

Semarang, 24 Juni 2023

Peningkatan Hasil Belajar Melalui PBL Berbantu Papan Diagram pada Matematika Kelas V SD 1 Panjang

Maharani Dwi Ayuni¹, Dina Prasetyowati², Lasmini³

¹PGSD, PPG PRAJABATAN, Universitas PGRI Semarang, Jl.Sidodadi Timur No.24 Semarang, 502323

²PGSD, PPG PRAJABATAN, Universitas PGRI Semarang, Jl.Sidodadi Timur No.24 Semarang, 502323

SD 1 Panjang, Bae, Kudus, 59326

E-mail: *maharaniayuni95@gmail.com*¹⁾
*dinaprasyowati@upgris.ac.id*²⁾
*diazlasmini3@gmail.com*³⁾

Abstract

This study aims to describe the increase in learning outcomes through the use of Problem Based Learning (PBL) models assisted by Interactive Media and Concrete Objects. Researchers used classroom action research (CAR) with the Mc design. Taggart is a spiral shape which has four stages such as planning, implementing, observing and reflecting. The techniques used in this study include observation, testing, documentation and field notes. In this study, the instruments used included learning implementation plans (RPP), tests, documentation and notes. Data analysis in this study used descriptive comparative analysis or data analysis techniques with comparisons between the pre-cycle, cycle I and cycle II. While the indicators in this study were 80% completeness with a KKM score of > 70. The results of this study were classroom action research using Problem Based Learning (PBL) assisted by board diagram media to improve student learning outcomes. This result can be proven by the percentage of completeness of student learning outcomes has increased. This increase did not only occur in the cognitive domain but in the other two domains, namely affective and psychomotor.

Keywords: *Problem Based Learning (PBL), Media Papan Diagram, Media Pembelajaran*

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar melalui penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu Media Interaktif dan Benda Konkret. Peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan desain Mc. Taggart berbentuk spiral yang memiliki empat tahapan seperti perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini seperti observasi, test, dokumentasi serta catatan lapangan. Dalam penelitian ini, instrument yang digunakan diantaranya yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), test, dokumentasi serta catatan kecil. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif komparatif atau teknik analisis data dengan perbandingan antara pra siklus, siklus I dan siklus II. Sedangkan indikator dalam penelitian ini adalah 80% ketuntasan dengan nilai KKM > 70. Hasil dari penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media papan diagram dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil ini dapat dibuktikan dengan presentase ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut tidak hanya terjadi pada ranah kognitif melainkan pada kedua ranah lainnya yaitu afektif dan psikomotor.

Kata Kunci : *Problem Based Learning (PBL), Media Papan Diagram, Media Pembelajaran*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan model pola berpikir, pola untuk mengorganisasikan pembuktian yang logis. Matematika adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, dan akurat representasinya dengan simbol. Mata pelajaran matematika sangat perlu diberikan kepada semua siswa karena sebagai dasar untuk membantu melatih pola pikir semua siswa agar dapat memecahkan masalah dengan kritis, logis, dan tepat (Kurniawati, 2008). Matematika di sekolah dasar khususnya kelas I sampai III disampaikan secara tematik. Sedangkan matematika di kelas IV-VI disampaikan secara terpisah dalam mata pelajaran tersendiri.

Salah satu yang menjadi pokok bahasan dalam pembelajaran matematika di SD adalah materi statistika. Materi ini sendiri saat di SD berfokus pada kemampuan membaca dan menafsirkan data, mengelompokkan data hingga menyajikan data. Sedangkan pembelajaran statistika dikelas V memfokuskan pada mengumpulkan, membaca dan menafsirkan, serta menyajikan data dalam bentuk daftar, data tabel, diagram batang, diagram gambar piktogram, hingga diagram garis.

