

Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 SDN Sawah Besar 01 melalui PBL Berbantuan Media Kantong Bilangan *Collaboration and Games*

Norra Mutiara Kartikasari¹, Mira Azizah², Theresia Sawitri³,

^{1, 2} Pendidikan Profesi Guru/Universitas PGRI Semarang

³ SD Negeri Sawah Besar 01

Email:

noramutiara4@gmail.com ¹⁾, miraazizah@upgris.ac.id ²⁾, thsawitri67@gmail.com ³⁾

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SD Negeri Sawah Besar 01 melalui model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media kantong bilangan *collaboration and games*. Penelitian ini dilaksanakan dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan prosedur penelitian melalui perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 3 siklus dan melaksanakan pra siklus dengan subjek penelitian siswa kelas 1B SD Negeri Sawah Besar 01 yang berjumlah 28 siswa. Hasil dari penelitian yang dilaksanakan yaitu dalam pra siklus rata-rata hasil belajar siswa 55 dengan presentase ketuntasan klasikal 28,57%. Pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa yaitu 66,76 dengan presentase ketuntasan klasikal yaitu 39,29%. Pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa yaitu 76 dengan presentase ketuntasan klasikal yaitu 75%. Pada siklus III rata-rata hasil belajar siswa yaitu 84 dengan presentase ketuntasan klasikal yaitu 89,28. Dari data yang didapatkan dalam penelitian maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media kantong bilangan *collaboration and games* pada siswa kelas 1 SD Negeri Sawah Besar 01.

Kata kunci: *problem based learning, media kantong bilangan, hasil belajar*

ABSTRACT

The purpose of this study was to improve the learning outcomes for grade 1 students of Sawah Besar Elementary School through a problem-based learning model assisted by collaboration and games number bag media. This research was conducted using the Classroom Action Research (PTK) method with research procedures through planning, action, observation, and reflection. This research was carried out as many as 3 cycles and carried out a pre-cycle with the research subject of class 1B students of Sawah Besar Elementary School which amounted to 28 students. The results of the research carried out were in the pre-cycle the average student learning outcomes were 55 with a percentage of classical completeness of 28.57%. In cycle I, the average student learning outcomes were 66.76 with a percentage of classical completeness of 39.29%. In cycle II, the average student learning outcome was 76 with a percentage of classical completeness of 75%. In cycle III, the average student learning outcome was 84 with a percentage of classical completeness of 89.28. From the data obtained in the study, it can be concluded that there was an increase in student learning outcomes through a problem-based learning model assisted by collaboration and games number bag media for 1st grade students of Sawah Besar 01 Elementary School.

Keywords: *problem based learning, number bag, learning outcomes*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya sadar dan direncanakan untuk menggapai kondisi belajar dan proses pembelajaran supaya peserta didik dapat aktif dalam berkembang dalam potensi dirinya untuk mempunyai kompetensi spiritual keagamaan, hidup yang terkendali, kecerdasan, kepribadian, perbuatan akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa hingga negara (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional). Strategi atau metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan tertentu, tujuan utama dari sistem pendidikan adalah membantu peserta didik mengembangkan potensi dan keterampilan (Andran, 2014). Perubahan ini dapat dilihat dari perubahan sistem pendidikan yang terdiri dari pembelajaran, pengajaran, kurikulum, perkembangan peserta didik, cara belajar, alat belajar sarana dan prasarana dan kompetensi lulusan dari masa kemasa (Risdianto, E. 2019). Tiga Isu Pendidikan di Indonesia saat ini Pendidikan karakter, pendidikan vokasi, inovasi. (Wibawa, 2018).

