pembelajaran. Sedangkan amplop pecahan menambah keaktifan dalam belajar sehingga pembelajaran menyenangkan.

Sebuah pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran harus dapat memberikan tumpuan balik yang seimbang dengan perubahan yang terjadi dalam pembelajaran dan menghasilkan strategi untuk membangun pengetahuan baru yang berpusat pada peserta didik.

Model pembelajaran PBL merupakan model pembelajaran yang berbasis masalah. Hal ini diperjelas oleh Fathurrohman (2020) menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui beberapa tahap ilmiah dimana siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah dan dapat memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah sendiri. Model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dan kemampuan memecahkan masalah sehingga dapat membangun pengetahuan dengan sendiri.

Pendapat tersebut sejalan dengan tujuan utama *Problem Based Learning* menurut Sofyan, Komariyah, dan Wagiran (2016) yang menyatakan bahwa *Problem Based Learning* bukanlah penyampaian sejumlah besar pengetahuan kepada peserta didik, melainkan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah dan sekaligus mengembangkan kemampuan peserta didik untuk secara aktif membangun pengetahuan sendiri. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) bagi peserta didik memiliki tujuan untuk mengembangkan kemandirian belajar dan keterampilan sosial yang terbentuk dari kolaborasi dalam menerima informasi, strategi dan sumber belajar yang relevan untuk menyelesaikan suatu masalah.

Pembelajaran yang dilakukan guru dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan media konkret pada muatan pelajaran matematika materi konsep pecahan kelas 2 semester II SD 1 Pegunungan terjadi interaktif. Suasana kelas menjadi aktif tanya jawab antara guru dan peserta didik. Guru menggunakan media konkret dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik secara individu maupun kelompok.

Media yang digunakan merupakan benda nyata seperti kertas, permen dan buku cerita yang dapat ditemui pada kehidupan sehari-hari. Bukan hanya mengembangkan berpikir kritis, namun mereka juga diharapkan dapat memecahkan masalah yang telah disajikan guru di awal pembelajaran. Kondisi di kelas yang biasanya pasif, kini menjadi aktif bertanya jawab antara guru dan peserta didik sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna. Peserta didik tidak merasa sungkan dalam menanyakan materi yang belum dipahami kepada guru. Mereka pun percaya diri mengungkapkan apa yang menjadi kesulitan dalam belajar Matematika. Pembelajaran menggunakan media konkret dengan

Langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat mendorong minat belajar peserta didik dalam belajar karena mudah dipahami. Suasana pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* Dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada saat mengerjakan soal evaluasi *posttest*. Bukan hanya peserta didik, guru juga merasa senang karena dapat menyajikan materi dengan benda-benda nyata pada kehidupan sehari-hari dengan mudah didapatkan. Pembelajaran dengan menyajikan sebuah permasalahan akan menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik dalam membuktikan dan berpikir secara kritis menemukan pemecahan permasalahan yang diberikan. Sehingga mereka memahami sebuah konsep pecahan dengan menggunakan media

konkret dan menerapkan pada soal pecahan. Peserta didik yang mulanya malu-malu menjadi aktif bertanya karena menarik minat belajarnya untuk memahami materi pembelajaran.

Pertanyaan pemantik juga dibutuhkan untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang konsep pecahan. Kegiatan belajar secara kelompok dalam membangun pengetahuan baru juga menunjukkan antusias yang baik oleh peserta didik. Semua anggota kelompok saling bekerjasama menyelesaikan permasalahan yang telah disajikan. Salah satu langkah pembelajaran yang menyelidiki permasalahan pada pembelajaran menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media konkret kertas tampak pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 2 Kegiatan dengan Model PBL

Berdasarkan gambar 2 yaitu kegiatan pembelajaran menerapkan model PBL yang salah satu tahapannya adalah membimbing penyelidikan kelompok. Pada kegiatan ini peserta didik melakukan memecahkan sebuah permasalahan dengan memanfaatkan media konkret berupa kertas secara langsung di depan kelas. Pembelajaran yang dilakukan dapat membangun pengetahuan baru dalam menemukan konsep pecahan secara nyata. Peserta didik secara berkelompok menjadi antusias dan aktif dalam menemukan pemecahan masalah berupa konsep pecahan. Proses belajar yang melibatkan

media konkret mudah untuk dipahami dan menambah semangat peserta didik dalam pembelajaran.

