

## **Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media “Fun Math” di Kelas I SD Supriyadi Semarang**

**Azzahra Obellia P S<sup>\*</sup>, Mudzanatun, Aini Istikomah**

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Semarang, Jln. Lingga No.4-10, Semarang Timur, 50232

<sup>2</sup>SD Supriyadi Semarang, Jln. Supriyadi No.7-11, Kalicari, 50198

Email: <sup>1</sup>[ppg.Azzahrasari13@program.belajar.id](mailto:ppg.Azzahrasari13@program.belajar.id), <sup>2</sup>[mudzanatun@upgris.ac.id](mailto:mudzanatun@upgris.ac.id)  
<sup>3</sup>[ainiistikomah76@gmail.com](mailto:ainiistikomah76@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika melalui model Problem Based Learning (PbL) berbantuan media kongkret “Fun Math” untuk peserta didik kelas I SD Supriyadi Semarang semester 1 tahun ajaran 2023/2024. Desain penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan tes dan non tes. Instrumen tesnya berupa soal-soal yang berbentuk esai dan instrument non tesnya berupa lembar observasi. Analisis data teknik yang digunakan adalah teknik statistic kuantitatif komparatif yaitu presentase teknik atau teknik statistic yang membandingkan hasil belajar dari pra siklus, siklus I, siklus II. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada hasil belajar mata pelajaran matematika pada peserta didik kelas I SD Supriyadi Semarang yang diuji coba menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PbL) berbantuan media kongkret “Fun Math”. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar berdasarkan ketuntasan yaitu jumlah peserta didik yang sebelum dilakukan tindakan sebanyak 9 peserta didik (33% dari keseluruhan jumlah peserta didik). Setelah diberikan tindakan pada siklus I, banyaknya siswa yang tuntas belajar meningkat menjadi 19 peserta didik (75% dari jumlah seluruh peserta didik), dan pada siklus II jumlahnya peserta didik yang tuntas menjadi 27 peserta didik (100% dari seluruh peserta didik)

**Kata kunci:** Problem Based Learning, Media Kongkret, Hasil Belajar.

### **ABSTRACT**

*The purpose of this research is to improve mathematics learning outcomes through the Problem Based Learning (PbL) model assisted by the concrete media "Fun Math" for class I students at SD Supriyadi Semarang semester 1 of the 2023/2024 academic year. The design of this research is classroom action research (PTK). Data collection techniques in this research were tests and non-tests. The test instrument is in the form of essay questions and the non-test instrument is an observation sheet. The data analysis technique used is comparative quantitative statistical techniques, namely percentage techniques or statistical techniques that compare learning outcomes from pre-cycle, cycle I, cycle II. The results of the research show an increase in learning outcomes in mathematics for class I students at SD Supriyadi Semarang who were tested using the Problem Based Learning (PbL) learning model assisted by the concrete media "Fun Math". This is shown by an increase in learning outcomes based on completeness, namely the number of students before action was taken was 9 students (33% of the total number of students). After being given action in cycle I, the number of students who completed their studies increased to 19 students (75% of the total number of students), and in cycle II the number of students who completed the study became 27 students (100% of all students)*

**Keywords:** Problem Based Learning, Concrete Media, Learning Outcomes.

## 1. PENDAHULUAN

Pada Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa Pendidikan Nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan Nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan zaman. Pendidikan di Indonesia merupakan bagian dari upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Siregar 2016). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mencetuskan pendidikan yang berpedoman pada profil pelajar Pancasila dimana ada 6 poin yaitu : Beriman dan Bertakwa pada Tuhan Yang Esa, Berakhlak mulia, Berkebhinekaan Global, Gotong-Royong, Mandiri, Kreatif dan Bernalar Kritis. Pembelajaran abad-21 menuntut siswa dan guru untuk membentuk pembelajaran yang dapat meningkatkan 4C yaitu *collaboration, communication, critical thinking, dan creative*. Belajar adalah perubahan perilaku relatif yang permanen dan merupakan hasil dari sebuah pengalaman. Pengalaman diperoleh seseorang dalam interaksinya dengan lingkungan baik yang tidak direncanakan ataupun yang direncanakan untuk menghasilkan perubahan-perubahan yang relatif dan menetap. Hal ini disesuaikan dengan konsep konstruktivisme bahwa pembelajaran harus memberikan pengetahuan yang berkesinambungan dan membangun konsep-konsep baru (Waseso 2018). Penggunaan media pembelajaran ketika proses belajar mengajar berlangsung dapat membantu menumbuhkan keinginan, ketertarikan, motivasi belajar dan semangat belajar (Afifah 2018). Hal ini diperkuat oleh pendapat Satrianawati yang mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat sekaligus bahan yang dipergunakan dalam rangka mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran (Satrianawati 2018). Menurut (Tafonao 2018) bahwa media pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran

meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan perhatian siswa pada pembelajaran yang mudah pembuatan dan penggunaannya sangat diperlukan guru saat ini. Hal ini menjadikan peran guru tidak hanya menjelaskan materi pelajaran, guru menjadi mampu juga menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran (Nissa 2021). Media yang menarik akan mempengaruhi siswa untuk berkonsentrasi memperhatikan dan merasa tertantang untuk mengetahui apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga proses belajar akan menjadi lebih menyenangkan. Namun sebaliknya jika siswa menilai apa yang ditampilkan guru monoton, maka siswa pun akan merespon demikian dalam mengikuti proses belajar (Romlah 2019). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru kelas I ditemukan masalah dalam proses pembelajaran dimana terdapat beberapa peserta didik yang masih kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran, seperti bermain sendiri, mengobrol dengan temannya, bahkan peserta didik cenderung pasif. Selain kondisi peserta didik masalah juga muncul pada pendidik, yaitu pendidik masih mendominasi kelas, cenderung ceramah, kurang memberi motivasi, dan kalahnya volume suara pendidik pada saat menyampaikan materi.

Dampak dari kondisi pembelajaran tersebut muncul masalah baru bagi peserta didik yaitu masih rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik hal itu dapat terlihat ketika peserta didik diberikan tugas untuk mengerjakan soal latihan sebagian peserta didik kurang tepat dalam mengerjakan soal sebagian besar banyak jawaban peserta didik yang salah. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik kurang mampu memecahkan masalah matematika dan kurangnya kemampuan berpikir kritis.

Kemampuan pemecahan, adalah pada tahap perkembangan siswa pada kurikulum merdeka seharusnya sudah masuk pada tahap penyelesaian soal HOTS dimana siswa dituntut untuk bisa menganalisis sebuah permasalahan dari soal yang ada kemudian mencari penyelesaiannya. Kurang maksimalnya hasil belajar matematika tersebut juga

disebabkan karena ada beberapa peserta didik yang belum memahami materi yang diberikan dan sering lupa dengan konsep yang diajarkan guru sebelumnya. Penyebab lain kurang maksimalnya hasil belajar matematika adalah kurang maksimalnya aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran yang berlangsung. Khususnya pembelajaran matematika, hendaknya guru menggunakan model dan media yang dapat mendukung peserta didik untuk bereksplorasi dan berfikir lebih kritis dengan membuat kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 peserta didik yang heterogen dan dikelompokkan dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda, sehingga setiap kelompok ada peserta didik yang tingkat kemampuannya rendah, sedang, dan tinggi. Dengan menggunakan model Problem Based Learning dan menggunakan media "Fun Math" diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Peran pendidik dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh, secara umum proses pembelajaran pada mata pelajaran Matematika di kelas IA SD Supriyadi Semarang masih dominan berpusat pada pendidik (teacher center), serta pendidik masih menggunakan model pembelajaran yang kurang tepat. Model pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik yaitu mampu menghasilkan kemampuan untuk belajar (Ahmad 2015). Setiap model pembelajaran memiliki struktur tujuan pembelajaran yang berbeda-beda tetapi pada intinya sama untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Banyaknya model pembelajaran yang dapat membangun proses berpikir ilmiah peserta didik antara lain : *inquiry, POE, Problem Based Learning, Project Based Learning, Discovery Learning, and Problem Based Structure*. Salah satu model pembelajaran yang dapat dikembangkan dan di adopsi untuk menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning (PBL)* (Didik Juliawan (n.d.) 2015). Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* adalah proses pembelajaran yang memiliki ciri-ciri pembelajaran berkelompok aktif, merumuskan masalah

dan mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan mereka, mempelajari dan mencari sendiri materi yang terkait dengan masalah dan solusi dari masalah tersebut (M Taufik Amir 2015).

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang menitik beratkan pada kegiatannya pemecahan masalah, dengan maksud peserta didik secara aktif mampu mencari jawaban atas masalah-masalah yang diberikan pendidik. Dalam hal ini pendidik lebih banyak sebagai mediator dan fasilitator untuk membantu peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuan secara aktif (Siregar 2016).