Susanto (2016: 1-2) belajar diartikan sebagai suatu proses berubahnya tanggapan manusia yang disebabkan oleh pengalaman dengan mendapatkan dorongan dalam keterampilan, tingkah laku, pengetahuan, dan kebiasaan melalui bimbingan, perintah, dan arahan oleh guru. Hasil belajar ada tiga jenis, yaitu ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Belajar menurut Slameto, 2010 yaitu suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dalam pandangan lain, Djamarah & Aswan Zain (2014:5) yang mengartikan, belajar adalah proses dimana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman, atau perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman yang mereka alami melalui interaksi dengan lingkungan mereka. Sementara itu, pembelajaran dikemukakan oleh Hardini dan Puspitasari (2017: 10), sebagai usaha yang di dalamnya melibatkan guru dengan

pengetahuan profesionalnya guna mencapai tujuan kurikulum. Dalam Permendikbud No. 37 tahun 2018 tentang KI dan KD, tujuan kurikulum meliputi empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Komponen tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

Teori yang dikemukakan tersebut bertolak belakang dengan temuan yang diperoleh peneliti di lapangan melalui kegiatan observasi pra siklus. Dalam pembelajaran di kelas, masih dijumpai kurangnya keterlibatan siswa atau ketidakaktifan dalam proses pembelajaran. Ini adalah masalah yang penting karena keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Belum ada kegiatan yang menarik dalam proses pembelajaran yang dilakukan siswa. Sehingga berakibat menjadikan siswa bosan mengikuti pembelajaran. Dalam peningkatan hasil belajar, fasilitas sekolah juga mempunyai peranan yang penting. Di SD Negeri Sawah Besar 01, belum memiliki fasilitas yang mendukung peningkatan hasil belajar secara optimal. Sekolah ini belum dapat menerapkan media pembelajaran berbasis IT karena keterbatasan fasilitas yang ada, sehingga pembelajaran di SD Negeri Sawah Besar 01 dilaksanakan secara konvensional dengan memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai laboratorium belajar. Permasalahan kurangnya fasilitas belajar akan berdampak pada hasil belajar peserta didik, karena peserta didik akan senang melaksanakan pembelajaran apabila terdapat adanya media pembelajaran yang konkret (Sulistiani, I. R., 2016). Berdasarkan hasil observasi pra siklus melalui pengamatan data dokumen, didapatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan jumlah keseluruhan 28 siswa yang terdiri dari 13 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki. Dari jumlah keseluruhan hanya 4 siswa perempuan yang tuntas dan 7 siswa laki-laki yang tuntas. Artinya hanya 39% siswa yang tuntas dan lainnya mendapatkan nilai kurang dari KKTP.

Salah satu aspek penting dalam Upaya peningkatan hasil belajar peserta didik adalah mengembangkan

kemampuan mereka untuk berpikir tingkat tinggi. Santosa, D. S. S dkk (2020) Model pembelajaran dapat diartikan sebagai pola kegiatan pembelajaran yang dipilih dan digunakan guru secara kontekstual, sesuai dengan karakteristik siswa, kondisi sekolah, lingkungan sekitar serta tujuan khusus pembelajaran yang dirumuskan. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kegiatan siswa dalam belajar adalah model pembelajaran problem based learning. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ain Na'ul Masfufah dkk (2015) yang mana penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus. Penelitian ini menyimpulkan bahwa model Problem Based Learning dengan media audio visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di SD.

Rahmadani & Anugraheni (2017:241-250) Problem Based Learning adalah Pendekatan yang dikenal sebagai pembelajaran berbasis masalah, pendekatan ini sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa karena menghubungkan materi pelajaran dengan situasi atau masalah nyata yang relevan dengan dunia mereka. Shoimin (2014: 132) problem based learning memiliki kelebihan antara lain: Siswa dapat menambah pengetahuan pada dirinya dengan melalui kegiatan belajar, kegiatan pembelajaran fokus pada sebuah masalah kehidupan nyata, siswa menggunakan sumber pengetahuan dari berbagai sumber, siswa dapat mengukur kemampuan dalam belajarnya secara mandiri, siswa dapat bertukar informasi dalam kegiatan diskusi ataupun saat presentasi dari hasil pekerjaannya.