Menurut pendapat Rosyida dan Adi (2018), media yang dikemas dan disajikan dengan menarik akan membuat peserta didik menjadi antusias dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Kekuatan media pembelajaran dapat mentransfer informasi, karena dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya membaca dan mendengarkan tetapi juga melihat penjelasan yang berupa gambar maupun benda konkret yang ada di sekitar peserta didik.

Kertas dengan gambar yang menarik peserta didik sesuai pada gambar 1 akan memudahkan dalam memecahkan masalah dan mengembangkan pengetahuan barunya tentang pecahan. Penelitian ini sejalan dengan Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Dibia (2018) yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Bermediakan Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika" menunjukkan bahwa Penerapan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas IVB SD Lab Undiksha. Hasil belajar matematika dengan ketuntasan klasikal mengalami mencapai 94%.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi konsep pecahan kelas II semester 2. Hal ini ditunjukkan dari nilai rata-rata siklus I yang mencapai rata-rata 61, siklus II mencapai rata-rata 70 dan siklus III mencapai nilai 80 dengan KKM 70. Ketuntasan hasil belajar siklus I mencapai 53%, siklus II mencapai 65% dan siklus III mencapai 82% sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik SD 1 Pegunungan tahun ajaran 2022-2023 pada matematika materi konsep pecahan mengalami peningkatan.

DAFTAR PUSTAKA

Dibia, I Ketut. 2018. "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Hasil Belajar Matematika." 1(1): 10-19.

Eismawati, Eka, Henny Dewi Koeswanti, & Elvira Hoesein Radia. 2018. "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 Sd Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning." *Justek : Jurnal Sains dan Teknologi* 1(1): 120.

Fathurrohman, Muhammad. 2020. *Model Model Pembelajaran Inovatif*. Depok: Ar-Ruzz Media.

Fuadi, Ahmad, rahmah, paulina, & supriyanto. 2021. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Bengkalis, Riau: DOTPLUS Publissher.

Puspitasari, Dahlia Rineva. 2022. "Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Konkret Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar." 1(2): 170-80.

Rakhmawati, Nadiya, Siti Anafiah & Esti Yulianingsih. 2022. "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Benda Konkret Jam Analog Pada Peserta Didik Kelas II SD Negeri Karangpule Kebumen." 1(1).

Riyana, Septi, Lisa Retnasari, & Amroni Supriyadi. 2019. "Penggunaan Benda Konkret Sebagai Media Untuk Meningkatkan Keterampilan Menghitung Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas I Sekolah Dasar." *Prosiding Pendidikan Profesi Guru* (23): 301-16.

Rosyida, Fatiya, & Khofifatu Rohmah Adi. 2018. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Program Autoplay Untuk Guru-Guru SMPN 2 Balen Kecamatan Balen Kabupaten Bojonegoro." *Jurnal Praksis dan Dedikasi Sosial* 1(1): 21.

Samfitri, Jessy Ria, Siti Dewi Maharani, & Indra Gandi. 2021. "Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Pelajaran Matematika Sdn 11 Merapi Barat." *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar* 8(2).

Sofyan, Herminarto, Kokom Komariyah, & Wagiran. 2016. "Problem Based Learning Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Di SMK." *Seminar Nasional 2016 "Profesi Responsibility Pendidikan dalam Menyiapkan SDM Vokasi Abad"* Jurusan PTBB FT UNY, 15 Oktober 2016 3: 24-35.