## 2. METODE PELAKSANAAN

Pada kegiatan penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau dalam Bahasa Inggris Classroom Action Research untuk melakukan penelitian. Subjek dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas IA SD Supriyadi Semarang yang berjumlah 27 peserta didik dengan satu rombongan belajar. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan sebanyak 2 siklus dan 1 Pra siklus, masing-masing terdiri dari 3 tahapan yaitu 1) Perencanaan Tindakan, 2) Pelaksanaan Tindakan dan Observasi, 3) Refleksi. Dalam penelitian ini, untuk mengumpulkan data selama proses pembelajaran peneliti menggunakan data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Teknik Observasi dan Teknik Tes. Teknik yang digunakan dalam penumpulan data adalah aktivitas belajar matematika peserta didik kelas I SD Supriyadi Semarang yaitu metode observasi. Lembar observasi guru menggunakan model *Problem Based Learning (PbL)* berbantuan media kongkret "Fun Math" dalam proses pembelajaran dan aktivitas peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Pengumpulan data hasil belajar matematika dalam penelitian ini menggunakan teknik tes. Tes hasil belajar

digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif. Bentuk tes yang digunakan adalah esai. Tes dalam penelitian ini dibuat sesuai dengan kisi-kisi tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif komparatif yaitu membandingkan nilai tes sebelum dan sesudah diberi treatment atau tindakan pada tahanan pra siklus hingga siklus II. Data kuantitatif yaitu berbentuk angka-angka dan deskriptif kualitatif yaitu berupa kata-kata atau penjelasan. Kemudian hasilnya dianalisis dengan deskriptif komparatif, yaitu membandingkan nilai sebelum tindakan, siklus I, siklus II. Kemudian membuat kesimpulan berdasarkan hasil peserta didik yang memperoleh nilai dibawah atau diatas KKM yaitu 75. Analisis data hasil berupa hasil belajar pra siklus, siklus I, siklus II dengan cara presentase yaitu dengan menghitung peningkatan ketuntasan belajar peserta didik secara individual dinyatakan Objek penelitian yang peneliti gunakan adalah hasil belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra siklus pembelajaran Matematika kelas I SD Supriyadi Semarang semester I tahun pelajaran 2023/2024 sudah menggunakan kurikulum merdeka, dimana pada kurikulum ini peserta didik diharapkan mampu ber eksplorasi dengan materi-materi yang akan dipelajari. Namun faktanya dalam pembelajaran yang berlangsung masih terkesan berpusat pada guru apalagi untuk anak kelas I semester I yang terkesan baru tamat di Taman Kanak-

Kanak. Maka ketika guru menggunakan metode yang kurang sesuai membuat siswa merasa jenuh, juga menguras energi guru sehingga pembelajaran yang berlangsung tidak bermakna dan penyampaian materi kurang maksimal. Dari permasalahan yang ada guru harus mampu mencari dan menerapkan metode yang tepat untuk dapat meningkatkan pembelajaran yang akan disampaikan. Pemilihan metode juga harus disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan, tujuan pembelajaran, waktu, serta hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran. Sebelum pelaksanaan tindakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Peneliti juga meminta data nilai siswa dari hasil ulangan yang dibagikan peneliti untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran. Peneliti mendapatkan data nilai dari tes diagnostik yang dibagikan pada kelas IA SD Supriyadi dengan jumlah anak 27 peserta didik. Dari hasil tes tersebut dapat dibuktikan bahwa data hasil belajar peserta didik kelas IA SD Supriyadi terhadap materi pembelajaran masih rendah. Hal tersebut dibuktikan dengan data hasil belajar peserta didik yang menunjukkan masih terdapat beberapa siswa yang nilainya masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM=). Data perolehan hasil belajar siswa kelas IA SD Supriyadi sebelum dilakukannya tindakan dapat dilihat pada tabel I berikut ini :

**Tabel 1.** Distribusi Frekuensi Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Pra Siklus

No	Nilai	Ketuntasan	Frekuensi	Presentase
1	$\geq 75$	Tuntas	9	33%
2	$\leq 75$	Tidak Tuntas	18	67%
<b>Jumlah</b>			<b>27</b>	
<b>Nilai Tertinggi</b>			<b>80</b>	
<b>Nilai Terendah</b>			<b>45</b>	
<b>Nilai Rata-Rata</b>			<b>65</b>	

Tabel 1 menyajikan tentang perolehan hasil belajar ranah kognitif Matematika pada kondisi awal sebelum dilakukannya tindakan penelitian. Data menunjukkan bahwa data awal hasil belajar siswa pada semester I pada mata pelajaran Matematika adalah nilai rata-rata kelas sebesar 65. Data menunjukkan 18 peserta didik atau 67% belum mencapai KKM sebanyak 9 peserta didik atau 33% yang sudah mencapai KKM dari 27 jumlah keseluruhan peserta didik. Pada kondisi awal nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 80 sedangkan nilai terendah

yang diperoleh adalah 45. Dengan melihat hasil belajar tersebut dirasa peneliti perlu melakukan perbaikan pada pembelajaran matematika dengan menerapkan model Problem Based Learning berbantuan media “Fun Math” sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 1 SD Supriyadi.