Selain penggunaan model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat menjadi factor kunci dalam menjadikan siswa tertarik dalam terliab dalam proses pembelajaran. Menurut Piaget (dalam Budiningsih, 2017: 37): menjelaskan bahwa usia siswa SD masuk dalam tahapan perkembangan operasional kongkret. Artinya anak usia SD susah untuk bisa memahami hal-hal abstrak, oleh karena itu memerlukan sebuah alat bantu untuk bisa mengkongkretkan teori yang bersifat abstrak menjadi suatu hal yang dapat

dengan mudah dipahami siswa. Menurut Suryani (2018:5) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan cara penyampaian suatu informasi yang digunakan dalam pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga data mendorong kegiatan proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan. Sementara itu Arsyad (2017:10) menyatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan, informasi atau materi pelajaran kepada siswa dengan tujuan untuk merangsang perhatian dan minat mereka dalam belajar.

Dengan adanya keterbatasan fasilitas yang ada, media yang sangat tepat dan mudah digunakan dalam pembelajaran adalah media kongkret. Menurut Ibrahim dan Syaodih (2010), yang dimaksud media kongkret yaitu untuk mencapai hasil yang optimal dari proses belajar mengajar salah satu yang disarankan dalam digunakannya pula media yang bersifat langsung, bersifat nyata atau realita. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Yuniyanto (2012) hasil penelitian ini adalah terdapat peningkatan secara signifikan pada penggunaan media pembelajaran kantong bilangan terhadap hasil belajar matematika yaitu sebelum tindakan hanya 40% yang lulus KKM (65,00) kemudian setelah dilakukan tindakan sebanyak tiga siklus terjadi peningkatan menjadi 88,89%. Selain itu penggunaan media pembelajaran yang menarik akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal tersebut sesuai dengan penelitian Mas'ulah & Budiyo (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan media kantong bilangan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Kedurus I Surabaya. Hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Haryani, T., & Sabri, T. (2012) yaitu penelitian dengan menggunakan media kantong bilangan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran penjumlahan bilangan di kelas II SD Negeri 02 Nanga Man terdapat peningkatan pada aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa dapat meningkat daripada sebelumnya dan terdapat pengaruh yang signifikan antara

penggunaan media kantong bilangan terhadap aktivitas belajar siswa.

Berdasarkan dari penjelasan di atas, maka dirumuskan sebuah permasalahan yaitu apakah model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media kantong bilangan *collaboration and games* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SD Negeri Sawah Besar 01? Dari rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SD Negeri Sawah Besar 01 melalui model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media kantong bilangan *collaboration and games*.

2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sehingga dalam pelaksanaannya pembelajaran dilaksanakan dengan perlakuan khusus sehingga dapat terjadi peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa. Penelitian tindakan kelas merupakan pendekatan penelitian yang sistematis yang dilakukan oleh sekelompok guru atau individu guru untuk memahami, menganalisis, dan memperbaiki pelaksanaan praktek pendidikan dalam kelas mereka. Tahapan dalam penelitian tindakan kelas antara lain: perencanaan, pelaksanaan tindakan pengamatan, dan diakhiri dengan refleksi. Refleksi ini dilakukan sebagai upaya perbaikan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya sehingga dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas akan mendapatkan hasil yang optimal.

Objek dalam penelitian PTK ini adalah model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media kantong bilangan *collaboration and games* sebagai Upaya peningkatan hasil belajar siswa kelas 1 SD Negeri Sawah Besar 01. Dalam penelitian ini subjeknya yaitu kelas 1 SD Negeri Sawah Besar 01 yang jumlahnya 28 dengan rincian 13 siswa Perempuan dan 15 siswa laki-laki. Prosedur penelitian yang dipaparkan oleh Arikunto (2010:17) :

1. *Planning* (Perencanaan)

