

Peningkatan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Perbantuan Media Misteri Box di Kelas V SD Negeri Pedurungan Kidul 01 Kota Semarang

Ni'matin Zakiyah¹

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang, Kota Semarang, 50232

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang, Kota Semarang, 50232

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang, Kota Semarang, 50232

*Nimatinzakiyah02@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan diadakannya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Pedurungan Kidul 01 melalui penerapan model problem based learning (PBL) dengan media misteri box. Penelitian yang telah dilaksanakan merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus, dimana setiap siklus dilakukan dua kali tatap muka. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi. Data hasil pengamatan pada tiap-tiap siklus dan pertemuan diperoleh dari data pada lembar penilaian yang diisi ketika pelaksanaan tindakan. Melalui data tersebut dapat kita ketahui ada tidaknya peningkatan kemampuan hasil belajar peserta didik. Pengamatan atau observasi mengenai kemampuan belajar dilakukan pada saat penelitian berlangsung. melalui model Problem Based Learning dengan media misteri box dapat meningkatkan belajar siswa yang dibuktikan dengan peningkatan hasil penilaian kognitif siswa pada tiap siklusnya. Pada siklus I, aktivitas siswa memperoleh skor rata-rata sebesar 65.4 pada pertemuan 1 siklus 1 dan 75.4 pada pertemuan 2 siklus 1 dengan kategori tinggi, pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan memperoleh skor rata-rata sebesar 85 pada pertemuan 1 siklus 2 dan 90 pada pertemuan 2 siklus 2 dengan kriteria sangat tinggi.

Kata kunci: Hasil Belajar, Problem Based Learning, Media Misteri Box

ABSTRACT

The aim of holding this Classroom Action Research (PTK) is to improve the learning outcomes of class V students at SDN Pedurungan Kidul 01 through the application of the problem based learning (PBL) model with mystery box media. The research that has been carried out is classroom action research which consists of two cycles, where each cycle is carried out twice face to face. Each cycle consists of planning, implementation, observation and reflection. Data from observations at each cycle and meeting were obtained from the data on the assessment sheet which was filled in during the implementation of the action. Through this data, we can find out whether or not there has been an increase in students' learning outcomes. Observations or observations regarding learning abilities were carried out during the research. Through the Problem Based Learning model with mystery box media, it can improve student learning as evidenced by the increase in students' cognitive assessment results in each cycle. In cycle I, student activities obtained an average score of 65.4 at meeting 1 of cycle 1 and 75.4 at meeting 2 of cycle 1 with the high category, in cycle II there was an increase in student learning outcomes by obtaining an average score of 85 at meeting 1 of cycle 2 and 90 at meeting 2 of cycle 2 with very high criteria.

Keywords: Learning Outcomes, Problem Based Learning, Mystery Box Media

1. PENDAHULUAN

Orientasi pembelajaran yang sedang berkembang saat sekarang yaitu pembelajaran berfokus pada keterampilan abad ke-21. Keterampilan abad 21 ini dianggap penting untuk dikuasai oleh mereka yang produktif dan ingin tetap bertahan tanpa terpinggirkan di abad 21 ini dan kemampuan pemecahan masalah merupakan hal yang diperlukan agar dapat meningkatkan ketrampilan berpikir serta dapat memecahkan masalah yang dihadapi, (Andrian & Rusman, 2019). Proses pembelajaran saat ini seharusnya disesuaikan dengan gaya pembelajaran yang sesuai dengan Abad 21 dan paradigma baru sehingga diharapkan dapat mencetak sumber daya manusia yang memiliki keterampilan Abad 21 yang biasa disebut dengan 4C yaitu *critical thinking*, *creativity*, *collaboration*, dan *communication* (Dumilah et al., 2022). Dengan demikian hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan proses pembelajaran sehingga terjadi perubahan tingkah laku yang dapat diamati dan diukur yakni pengetahuan, sikap dan keterampilan.