Hasil belajar siswa kelas 1 SD Supriyadi Semarang semester I tahun pelajaran 2023/2024. Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model Problem Based Learning berbantuan media kongkret “Fun Math”, diperoleh hasil belajar siswa yaitu :

**Tabel 2.** Distribusi Frekuensi Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Siklus I

No	Nilai	Ketuntasan	Frekuensi	Presentase
1	$\geq 75$	Tuntas	19	75%
2	$\leq 75$	Tidak Tuntas	8	25%
<b>Jumlah</b>			<b>27</b>	
<b>Nilai Tertinggi</b>			<b>85</b>	
<b>Nilai Terendah</b>			<b>60</b>	
<b>Nilai Rata-Rata</b>			<b>72</b>	

Tabel 2 dapat dilihat ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas IA SD Supriyadi Semarang semester I tahun pelajaran 2023/2024 pada siklus I dapat diketahui bahwa peserta didik yang mencapai diatas KKM adalah 19 peserta didik dengan presentase 75% sedangkan peserta didik yang belum mencapai KKM ada 8 dengan presentase 25% dengan nilai tertinggi 85 dan terendah 60 dan nilai rata-rata 73. Meskipun terjadi peningkatan ketuntasan belajar peserta didik setelah diberikan treatment atau tindakan pada siklus I, diketahui bahwa ketuntasan belajar ini belum memberikan hasil yang diharapkan yaitu minimal 80% dari total peserta didik yang tuntas belajar atau tuntas KKM yang diterapkan sekolah = 75 . Hal tersebut

membuktikan bahwa penggunaan model Problem Based Learning (Pbl) berbantuan media Kongkret “Fun Math” dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga harus dilaksanakan siklus II yan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IA SD Supriyadi Semarang.

### Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II

Hasil belajar peserta didik kelas IA SD Supriyadi Semarang semester I tahun pelajaran 2023/2024 pada siklus II dengan menggunakan model Problem Based Learning (PbL) berbantuan media kongkret “Fun Math” diperoleh dengan hasil sebagai berikut :

**Tabel 3.** Distribusi Frekuensi Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Siklus II

No	Nilai	Ketuntasan	Frekuensi	Presentase
1	$\geq 75$	Tuntas	27	75%
2	$\leq 75$	Tidak Tuntas	0	
<b>Jumlah</b>			<b>27</b>	
<b>Nilai Tertinggi</b>			<b>100</b>	
<b>Nilai Terendah</b>			<b>75</b>	
<b>Nilai Rata-Rata</b>			<b>85</b>	

Tabel 3 dapat dilihat ketuntasan peserta didik kelas IA SD Supriyadi Semarang semester I tahun pelajaran 2023/2024 pada siklus II meningkat dilihat dari nilai ketuntasan peserta didik. Peserta didik kelas IA berjumlah 27 yang tuntas berjumlah 27 peserta didik dengan nilai diatas KKM, peserta didik yang tidak tuntas berjumlah 0 peserta yang belum mencapai KKM. Dengan nilai yang didapatkan, nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 75 dengan nilai rata-rata 85. Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan model Problem Based Learning (Pbl) berbantuan media kongkret "Fun Math" dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IA SD Supriyadi Semarang.