Sebelum melaksanakan PTK, guru hendaknya mempersiapkan konsep

dengan membuat perencanaan dalam bentuk tulisan. Dalam kegiatan perancangan peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran atau scenario pembelajaran dengan model *problem based learning*, menyiapkan lembar observasi, dan membuat alat evaluasi serta media pembelajaran menggunakan media kantong bilangan *collaboration and games* sebagai bahan untuk penelitian.

a. Skenario pembelajaran

Skenario pembelajaran harus dibuat oleh guru dalam penulisan PTK karena scenario pembelajaran mencerminkan upaya atau strategi yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran. Skenario pembelajaran yang dibuat harus pembelajaran yang sistematis.

b. Membuat lembar observasi

Menurut Arikunto (2013:199) observasi sebagai suatu aktivitas yang sempit yakni memperhatikan sesuatu dengan mata. Di dalam pengertian psikologik, observasi atau disebut pula pengamatan meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Untuk dapat merealisasikan kegiatan observasi maka dibuatlah lembar observasi.

c. Mendesain alat evaluasi

Untuk mengetahui hasil tindakan pada setiap pertemuan pembelajaran, guru harus membuat alat evaluasi untuk peserta didik. Alat evaluasi sering disebut "tes".

2. *Action* (Pelaksanaan)

Pelaksanaan tindakan ini disesuaikan dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan tindakan dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah.

3. *Observation* (Pengamatan)

Pengamatan adalah proses mencermati jalannya pelaksanaan tindakan (Arikunto,2010:18). Kegiatan ini merupakan realisasi dari lembar observasi yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Dalam melakukan tindakan tersebut, peneliti akan diawasi oleh gumong untuk melakukan observasi dan mengumpulkan data. Mengamati sesuai dengan tahapan pembelajaran yang sesuai dengan model

pembelajaran berbasis masalah dan hasil belajar peserta didik setelah dilaksanakannya tindakan. Arikunto (2010:19) memaparkan yang dapat melaksanakan pengamatan pada pelaksanaan tindakan yaitu pengamatan yang dilakukan orang lain dan pengamatan yang dilaksanakan pada diri sendiri sekaligus mengamati yang dilakukan oleh siswa dan bagaimana proses tersebut berlangsung.

4. *Reflection* (Refleksi)

Refleksi atau dikenal dengan peristiwa perenungan adalah langkah mengingat kembali kegiatan yang sudah lampau yang dilakukan oleh guru maupun siswa (Arikunto, 2010:19). Setelah melaksanakan observasi, maka data yang diperlukan akan dikumpulkan. Dalam pengolahan data tersebut akan dilaksanakannya kerjasama antara peneliti untuk menganalisis hasil kinerja siklus. Apabila tidak tercapai maka akan dilaksanannya perbaikan hingga target yang ditentukan tercapai.

Kriteria pencapaian kemampuan siswa tetap berpedoman pada kriteria ketuntasan klasikal minimal. Peneliti menargetkan ketercapaian kriteria ketuntasan klasikal minimal ideal 75%.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan oleh peneliti, melalui pengamatan hasil belajar siswa terhadap materi penjumlahan dan pengurangan. Didapatkan hasil yaitu terjadi peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan model *problem based learning* berbantuan media kantong bilangan *collaboration and games*. Dengan diterapkannya model *problem based learning* berbantuan media kantong bilangan *collaboration and games* tersebut siswa dapat termotivasi dan siswa tidak merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut berpengaruh terhadap pencapaian siswa dengan meningkatnya hasil belajar. Pertanyaan tersebut diperkuat dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Nalole, M. (2011) yaitu penggunaan media kantong bilangan pada materi pengurangan bilangan cacah terlaksana dengan baik dan

efektif, hasil belajar siswa meningkat karena siswa memberikan reaksi yang positif terhadap pembelajaran karena pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media yang konkret.. Hal ini dapat dilihat dari data hasil penelitian yang telah dilakukan selama 3 siklus yang ditampilkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. Data Hasil Belajar Siswa