Dalam proses belajar mengajar seorang guru memiliki peranan penting. Yakni seorang guru perlu melakukan sebuah inovasi dalam pembelajarannya. Hal ini sangat penting dan sangat bermanfaat untuk siswa. Inovasi tersebut dapat dilakukan dalam berbagai cara, yang salah satunya adalah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Menurut Indrawati, Wahyudi dan Ratu (2014) mengatakan bahwa proses belajar PBL merupakan suatu kegiatan belajar mengajar dengan memberikan suatu masalah pada siswa, agar pembelajaran menjadi lebih aktif, maka siswa nantinya akan menjadi subjek belajar yang akan menyelesaikan permasalahan tersebut dengan guru sebagai fasilitatornya.

Akan tetapi pada umumnya usia perkembangan kognitif siswa SD saat ini,

mereka masih terikat dengan benda-benda atau kejadian yang konkret atau nyata sehingga panca indra mereka akan lebih mudah menangkap. Dalam pembelajaran matematika yang umumnya bersifat abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media yang dapat memperjelas penyampaian materi yang dilakukan oleh guru. Sehingga mereka akan lebih cepat memahami materi yang dijelaskan atau sedang dipelajari.

Oleh sebab itu, guru juga perlu mengembangkan media yang mampu menunjang proses belajar siswa didalam kelas. Hal ini diketahui bahwa media merupakan instrumen yang sangat strategis menentukan keberhasilan proses belajar mengajar.

Menurut Komariyah (2021) penggunaan media dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru mampu mengatasi permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran sendiri yaitu benda yang digunakan pendidik dalam membantu menerangkan materi kepada pelajar (Suryani, 2018). Sehingga media pembelajaran jika diciptakan dengan baik dan guru mampu mengimplementasikannya akan menghasilkan hasil belajar yang baik pula.

Suatu program media akan dianggap terlalu mudah oleh siswa bila siswa tersebut sudah memiliki sebagian besar kemampuan ataupun keterampilan yang disajikan oleh media tersebut begitupun sebaliknya (Arif S. Sadiman, dkk, 2011 :103). Maka dari itu seorang guru harus mampu merancang media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan siswa. Hal ini dikarenakan jika media pembelajaran yang digunakan guru terlalu mudah maka siswa akan bosan dengan sendirinya, begitupun sebaliknya jika media terlalu sulit dan rumit maka akan membuat siswa merasa kesulitan dalam berpikir.

Menurut Rostina Sundayana, (2013 : 5) penggunaan media pembelajaran dalam membantu pengajar menyampaikan materi sehingga lebih menarik untuk bisa memahami materi yang disampaikan dengan baik serta dapat meningkatkan hasil belajar.

Menurut Ahmad Susanto (2013:5), hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi dalam diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif maupun psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Tujuan dari hasil belajar tersebut sebagai alat ukur dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Penelitian yang dilakukan oleh Yuli Puji Lestari, Slameto dan Elvira Hosein Radia (2018) yang berjudul *Penerapan Pbl(Problem Based Learning) Berbantuan Media Papan Catur Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas 4 SD*, diketahui bahwa pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SD semester 2 Tahun Ajaran 2017/2018. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Hadza Muhammad Amirul Bahar, Ika Septiana & Sudadi (2022) yang berjudul *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Berbantu Media Interaktif dan Benda Kongkret pada Peserta Didik Kelas III SDN Keputran 06*, diketahui bahwa penggunaan model PBL dengan berbantu media interaktif dan benda kongkret mampu memberikan dampak yang positif bagi siswa yang salah satunya adalah mampu meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan hasil pemaparan diatas, peneliti bermaksud menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantu media kongkret yakni media papan diagram sebagai solusi yang tepat dalam pemecahan masalah di kelas V SD 1 Panjang, Bae, Kudus. Hal ini dikarenakan hasil belajar siswa kelas V SD 1 panjang pada mata pelajaran matematika terutama pada materi penyajian data tunggal masih rendah. Sehingga peneliti berharap dengan dengan penggunaan PBL yang berbantu papan diagram (PADI) akan meningkatkan motivasi siswa untuk lebih semangat dan giat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dikelas yang akan berakibat pada meningkatnya hasil belajar siswa. Adapun media papan diagram merupakan media yang dirasa tepat dalam membantu proses belajar

siswa, mengingat siswa SD masih dalam kategori usia operasional konkret.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan di SD 1 Panjang, Kudus pada bulan Maret s/d Mei 2023. Penelitian ini terdiri dari dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Subjek penelitian yang diamati dalam penelitian ini terdiri dari 31 siswa dengan rincian siswa laki-laki berjumlah 18 dan siswa perempuan berjumlah 13.