### Analisis Deskriptif Komparatif Hasil Penelitian

Membandingkan ketuntasan hasil belajar pra siklus dengan setelah tindakan pada siklus II dimaksudkan untuk melihat apakah penggunaan pembelajaran model Problem Based Learning (Pbl) berbantuan media kongkret "Fun Math", memberikan pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika materi Membandingkan Bilangan. Berikut disajikan dalam tabel 4 perbandingan ketuntasan hasil belajar peserta didik pra siklus dan setelah siklus

**Tabel 4.** Distribusi Frekuensi Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Ketuntasan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
	Jumlah	Jumlah	Jumlah
$\geq 75$	9	18	27
$\leq 75$	18	9	0
<b>Jumlah</b>	<b>27</b>	<b>27</b>	<b>27</b>
<b>Nilai Tertinggi</b>	<b>80</b>	<b>85</b>	<b>100</b>
<b>Nilai Terendah</b>	<b>45</b>	<b>60</b>	<b>75</b>
<b>Rata-Rata</b>	<b>65</b>	<b>72</b>	<b>85</b>

Tabel 4 dapat dijelaskan bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa dari pra siklus sampai ke siklus II mengalami peningkatan. Pada pra siklus peserta didik yang tuntas belajar adalah 9 peserta didik (33%), pada siklus I menjadi 19 peserta didik (75%) dan pada siklus II menjadi 27 peserta didik (100%). Sedangkan peserta didik yang belum tuntas jumlahnya menurun. Pada

saat pra siklus terdapat 18 siswa (67%) peserta didik belum tuntas, pada siklus I masih 8 peserta didik (25%) yang belum tuntas dan pada siklus II tidak terdapat siswa yang belum tuntas. Nilai tertinggi siswa meningkat yaitu pra siklus 80, siklus I nilai tertinggi 85 dan pada siklus II nilai tertinggi yaitu 100. Nilai terendah pra siklus 45, siklus I 60 dan siklus II nilai

terendah 75 . Rata-rata siswa dari pra siklus ke siklus II juga mengalami peningkatan dari pra siklus 65 menjadi 73 ke siklus I atau naik sebesar 8 dan pada siklus II menjadi 85 atau naik sebesar 12. Secara keseluruhan dengan data yang sudah diambil dari pra siklus sampai dengan siklus II dalam pelaksanaan pembelajaran pada materi membandingkan bilangan menggunakan model Problem Based Learning (Pbl) berbantuan media kongkret "Fun Math" menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IA SD Supriyadi Semarang.

Penelitian Tindakan Kelas ini difokuskan pada model pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) berbantuan media kongkret "Fun Math" untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Matematika. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di kelas IA SD Supriyadi Semarang semester I tahun pelajaran 2023/2024 melalui model Problem Based Learning (Pbl) berbantuan media kongkret "Fun Math" . Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dengan bantuan media kongkret "Fun Math" dimana peserta didik pada tahap orientasi kepada masalah guru menyampaikan masalah untuk dipecahkan oleh peserta didik kemudian peserta didik mendengarkan permasalahan yang diberikan oleh guru,selanjutnya guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar peserta didik dapat terlibat aktif dalam pemecahan masalah tersebut selanjutnya peserta didik secara aktif menjawab dari pemecahan masalah tersebut. Tahap mengorganisasi untuk belajar guru akan membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4-6 orang kemudian peserta didik duduk secara berkelompok sesuai yang telah ditentukan kemudian guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berkaitan dengan masalah dilanjutkan peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugasnya yang berhubungan dengan masalah. Tahap 3 membimbing penyelidikan individual maupun secara kelompok dilanjutkan guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan

informasi yang sesuai, untuk mendapatkan penjelasan serta pemecahan masalah selanjutnya peserta didik diminta untuk mengumpulkan informasi dan data-data yang diperlukan dalam memecahkan masalah. Tahap 4 mengembangkan dan menyajikan hasil karya guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan laporan serta membantu peserta didik untuk berbagi tugas dalam kelompoknya dilanjutkan peserta didik menyusun laporan dalam kelompok dan menyajikann dihadapan kelas dan berdiskusi dalam kelas.

Perbandingan ketuntasan skor hasil belajar matematika yang dicapai berdasarkan KKM = 75 antara peserta didik yang tuntas pra siklus adalah 9 peserta didik (33%) . Setelah diberikan tindakan pada siklus I peningkatan jumlah ketuntasan peserta didik menjadi 19 peserta (75%)

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan,maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model Problem Based Learning (PbL) berbantuan media "Fun Math" dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IA SD Supriyadi Semarang semester I dapat dibuktikan dengan perolehan nilai hasil belajar matematika peserta didik setelah diberikan treatment atau tindakan pada tiap siklus. Keberhasilan untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik dapat dilihat dari sebelum dilakukan tindakan yaitu pada pra siklus hanya 9 peserta didik atau 33% yang tuntas,pada siklus I meningkat menjadi 19 peserta didik yang tuntas atau 75% dan pada siklus II meningkat menjadi 100% peserta didik yang tuntas,hal tersebut dapat berarti 27 peserta didik mendapatkan nilai tuntas.