Ket	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
Jumlah Siswa	28	28	28	28
Siswa Tuntas	8	11	21	25
Siswa Tidak Tuntas	20	17	7	3
Jumlah Nilai	1540	1870	2130	2360
Rata-Rata	55	66,79	76	84
Nilai Maksimal	80	90	100	100
Nilai Minimal	30	40	50	60
Persentase Ketuntasan	28,57 %	39,29 %	75%	89,28 %
Ketuntasan Klasikal	Tidak Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tuntas

Siklus 1

Dalam pelaksanaan siklus 1 belum memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yang ditentukan, hal ini ditunjukkan dengan persentase ketuntasan siswa hanya 39,29%. Angka tersebut jauh dari kriteria

ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh peneliti. Dalam pelaksanaan siklus 1 ini rata-rata siswa mendapatkan 66,79 dengan 11 siswa yang mendapatkan nilai lebih besar dari KKTP dan 17 lainnya masih dibawah minimal. Nilai tertinggi yang didapatkan siswa dalam siklus ini adalah 90 dan nilai terendah yang didapatkan siswa yaitu 40. Karena masih rendahnya capaian hasil belajar siswa dalam siklus ini, maka peneliti akan melanjutkan untuk melaksanakan siklus 2.

Siklus 2

Pada pelaksanaann siklus 2, terdapat peningkatan ketuntasan klasikal kelas menjadi 75%. Angka tersebut sudah sesuai dengan batas minimal ketuntasan yang ditetapkan oleh peneliti, akan tetapi belum melampauinya. Rata-rata hasil belajar kelas dalam siklus ini mencapai 76 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50. Siswa yang dinyatakan tuntas melebihi KKTP sebanyak 21 siswa dan sebanyak 7 orang belum tuntas. Karena dalam siklus ini ketuntasan klasikal kelas masih pada batas minimal ketuntasan maka peneliti melanjutkan penelitian dalam siklus 3.

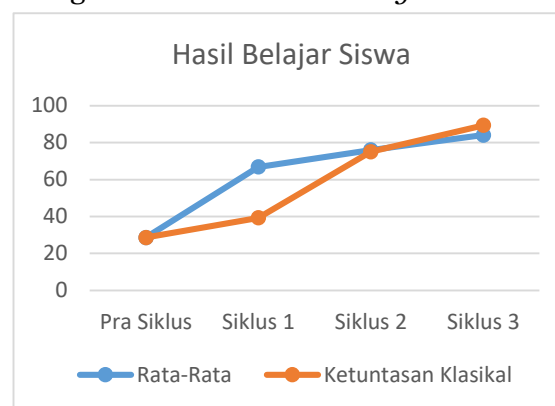
Siklus 3

Pada pelaksanaan siklus 3, terjadi peningkatan ketuntasan klasikal secara signifikan menjadi 89,28%. Ketuntasan klasikal ini telah melampaui kriteria minimal yang ditetapkan oleh peneliti. Siswa yang mendapatkan nilai diatas kriteria minimal mencapai 25 siswa sedangkan hanya 3 siswa yang masih mendapatkan nilai dibawah KKTP. Nilai tertinggi pada siklus ini yaitu 100, sedangkan nilai terendahnya yaitu 60. Dalam siklus ini kriteria ketuntasan klasikal sudah terpenuhi dan rasio siswa tuntas lebih banyak maka penelitian dihentikan pada siklus 3.

Untuk melihat peningkatan hasil belajar menggunakan model *problem based learning* berbantuan media kantong bilangan *collaboration and games* dapat diamati dengan diagram berikut ini:

Diagram 1. Rekap Hasil Belajar Siswa

Melalui penerapan model *problem based learning* berbantuan media kantong bilangan *collaboration and games* hasil



belajar siswa meningkat. Peningkatan hasil belajar ini dikarenakan penggunaan model *problem based learning* berbantuan media kantong bilangan *collaboration and games* menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan dan dapat menerapkan *student center*. Hal ini perkuat dengan penelitian Ratnasari, D. (2016) yaitu menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan penggunaan media kantong bilangan, yaitu sebesar 21,73.