Adapun tahapan penelitian terdiri dari perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*) dan refleksi (*reflection*). Hasil intervensi yang diharapkan setelah penelitian ini dilakukan adalah pencapaian sebanyak 85% siswa yang berada diatas kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70 dan 95% partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran PBL ini diawali dengan memberikan permasalahan tentang penyajian data tunggal, kemudian siswa diminya untuk memberikan solusinya. Pada tahap siklus I ini terdiri dari perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan tindakan, refleksi. Sedangkan pada kegiatan siklus II masih sama dengan kegiatan siklus I. Yakni pada pelaksanaan siklus II, tahap perencanaan didasarkan dari hasil refleksi siklus I yang mana sebagai perbaikan dari kekurangan yang ada pada siklus I. Dalam tahap refleksi pada siklus II, dilakukan untuk melihat apakah masih ada permasalahan yang berkaitan dengan pencapaian kriteria keberhasilan pembelajaran. Apabila kriteria keberhasilan pembelajaran tidak tercapai sesuai dengan harapannya, maka pembelajaran tindakan kelas akan diteruskan ke dalam siklus III jika berhasil maka penelitian cukup sampai pada siklus II.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa cara berikut ini:

1. Observasi, dilakukan dengan mengamati dan mencatat semua data

- yang ditemukan selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.
2. Test, dilakukan sebuah test baik test tertulis ataupun post-test. Dimana Test akan dilangsungkan pada saat akhir siklus, sedangkan post-test akan dilangsungkan dalam mengukur sejauhmana pemahaman yang dimiliki oleh siswa terhadap wawasan belajar mereka maka dapat dilihat dari setelah peneliti menerapkan *problem based learning* (PBL) yang berbantu papan diagram (PADI).
 3. Dokumentasi, dalam penelitian ini dokumentasi sebagai alat penguat ataupun bukti yang berupa foto-foto hingga video selama pelaksanaan yang menunjukkan gambaran pada saat kegiatan pembelajaran.
 4. Catatan Lapangan, digunakan sebagai pelengkap data yang tidak tercatat ataupun terlewatkan dalam instrument penilaian lainnya. Catatan lapangan akan diisi oleh peneliti sebagai bahan pertimbangan atau alat bantu pada saat observasi selama penerapan proses pembelajaran model *problem based learning* (PBL) berbantu papan diagram (PADI).

Setelah semua data diperoleh, peneliti melakukan analisis data yang dalam hal ini peneliti menggunakan analisis data berupa data deskriptif kualitatif dan juga data kuantitatif. Analisis data deskriptif kualitatif akan berisi tentang data yang berupa teks seperti hasil observasi aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar. Sedangkan analisis data kuantitatif dalam penelitian ini digunakan untuk menganalisis data berupa angka seperti hasil belajar.

Adapun setelah penelitian dilakukan maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data untuk mendapatkan kesimpulan dari hasil. Analisis yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas menggunakan statistika deskriptif komparatif atau kegiatan membandingkan hasil penelitian antar siklus. Perbandingan ini meliputi kemampuan literasi pada saat sebelum dan sesudah melaksanakan tindakan. Sedangkan pada pelaksanaannya sudah melampaui