Penerapan langkah-langkah model Problem Based Learning (Pbl) berbantuan media "Fun Math" dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas I SD Supriyadi Semarang semester I tahun pelajaran 2023/2024. Hal ini terjadi karena penerapan model Problem Based Learning (PbL) berbantuan media

kongkret "Fun Math" sudah terlaksana dengan baik.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunianya sehingga penulisan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul "" dapat terselesaikan dengan lancar.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan PTK ini tidak akan maksimal tanpa adanya dorongan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu penulis menyampaikan rasa terima kasih, penghargaan dan penghormatan kepada :

1. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia atas penyelenggaraan program Pendidikan Profesi Guru pada tahun 2022 sehingga penulis dapat menjalani program ini dan sampai pada tahap penulisan Penelitian Tindakan Kelas ini.
2. Mudzanatun, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Lapangan pada PPL II SD Supriyadi.
3. Nursekah, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Supriyadi yang dengan tulus menerima kehadiran penulis untuk melaksanakan PPL II.
4. Salimah, S.Pd. selaku wali kelas IA yang telah memberikan izin sehingga penulis dapat melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas ini dan turut membantu saya dalam proses penelitian di kelas IA SD Supriyadi.
5. Siswa kelas IA SD Supriyadi yang berkenan membantu penulis dalam proses penelitian.
6. Diri saya sendiri untuk perjuangan yang telah diusahakan baik secara pikiran, mental, dan waktu yang diusahakan sebaik mungkin sehingga pelaksanaan penelitian dapat diselesaikan.
7. Sih Hermiyati selaku nenek saya yang turut mendukung secara suportif demi lancarnya pelaksanaan penelitian ini.
8. Enny Primestanti Suparto selaku ibu yang turut mendukung secara suportif demi lancarnya pembuatan penelitian ini.

9. Salsabella Oktafiany P S selaku kakak yang selalu memberi semangat dan dukungan kepada penulis untuk mengerjakan penelitian ini.
10. Dani Yonas Oktiawan selaku calon suami yang turut mendukung secara suportif kepada penulis untuk dapat menyelesaikan tulisan ini.
11. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah memberikan banyak dukungan dan kontribusi sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan dan terselesaikan.

Peneliti menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penyusunan PTK ini. Untuk itu penulis menerima segala kritik, saran yang membangun sebagai masukan untuk memperbaiki PTK ini. Penulis berharap semoga penelitian ini kelak dapat bermanfaat dalam dunia pendidikan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N. .. & Hartatik, S. 2018. "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya." *Journal of Mathematics Education, Science and Technology*. .
- Ahmad, Fandi, s, .. & aminah, n. s. 2015. "Pengaruh Pembelajaran Fisika Pada Materi Fluida Dinamik Menggunakan Metode Problem Based Learning (Pbl) Dan Inkuiri Terbimbing Ditinjau Dari Kemampuan Awal Dan Sikap Ilmiah Terhadap Prestasi Belajar Dan Kreativitas." *Jurnal Inkuiri* 4(2):77.
- Didik Juliawan (n.d.). 2015. "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Pemahaman Konsep Dan Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas XI IPA SMAN 2 Kuta Tahun Pelajaran 2011/2012." *Program Studi Pendidikan IPA* 4.
- M Taufik Amir. 2015. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*. Prenadamedia Group. edited by M Taufik Amir. Jakarta.
- Nissa, S. F. .. & Renoningtyas, N. 2021. "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat



- Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. ." *Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(5):2854–60.
- Romlah, S. .. Nugraha, N. .. &. Setiawan, W. 2019. "Analisis Motivasi Belajar Siswa SD Albarokah 448 Bandung Dengan Menggunakan Media ICT Berbasis For VBA Excel Pada Materi Garis Bilangan." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*. .
- Satrianawati. 2018. "Media Dan Sumber Belajar.Yogyakarta." *CV Budi Utama*.
- Siregar, Purwanto dan Seri. 2016. "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Belajar Siswa Pada Materi Pokok Suhu Dan Kalor Di Kelas x Semester II SMAN 11 Medan t.p 2014/2015." *Jurnal Ikatan Alumni Fisika Universitas Negeri Malang* 2:26.
- Tafonao, Talizaro. 2018. "PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2):103. doi: 10.32585/jkp.v2i2.113.
- Waseso. 2018. "Kurikulum 2013 Dalam Perspektif Teori Pembelajaran Konstruktivis." *Jurnal Studi Pendidikan Islam* 1(1).