Pembahasan

Siklus 1

Selama pelaksanaan kegiatan siklus 1, dimulai dari tahap persiapan, peneliti memastikan pada tahap ini pemantauan data yang diperoleh selama kegiatan pra siklus. Saat melakukan persiapan ini, peneliti Menyusun perangkat pembelajaran yang menggunakan model *problem based learning* dan menentukan media kongkret yang akan digunakan dalam pembelajaran nantinya. Penggunaan model *problem based learning* disusun sesuai dengan sintaks yang ada dan pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Setelah menyiapkan perangkat pembelajaran, peneliti melanjutkan ke langkah kedua, yaitu bertindak atau melaksanakan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran dibagi menjadi tiga tahap, yaitu pembukaan, inti, dan penutup. Dalam kegiatan inti semua sintaks *problem based learning* diterapkan dengan menggunakan media kantong bilangan *collaboration and games*. Apabila pelaksanaan pembelajaran telah dilakukan, maka dilanjutkan dengan

mengamati hasil belajar yang dicapai siswa dengan meninjau skor yang dicapai. Nilai-nilai tersebut kemudian diproses secara statistik. Hasil pengolahan data ini menunjukkan 11 siswa yang mendapatkan nilai lebih besar dari KKTP dan 17 lainnya masih dibawah minimal. Nilai tertinggi yang didapatkan siswa dalam siklus ini adalah 90 dan nilai terendah yang didapatkan siswa yaitu 40. Nilai rata-rata siswa yaitu 66,79 dengan ketuntasan klasikal sebesar 39,29%. Ketuntasan klasikal tersebut masih jauh dari batas minimum yang diterapkan peneliti sehingga perlu dilakukan refleksi untuk memperbaiki tindakan dalam siklus selanjutnya. Berdasarkan pengamatan dan dokumentasi didapatkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran masih banyak siswa yang belum fokus terhadap materi yang disampaikan, hal ini disebabkan siswa belum optimal untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang disajikan guru dalam pembelajaran. Contohnya yaitu siswa masih ragu dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, mendemonstrasikan hasil pekerjaan dan malu untuk bertanya. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mustika, R. A., & Kusdiyati, S. (2015), penelitian ini menunjukkan hasil dari penelitian ini yaitu siswa yang tidak fokus dan pasif dalam mengikuti pembelajaran akan berakibat pada hasil belajar yang rendah. Karena dalam pelaksanaan siklus 1 masih banyak dijumpai kendala dan hasil belajar belum sesuai target yang ditetapkan peneliti, maka penelitian dilanjutkan dalam siklus 2.

Siklus 2

Pelaksanaan siklus 2 ini merupakan perbaikan dari tindakan sebelumnya, sehingga menjadi hasil refleksi siklus 1 dan menjadi acuan pelaksanaan perencanaan kegiatan siklus 2. Pelaksanaan perencanaan ini peneliti menyusun perangkat pembelajaran dengan model dan media yang sama dengan siklus 1. Tujuan utama dalam persiapan ini adalah agar kegiatan pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan sehingga seluruh siswa dapat memperhatikan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Setelah tahap persiapan selesai, maka akan

dilanjutkan ke tahap kedua, yaitu tindakan. Pada tahap ini pembelajaran berlangsung sesuai dengan rencana yang telah diterapkan