beberapa tahapan seperti tahap reduksi, paparan data serta kesimpulannya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini menekankan pada usaha perbaikan untuk dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas V SD 1 Panjang dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) yang berbantu media papan diagram. Adapun dalam kegiatan model PBL sendiri menuntut siswa untuk membangun pengetahuan-pengetahuan siswa sendiri dengan memecahkan masalah yang dihadapi siswa. Dalam pembelajaran ini siswa diorientasikan ke dalam masalah yang siswa hadapi sesuai dengan pengetahuan dalam dunia nyata. Selanjutnya secara berkelompok siswa bersama-sama mencari jalan keluar dari permasalahan yang mereka dapatkan. Siswa bersama kelompok melakukan percobaan untuk dapat memecahkan masalah yang ada. Setelah siswa mampu memecahkan masalah selanjutnya siswa mempresentasikan hasil penelitiannya di depan kelas bersama kelompok masing-masing. Kelompok lain menanggapi hasil pekerjaan temannya yang sedang dipresentasikan di depan kelas. Guru didalam kelas menjadi fasilitator sehingga siswa yang akan mendominasi pembelajaran dan tidak berpusat pada guru. Pada akhir pembelajaran guru memberikan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat memahami tentang materi yang dipelajari.

Pada bagian ini, akan dipaparkan terkait hasil analisis dan data penelitian tentang hasil belajar matematika pada siswa kelas V di SD materi penyajian data dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media papan diagram (PADI). Hasil belajar pada penelitian ini mencakup 3 ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

Adapun hasil belajar dari penelitian ini telah menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan.

"Optimalisasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Melalui PTK"

Peningkatan hasil belajar tersebut diperoleh dari hasil pelaksanaan siklus I dan siklus II, dengan KKM 70. Hasil belajar tersebut dapat dilihat dari tabel dan penjelasan berikut ini.

Hasil belajar kognitif kondisi awal, siklus I dan siklus II siswa kelas V SD 1 Panjang Kudus dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

NO	KETUNTASAN	KONDISI AWAL (PRA)		SIKLUS I		SIKLUS II	
		Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
1	Tuntas	13	41,94	22	71	27	87,1
2	Belum Tuntas	18	58,06	9	29	4	12,9
JUMLAH		31	100	31	100	31	100
NILAI RATA-RATA		62		78		82	
NILAI TERTINGGI		85		92		95	
NILAI TERENDAH		32		50		65	

Tabel 1. Perbandingan Nilai Hasil Belajar Kognitif Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa perbandingan hasil belajar kondisi awal, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Rata-rata hasil belajar pada kondisi awal yaitu 62 meningkatkan pada siklus I menjadi 78, dan mengalami peningkatan lagi pada siklus II menjadi 82. Pada kondisi awal nilai siswa yang tuntas ada 13 siswa dengan presentase 42 % dan siswa yang belum tuntas sebanyak 19 siswa dengan presentase 58%. Mengalami peningkatan pada siklus I, siswa yang tuntas sebanyak 22 siswa dengan presentase 71% dan siswa yang belum tuntas sebanyak 9 dengan

presentase 29%. Selanjutnya mengalami peningkatan lagi pada siklus II, siswa yang tuntas sebanyak 27 siswa dengan presentase 87 %, dan siswa yang belum tuntas sebanyak 4 siswa dengan presentase 13%.

Hasil belajar afektif didapatkan dari hasil pengamatan guru kepada siswa saat pembelajaran berlangsung. Hasil belajar afektif menekankan pada aspek sikap siswa saat pembelajaran berlangsung. Pada analisis data afektif akan membandingkan hasil afektif siklus I dan siklus II.

No	Ketuntasan	Siklus I		Siklus II	
		Nilai rata-rata	Ketentuan Klasikal	Nilai Rata-Rata	Ketentuan Klasikal
1	Menghormati	85	95 %	92	97 %
2	Partisipasi	75	82 %	82	90 %
3	Bekerjasama	82	86 %	90	95 %
4	Tanggung Jawab	80	84 %	85	92 %

Nilai Tertinggi	95	98
Nilai terendah	45	65

Tabel 2. Perbandingan Nilai Hasil Belajar Afektif Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel 2 analisis ketuntasan hasil belajar ranah afektif siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Pelaksanaan tindakan siklus I terlihat pada sikap menghormati dengan nilai rata-rata 85 dengan presentase 95% mengalami peningkatan pada siklus II dengan nilai rata-rata 85 presentase 97%. Sedangkan sikap partisipasi siswa pada siklus I dengan nilai rata-rata 75 presentase 95% mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 82 dengan presentase 90%. Selanjutnya bagian sikap bekerjasama siswa pada siklus II memiliki nilai rata-rata 82 dengan presentase 86% mengalami peningkatan di siklus II yang memiliki nilai rata-rata 90 dengan presentase 95%.