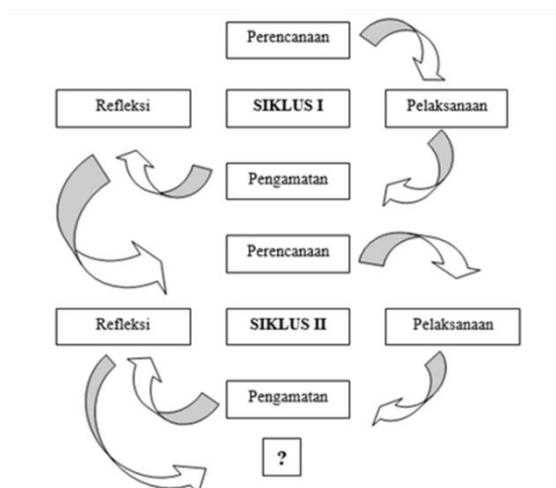
Perkembangan pendidikan matematika di tingkat sekolah dasar sampai saat ini masih menunjukkan orientasi kegiatan pembelajaran pada pemecahan masalah agar siswa memiliki kemampuan pemecahan masalah yang baik. Sebagaimana terdapat pada National Council of Teachers of Mathematics (NCTM, 2010), pemecahan masalah berperan penting dalam matematika dan kemampuan ini hendaknya dimiliki oleh siswa mulai dari tingkat sekolah yang paling rendah yakni tingkat sekolah dasar. Artinya sedini mungkin pada tingkat sekolah dasar, dalam pembelajaran matematika siswa harus dibekali dengan pemecahan masalah, (Jannah et al., 2020). Namun kenyataannya guru tidak melibatkan siswa secara aktif untuk menemukan dan mengekspresikan pikiran mereka pada saat pembelajaran berlangsung, baik dalam diskusi, bertanya maupun menjawab pertanyaan sehingga masih banyak siswa sulit dalam memecahkan masalah yang dihadapi, (Sudjana, 2013). Salah satu model pembelajaran matematika yang melatih keterampilan pemecahan masalah matematika adalah model *problem based learning* (PBL).

Hasil belajar matematika merupakan tolak ukur atau patokan yang menentukan tingkat keberhasilan seseorang dalam mengetahui dan memahami suatu materi pelajaran Matematika setelah mengalami pengalaman belajar yang dapat diukur melalui tes. Untuk mengatasi masalah tersebut, alternatif yang dapat dipilih yaitu guru menggunakan media misteri box pada materi Bangun Datar. Dengan menggunakan media misteri box, siswa dapat mengenal bangun datar dengan menentukan ciri-ciri bangun datar yang telah disediakan oleh guru. Media misteri box akan memudahkan siswa dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru, seperti mengelompokkan bangun datar, menentukan sisi dan sudut bangun datar, serta menggambar bangun datar. Dengan demikian, siswa secara aktif terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media misteri box ini diharapkan dapat menumbuhkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar, sehingga hasil belajar akan meningkat. Bentuknya yang mengarah pada permainan, membuat siswa lebih tertarik dan terasa menyenangkan. Selain itu, pembelajaran akan lebih bermakna, karena siswa dituntut untuk menentukan sendiri ciri-ciri bangun datar menjadi bentuk bangun datar yang utuh dan baru.

Tipe Artikel

Menurut Uno (2011:41) PTK adalah penelitian yang dilakukan guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri bertujuan untuk memperbaiki kinerja sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan hasil belajar siswa meningkat. Pelaksanaan PTK melalui empat tahap yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*). Penelitian ini menggunakan rancangan PTK menurut Arikunto (2008: 16).



Gambar 1. Judul Gambar

2. METODE PELAKSANAAN

Teknik pengumpulan data merupakan langkah paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah memperoleh data. Oleh karena itu, agar didapatkan data yang objektif, baik dan benar diperlukan suatu

teknik pengumpulan data yang tepat. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik tes dan non tes yang meliputi observasi, angket, dan dokumentasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil merupakan bagian utama artikel ilmiah, berisi : hasil proses analisis data, hasil pengujian hipotesis. Hasil dapat disajikan dengan table atau grafik, untuk memperjelas hasil secara verbal

Pembahasan merupakan bagian terpenting dari keseluruhan isi artikel ilmiah. Tujuan pembahasan adalah: menjawab masalah penelitian, menafsirkan temuan-temuan, mengintegrasikan temuan dari penelitian ke dalam kumpulan pengetahuan yang telah ada dan menyusun teori baru atau memodifikasi teori yang sudah ada.

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Observasi Kerjasama Peserta Didik

Kegiatan	Hasil Observasi hasil belajar peserta didik
Prasiklus	52,1%
Siklus I (Pertemuan 1)	65,4%
Siklus I (Pertemuan 2)	75,4%
Siklus 2 (Pertemuan 1)	85%
Siklus 2 (Pertemuan 2)	90%

Hasil rekapitulasi observasi kerjasama siswa kelas III dari prasiklus, siklus I dan siklus II dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan yaitu pada siklus I pertemuan 1 persentase 52.1% kategori tinggi dan pertemuan 2 persentase 75.4% kategori tinggi sedangkan pada siklus II pertemuan 1 sebanyak 85% dan siklus II pertemuan 2 sebanyak 90% dengan peningkatan kategori sangat tinggi.