Selanjutnya maka peneliti akan melakukan observasi terhadap hasil belajar siswa. Hasil yang didapatkan jumlah ketuntasan klasikal kelas menjadi 75% dengan 21 siswa tuntas dan 7 masih mendapatkan nilai di bawah KKTP. Dalam pelaksanaan siklus ini ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai 100 dan nilai minimal yang diperoleh siswa adalah 50. Rata-rata kelas naik dibandingkan dengan siklus sebelumnya menjadi 76. Hasil yang didapatkan pada siklus 2 ini sudah pada batas minimum ketuntasan klasikal. Meskipun demikian, dalam pelaksanaan siklus 2 ini masih ada beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki dalam kegiatan refleksi. Pada siklus 2 ini masih terdapat beberapa kekurangan yang perlu diatasi dalam kegiatan refleksi. Pada siklus2, siswa mulai berani untuk bertanya dan mengemukakan pendapat sehingga membantu model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Namun kondisi kelas belum berjalan secara maksimal karena siswa masih kesulitan dalam mengemukakan pendapat. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Jakawali, G., & Damaianti, V. S. (2022), yang menyatakan bahwa kelas yang tidak terkendali akan mengakibatkan lokasi waktu yang tidak tepat sehingga materi pembelajaran tidak tersampaikan sepenuhnya. Karena pengkondisian kelas belum optimal dan ketuntasan hasil belajar siswa hanya sama dengan target yang ditetapkan oleh peneliti, maka penelitian akan dilanjutkan dalam siklus 3.

Siklus 3

Pelaksanaan siklus 3 dilakukan sebagai Upaya perbaikan terhadap siklus-siklus sebelumnya. Penyusunan perangkat pembelajaran dirancang agar kelas menjadi lebih kondusif dan siswa lebih aktif saat belajar di kelas. Dalam perangkat pembelajaran ini menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media kantong bilangan *collaboration and games*. Setelah persiapan yang dilakanakan peneliti sudah

siap, maka langkah selanjutnya adalah melaksanakan pembelajaran di kelas yang sesuai dengan rencana yang telah disiapkan pada langkah sebelumnya. Kegiatan pembelajaran pada siklus ini berlangsung sesuai dengan sintaks-sintaks dan desain yang dibuat. Tidak sedikit siswa yang mau mencoba untuk berpendapat dan selama masa observasi diperoleh hasil yang positif karena pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan yang telah ditetapkan. Dari 28 siswa kelas I, 25 siswa tuntas dalam mengerjakan soal evaluasi dan hanya 3 siswa yang masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran sehingga mendapatkan nilai dibawah KKTP. Hasil tersebut menjadikan kriteria ketuntasan klasikal meningkat menjadi 89,28% dan rata-rata nilai kelas menjadi 84. Nilai minimal yang diperoleh siswa yaitu 60 dan beberapa siswa mendapatkan nilai 100. Hasil yang didapatkan dalam siklus 3 ini sudah memenuhi target yang ditetapkan oleh peneliti dan sudah menerapkan sintaks PBL dan media pembelajaran kantong bilangan *collaboration and games* dengan baik sehingga pola pembelajaran menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran. Diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Sandria, A., Asy'ari, H., & Fatimah, F. S. (2022), yang menyimpulkan bahwa partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran dapat mendorong untuk memiliki kemampuan berpikir yang lebih kritis dan kreatif, mampu mengambil peran dan mampu menerapkannya. Maka dari itu, hasil dari siklus 3 dijadikan hasil akhir dan tidak dilanjutkan lagi pelaksanaan siklus.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media kantong bilangan *collaboration and games* di kelas 1 SD Negeri Sawah Besar 01. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar pada siklus I, siklus II, dan siklus III. Pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa yaitu 66,76 dengan persentase ketuntasan klasikal 39,29%. Pada siklus II terdapat peningkatan rata-

rata hasil belajar menjadi 76 dengan presentase ketuntasan klasikal yaitu 75%. Pada siklus III terjadi peningkatan rata-rata dengan nilai 84 dan presentase ketuntasan klasikal yaitu 89,28%.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti berterima kasih kepada orang tua tercinta yaitu Bapak Ishadi dan Ibu Sri Rahayu karena telah memberikan semangat dan dukungan sehingga PTK ini dapat selesai dengan baik.