Terakhir, bagian sikap tanggung jawab siswa pada siklus I memiliki nilai rata-rata 80 dengan presentase 84% mengalami peningkatan yang memiliki

nilai rata-rata 85 dengan presentase 92%. Adapun nilai tertinggi pada ranah afektif ini pada siklus I adalah 95 dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 98. Sedangkan nilai terendahnya pada siklus I adalah 45 dan mengalami peningkatan pada siklus II yakni 65. Dari keseluruhan data yang diperoleh, hasil belajar pada ranah afektif pada pembelajaran matematika materi penyajian data tunggal mengalami peningkatan dan dapat dikatakan berhasil telah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media papan diagram (PADI).

Hasil belajar psikomotor dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung. Guru mengamati secara langsung ketrampilan yang dimiliki oleh siswa. Pada analisis data berikut yakni tabel 3 peneliti akan membandingkan data psikomotor pada siklus I dan siklus II.

No	Aspek	Siklus I		Siklus II	
		Nilai rata-rata	Ketentuan Klasikal	Nilai Rata-Rata	Ketentuan Klasikal
1	Membawa alat dan bahan untuk percobaan	75	83 %	88	90 %
2	Mengoprasikan alat dan bahan dalam pembuatan dengan benar	81	86 %	89	93 %
3	Ketelitian dalam menuliskan jawaban	81	86 %	90	95 %
4	Mendemonstrasikan percobaan di depan kelas	83	85 %	92	97 %
Nilai Tertinggi		75		95	
Nilai terendah		50		70	

Tabel 3. Perbandingan Nilai Hasil Belajar Psikomotorik Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel 3 analisis ketuntasan hasil belajar psikomotor siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Pelaksanaan tindakan siklus I terlihat pada aspek membawa alat dan bahan

untuk percobaan memiliki nilai rata-rata 75 dengan presentase 83% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 88 dengan presentase 90%. Mengoperasikan alat dan bahan dalam pembuatan atau

percobaan dengan benar pada siklus I memiliki nilai rata-rata 81 dengan presentase 86% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 89 dengan presentase 93%. Ketelitian dalam menuliskan jawaban memiliki nilai rata-rata 81 dengan presentase 85% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 90 dengan presentase 95%. pada siklus I adalah 50 lalu mengalami peningkatan menjadi 70.

Dari keseluruhan data yang diperoleh, hasil belajar pada ranah afektif pada pembelajaran matematika materi penyajian data tunggal mengalami peningkatan dan dapat dikatakan berhasil telah menggunakan model pembelajaran berlangsung. Dengan penggunaan hal tersebut dapat membantu memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran dalam rangka menjelaskan dan mempermudah permasalahan pembelajaran menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami. Sehingga dengan begitu mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Sebelum dilakukan tindakan penerapan pembelajaran model *Problem Based Learning* (PBL) yang disertai pembuatan papan diagram oleh siswa, pada saat mereka diberikan permasalahan untuk diselesaikan, hasilnya mereka kurang mampu menyelesaikannya dengan tepat. Hal ini berdampak pada kegiatan siswa yang kurang memahami konsep dari penyajian data tunggal dengan tuntas hingga berdampak rendahnya hasil belajar.

Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas yakni pada siklus I peneliti merefleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dan mencari solusi agar hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Dalam hal ini ditemukan bahwa hasil belajar siswa kurang bagus disebabkan guru kurang sesuai memanfaatkan model pembelajarannya, yakni guru hanya menyajikan permasalahan saja tanpa memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai untuk menunjang materi pelajaran. Sehingga

Terakhir pada aspek mendemonstrasikan percobaan didepan kelas memiliki nilai rata-rata 83 dengan presentase 85% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 92 dengan presentase 97%. Adapun nilai tertinggi pada ranah psikomotor pada siklus I adalah 75 dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan nilai 95. Sedangkan nilai terendah *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media papan diagram (PADI).

Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media papan diagram (PADI) merupakan teknik yang digunakan dalam rangka mengaktifkan komunikasi guru dan siswa selama proses belajar mengajar menyebabkan siswa merasa kurang tertantang dan bosan dengan suasana pembelajarannya yang berakibat pada tidak seluruhnya siswa bisa aktif mengikuti proses belajar yang sedang berlangsung.

Namun, setelah dilakukn refleksi hingga menemukan solusinya yang pada siklus II peneliti menggunakan media papan diagram yang diterapkan dalam proses belajar model PBL, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini disebabkan dalam proses belajar siswa merasa antusias dan aktif. Pada pembelajaran ini setiap kelompok melakukan percobaannya masing-masing atau membuat papan diagram sesuai dengan kreatifitas kelompoknya. Dengan begitu suasana kelas menjadi lebih hidup dan siswa menjadi lebih aktif dari biasanya. Hal ini terbukti setelah dilakukan pemberian soal evaluasi, hasil yang diperoleh siswa mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut tidak hanya terjadi pada satu ranah saja, melainkan tiga ranah mengalami peningkatan pula.

Adapun sebagai bukti antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) yang berbantu media papan diagram dapat dilihat pada gambar 1 dan gambar 2 berikut ini.

Gambar 1.
Diagram di



Pembuatan Papan
Pertemuan I



Gambar 2. Pembuatan Papan Diagram di Pertemuan II

Pada gambar 1 dapat dilihat siswa sedang membuat papan diagram bersama kelompoknya. Kemudian pada gambar 2 siswa juga membuat papan diagram yang sama, tetapi pada gambar 2 merupakan kelanjutan dari kegiatan pada gambar 1. Dari kedua gambar tersebut dapat dilihat jika siswa sangat antusias dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

Dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* atau PBL berbantu media papan diagram,

guru dan peneliti menjadi terbantu dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di SD 1 Panjang Kudus khususnya di Kelas V sebagai objek penelitian. Dapat disimpulkan dan didapatkan hasil bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik, dan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran menggunakan *Problem Based Learning* atau PBL berbantu media papan diagram (PADI) dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD 1 Panjang mampu meningkatkan hasil belajar. Media sangat

membantu peserta didik dalam meningkatkan pembelajaran, karena peserta didik tidak bosan dan jenuh dengan menggunakan variasi media pembelajaran (Septiana, 2020). Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima dan tujuan dari penelitian ini dapat tercapai.

Hasil penelitian ini memiliki kesesuaian dengan penelitian yang dilakukan oleh Yuli Puji Lestari, Slameto, dan Elvira Hosein Radia (2018) menunjukkan adanya keberhasilan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media papan catur sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pada matematika kelas IV SD. Penelitian ini juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar matematika kelas V SD 1 Panjang, Bae, Kudus.

Kelebihan penelitian ini dibandingkan penelitian yang lain adalah penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memanfaatkan media papan diagram sebagai medianya. Selain itu penelitian ini juga menggunakan penilaian yang mencakup 3 ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Dengan perpaduan model dan media serta kelengkapan penilaian untuk 3 ranah, terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika. Tidak hanya pada hasil belajar kognitif tetapi juga dapat meningkatkan hasil belajar pada afektif dan psikomotor. Dengan menggunakan model ini siswa akan lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran karena siswa membangun pengetahuannya sendiri dari apa yang mereka pelajari, menjadi daya serap siswa terhadap materi yang diajarkan juga lebih baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di SD menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media papan catur untuk

meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 pada mata pelajaran Matematika Semester 2 Tahun Ajaran 2022/2023. Beberapa dari peserta didik yang memiliki nilai tidak tuntas berkurang menjadi tuntas pada siklus 1 dan siklus 2. Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media papan diagram dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan bukti meningkatnya jumlah siswa yang memiliki nilai tuntas pada setiap siklus serta dengan bukti kenaikan presentase hasil belajar siswa setiap siklus.