Hasil penelitian membuktikan tindakan yang dilakukan dapat meningkatkan kerjasama dan minat belajar peserta didik misteri box” melalui model pembelajaran Problem Based Learning selama dua siklus. Terdiri dari satu pertemuan disetiap siklusnya. Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pra pembelajaran, kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Kegiatan pra pembelajaran dilakukan oleh peneliti untuk mempersiapkan perangkat pembelajaran, media pembelajaran dan lembar soal penilaian. Kegiatan awal meliputi salam, berdoa, presensi, menyampaikan tujuan pembelajaran, apersepsi dan melakukan kegiatan tepuk semangat. Pada siklus pertama belum menunjukkan keberhasilan, karena skor hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada kategori tinggi yaitu 65.4% pada siklus 1 pertemuan 1 dan 75.4% pada siklus 1 pertemuan 2 pada kategori tinggi. Data tersebut menunjukkan bahwa belum tercapainya indikator keberhasilan pada siklus I.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. karena skor observasi kerjasama yang diperoleh peserta didik pada kategori sangat tinggi yaitu 85% pada pertemuan 1 dan 90% pada pertemuan 2 pada kategori sangat tinggi.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang sudah dilakukan mengenai peningkatan peningkatan hasil belajar melalui model Problem Based Learning dengan media misteri box pada siswa kelas V SD Negeri Pedurungan Kidul 01 Kota Semarang, maka dapat disimpulkan bahwa melalui model Problem Based Learning dengan media misteri box dapat meningkatkan belajar siswa yang dibuktikan dengan peningkatan hasil penilaian kognitif siswa pada tiap siklusnya. Pada siklus I, aktivitas siswa memperoleh skor rata-rata sebesar 65.4 pada pertemuan 1 siklus 1 dan 75.4 pada pertemuan 2 siklus 1 dengan kategori tinggi, pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan memperoleh skor rata-rata sebesar 85 pada pertemuan 1 siklus 2 dan 90 pada pertemuan 2 siklus 2 dengan kriteria sangat tinggi.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih dari peneliti kepada SDN Pedurungan Kidul 01 Kota Semarang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian, dan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingannya untuk dapat terselesaikannya artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., Amin, S. M., Ibrahim, M., & Hartatik, S. (2021). Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Tematik Melalui E-LKPD dengan Bantuan Aplikasi Google Meet. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3393–3398.
- Azizah, M., Sulianto, J., & Cintang, N. (2018). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Matematika Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35(1), 61–70. <https://doi.org/10.15294/jpp.v35i1.13529>
- Azizah, R. N., & Abadi, A. P. (2022). *Jurnal Didactical Mathematics Kajian Pustaka : Resiliensi Siswa dalam Pembelajaran Matematika*. 4(April), 104– 110.
- Desmita. (2014). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. PT Remaja Rosda Karya.
- Dirman, & Juarsih, J. (2014). *Karakteristik Peserta Didik: Dalam Rangka Implementasi Standar Proses Pendidikan Siswa*. PT Rineka Cipta.
- Fenti, S., Patonah, S., & Nuroso, H. (2017). Pengembangan Instrumen Keterampilan Komunikasi Ilmiah dalam Pembelajaran Fisika. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 8(2), 121–128. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v8i2.1630>

- Fitriyah, I. M. N., & Ghofur, M. A. (2021). Pengembangan E-LKPD Berbasis Android dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1957–1970. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/718/pdf>
- Iman, S. A., & Firmansyah, D. (2019). Pengaruh kemampuan resiliensi matematis terhadap hasil belajar matematika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 356–360.
- Indriani, S., Marhaeni, N. H., & Kurniati, R. (2022). Efektivitas Penggunaan E- LKPD Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Segiempat dan Segitiga. 6, 3959–3966.
- kemendikbud. (2020). Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 36962/MPK.A/HK/2020. *Mendikbud RI*, 1–2. <https://www.kemdikbud.go.id/main/index.php/files/download/c5d9foec9ff40c6>
- Komalasari, N., Margunayasa, I. G., Studi, P., Dasar, P., & Ganesha, U. P. (2022). PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK DIGITAL BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING (PBL) PADA MATERI MATEMATIKA KELAS V SD Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Ganesha. 6(1), 75–83.
- Matematika, J., Montolalu, C. E. J. C., & Langi, Y. A. R. (n.d.). Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi bagi Guru-Guru dengan Uji-T Berpasangan (Paired Sample T-Test). 45–47.
- Nazir, M. (2017). *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia.
- Negoro, R. A., Hidayah, H., Subali, B., & Rusilowati, A. (2018). Upaya Membangun Ketrampilan Berpikir Kritis Menggunakan Peta Konsep Untuk Mereduksi Miskonsepsi Fisika. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 3(1), 45. <https://doi.org/10.26740/jp.v3n1.p45-51>
- Novalia, & Syazali, M. (2014). *Olah Data Penelitian Pendidikan*. Lampung : AURA.
- Nur, A. S., & Palobo, M. (2018). Pelatihan Analisis Butir Soal Berbasis Komputerisasi Pada Guru SD. *MATAPPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 5. <https://doi.org/10.31100/matappa.v1i1.79>
- Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 86–96. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.456>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.