Peneliti berterima kasih kepada kakak saya yaitu Prasti Praditasari dan kedua adik saya Arya Nawang Soka serta Abel Rahma Hapsari yang telah memberikan dukungan, dan semangat sehingga PTK ini dapat selesai dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andran, C. (2014). Sistem Pendidikan. Retrieved September 14, 2023, from <https://www.kompasiana.com/andran/54f76a90a33311b0368b47ea/sistempendidikan>
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aris, Shoimin. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Berkurikulum 2013*. Yogyakarta : AR-RUZZ Media.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Budiningsih, C. Asri. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Aswan Zain. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Hardini, Isriani., Puspitasari, D. 2017 *Strategi Pembelajaran Terpadu*. Yogyakarta: Familia. Ibrahim, R & Nana Syaodih S. (2010). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Haryani, T., & Sabri, T. (2012). *Penggunaan Media Kantong Bilangan untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Penjumlahan Bilangan di Kelas II Sekolah Daar Negeri 02 Nanga Man. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 2(3).

- Jakawali, G., & Damaianti, V. S. (2022). EFEKTIVITAS MODEL PICTURE AND PICTURE PADA KETERAMPILAN MENULIS LANJUT SISWA SEKOLAH DASAR. In Seminar Internasional Riksa Bahasa (pp. 336-347).
- Mas'ulah, N., & Budiyo. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Kantong Bilangan Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pembulatan Dan Penaksiran Pada Siswa Kelas IV SDN Kedurus I Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 1–10
- Mustika, R. A., & Kusdiyati, S. (2015). Studi deskriptif student engagement pada siswa kelas XI IPS di SMA Pasundan 1 Bandung. *Prosiding Psikologi*, 244-251.
- Naâ, A. (2015). PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPA MELALUI MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA AUDIOVISUAL. *Joyful Learning Journal*, 4(1).
- Nalole, M. (2011). MENINGKATAN KETERAMPILAN SISWA PADA PENGURANGAN BILANGAN CACAH DENGAN TEKNIK MEMINJAM MELALUI MEDIA KANTONG BILANGAN DI KELAS II SDN PAUWO KECAMATAN KABILA KABUPATEN BONE BOLANGO. *Jurnal Inovasi*, 8(01).
- Nurdin, S. (2016). Guru Profesional dan Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Educative: Journal of Educational Studies*, 1(1), 1-12.
- Rahmadani, N., & Anugraheni, I. (2017). Peningkatan aktivitas belajar matematika melalui pendekatan problem based learning bagi siswa kelas 4 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(3), 241-250.
- Ratnasari, D. (2016). Pengaruh penggunaan media kantong bilangan terhadap hasil belajar matematika penjumlahan bilangan secara bersusun. *Basic education*, 5(27), 2-571.
- Risdianto, E. (2019). Analisis pendidikan indonesia di era revolusi industri 4.0. April, 0–16. Diakses pada, 22.
- Sandria, A., Asy'ari, H., & Fatimah, F. S. (2022). Pembentukan Karakter Religius Melalui Pembelajaran Berpusat pada Siswa Madrasah Aliyah Negeri. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 1(1), 63-75.
- Santosa, D. S. S., Sampaleng, D., & Amtiran, A. (2020). Meningkatkan prestasi belajar siswa melalui model pembelajaran. *SIKIP: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 11-24.
- Slameto. (2010). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi. Rineka Cipta.
- Sulistiani, I. R. (2016). Pembelajaran matematika materi perkalian dengan menggunakan media benda konkret (manik–manik dan sedotan) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SD Dinoyo 1 Malang. *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan*, 1(2).
- Suryani, Nunuk, dkk. 2018. Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bndung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. 2016. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Wibawa, S. (2018). Pendidikan dalam Era Revolusi Industri 4.0. Indonesia
- Yuniarto, D. (2012). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Sedotan (Drinking Dtraws) dan Kantong Bilangan pada Pembelajaran Matematika dengan Materi Operasi Hitung Campuran* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).