Langkah-langkah baru pada pembelajaran model *Problem Based Learning* berbantuan media papan catur sintaknya menjadi lebih dari teori yang digunakan. Dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran. Dengan variasi pembelajaran yang terdiri dari diskusi kelompok, pemecahan masalah, dan presentasi membuat siswa merasakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan materi yang disajikan dalam bentuk masalah yang harus dipecahkan menjadi lebih mudah dipahami siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pada aspek 3 ranah. Yakni baik ranah kognitif, afektif maupun psikomotor.

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai berikut.

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media papan diagram yang dilakukan peneliti dibandingkan penelitian sebelumnya, peneliti dapat menemukan hal baru yaitu penerapan *Problem Based Learning* berbantuan media papan diagram yang sudah sesuai dengan standar proses. Walaupun penerapan *Problem Based Learning* sedikit berbeda atau berubah, tetapi tetap disesuaikan dengan karakteristik siswa. Siswa menjadi lebih aktif, semangat dan berdiskusi dengan baik ketika mengikuti pembelajaran dan hasilnya lebih bagus dari penelitian sebelumnya;

Bagi siswa diharapkan lebih aktif, semangat, dan memiliki antusias yang

“Optimalisasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Melalui PTK”

tinggi selama proses pembelajaran menggunakan model Problem Based Learning berbantuan media papan diagram. Tidak menggunakan model tersebut pun, diharapkan siswa mampu meningkatkan keaktifan, kemampuan, serta hasil belajar siswa;

Proses pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media papan catur diharapkan guru dalam melaksanakan proses pembelajarannya sesuai dengan sintaks atau langkah-langkahnya;

Sekiranya bisa digunakan untuk menjadi bahan acuan untuk meningkatkan

kemampuan profesionalitas bagi guru, perbaikan proses belajar mengajar siswa, serta mampu memberikan suasana pendidikan yang kondusif di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Arif S. Sadiman, dkk. (2011). Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bahar, H. M. A., Septiana, I., & Sudadi, S. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Berbantu Media Interaktif dan Benda Kongkret pada Peserta Didik Kelas III SDN Keputran 06. *Educatif Journal of Education Research*, 4(4), 123-130.
- Indrawati, D., Wahyudi, W., & Ratu, N. 2014. Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Penerapan Problem Based Learning untuk Siswa Kelas V SD. *Satya Widya*, 30(1), 17-27
- Keraf, Y. L. (2017). Penggunaan Media Papan Berpaku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *BASIC EDUCATION*, 6(8), 824-830.
- Komariyah, Niya. Santika Lya Diah Pramesti. 2021. “Pengaruh Media PADI (Papan Diagram) Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V.” *Prosiding Seminar Nasional Tadris Matematika (SANTIKA)*.
- Kurniawati, E. F. (2008). Upaya Peningkatan Kemampuan Berpikir Penerapan PBL (Problem Based Learning) Berbantuan Media... 62 Kritis Dan Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Dalam Pembelajaran Matematika (PTK Pembelajaran Matematika di Kelas IV SD Negeri Pabelan 01) (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Kunandar. (2015). Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013). Jakarta : Rajawali pers
- Lestari, Y. P. (2018). Penerapan PBL (Problem Based Learning) Berbantuan Media Papan Catur untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas 4 SD Negeri Sugihan 01 (Doctoral dissertation, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP-UKSW).
- Sundayana, Rostina. (2013). Media Pembelajaran Matematika a. Bandung: Alfabeta
- Setyaningrum, Monika. 2018. “Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Siswa Kelas 5 SD.” *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*.
- Setyawati, Y. (2019). PENINGKATAN

HASIL BELAJAR
MATEMATIKA MATERI
PENYAJIAN DATA
MENGUNAKAN STRATEGI
GUIDED TEACHING DENGAN
MEDIA GRAFIS PADA SISWA
KELAS V SEMESTER II MI
MA'ARIF DUKUH TAHUN
PELAJARAN 2018/2019
(Doctoral dissertation, IAIN
SALATIGA).