



## **Peningkatan Hasil Belajar Matematika Berbasis Model Problem Based Learning Berbantuan Audio Visual Dan Benda Konkrit Pada Siswa Kelas 1 UPT SDI 112 Kepulauan Selayar**

**Andi Sriwahyuwati Ningsi, Ahmad Syawaluddin, Alphian Syahrudin**

Pendidikan Guru Sekolah

UPT SDI 112 Kepulauan Selayar

Email: [andisriwahyuwatiningsi@gmail.com](mailto:andisriwahyuwatiningsi@gmail.com)

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Negeri Makassar

Email: [unmsyawal@unm.ac.id](mailto:unmsyawal@unm.ac.id)

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

DD Negeri Kompleks IKIP I Makassar

Email: [Phianshof86@gmail.com](mailto:Phianshof86@gmail.com)

(Received: 29-06-2021; Reviewed: 30-06-2021; Revised: 19-07-2021; Accepted: 25-07-2021; Published: 31-07-2021)



©2020 –Pinisi Journal PGSD. This article open access licenci by

CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

### **Abstract**

*The main studied was the application of the problem based learning model. The purpose of this research was to find out the improvement of students' mathematics learning outcomes through problem based learning model, the mathematics learning outcomes at first grade students of UPT SDI 112 Kepulauan Selayar. The purpose of this research was to obtain overview of the application of the problem based learning model in improving mathematics learning outcomes at first grade of UPT SDI 112 Kepulauan Selayar. This research was used problem based learning model. This type of research is classroom action research, which consists of two cycles and each cycle consists of 2 stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The research subjects were 15 students at first grade of UPT SDI 112 Kepulauan Selayar. Technique collecting data were include: observation, tests, and documentation. Analysis of the data used in this research was qualitative analysis technique which consists of students' mathematics learning outcomes that have increased was high category. The increased at student mathematics learning outcomes cannot be separated from the improvement in teacher teaching activities in applying the steps of the problem based learning model.*

**Keywords:** Learning Outcomes; Problem Based Learnin; Audio Visual, Concrete Objects.

### **Abstrak**

*Permasalahan pokok yang dikaji yaitu penerapan model pembelajaran problem based learning. Tujuan studi ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa melalui model problem based learning, hasil belajar matematika siswa kelas I UPT SDI 112 Kepulauan Selayar. Tujuan dari Penelitian ini untuk untuk mendapatkan gambaran penerapan model pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan hasil belajar belajar matematika di kelas I UPT SDI 112 Kepulauan Selayar. Studi ini menggunakan model Problem based learning. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) yang terdiri dari dua siklus dan tiap siklus terdiri dari 2 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subyek penelitian adalah siswa kelas I UPT SDI 112 Kepulauan Selayar yang berjumlah 15 orang. Teknik pengumpulan data meliputi: observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif yang terdiri dari hasil belajar matematika siswa mengalami peningkatan yaitu berada pada kategori tinggi. Terjadinya peningkatan hasil belajar matematika siswa tidak terlepas dari perbaikan aktivitas mengajar guru dalam menerapkan langkah-langkah model pembelajaran problem based learning.*

**Kata Kunci:** Hasil Belajar; Problem Based Learning; Audio Visual; Benda Konkrit.

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah proses interaksi antara pendidik dan siswa, melalui proses pembelajaran. Pengetahuan dan keterampilan hidup yang dibutuhkan di kehidupan nyata itu adalah tujuan pendidikan. Guru sebagai pendidik yang bertanggung jawab atas menghasilkan sumber daya manusia menjadi handal dan berkualitas. Hal ini dapat dilakukan untuk memiliki pemahaman yang baik tentang konsep matematika sangat penting, karena untuk memahami konsep baru membutuhkan prasyarat memahami konsep sebelumnya. Guru tugasnya adalah memahami konsep matematika dengan memilih model dan media bahan yang cocok untuk presentasi. Selama ini model pembelajaran penggunaannya masih konvensional, biasanya guru hanya menjelaskan materi belajar secara teori terutama mata pelajaran matematika yang bermacam bentuk perkalian dan pembagian Pecahan. Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan di berbagai jenjang pendidikan. Mata pelajaran matematika di sekolah dasar mempelajari tentang bilangan, geometri dan pengukuran, serta pengolahan data. Terdapat lima alasan perlunya belajar matematika karena matematika merupakan; 1) sarana berpikir yang jelas dan logis; 2) sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari; 3) sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman; 4) sarana untuk mengembangkan kreativitas dan; 5) sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya (Abdurrahman 2010:253). Oleh karena itu, matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Susanto, 2013:185).

Media audio visual pada hakikatnya adalah suatu representasi (penyajian) realitas, terutama melalui penginderaan, penglihatan dan pendengaran yang bertujuan untuk mempertunjukkan pengalaman-pengalaman pendidikan yang nyata kepada siswa. Cara ini dianggap lebih tepat, cepat, dan mudah dibandingkan dengan melalui pembicaraan, pemikiran, dan cerita mengenai pengalaman pendidikan. (Ishak Abdullah, 2013: 82). Media audio visual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Sekali kita membeli tape dan peralatan, seperti tape recorder, maka hampir tidak diperlukan lagi biaya tambahan, karena tape dapat dihapus setelah digunakan dan pesan baru dapat direkam kembali. Disamping menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak, materi audio dapat digunakan untuk menyampaikan suatu informasi dari sumber kepada penerima. Dari penjelasan di atas kita bisa memahami bahwa media pembelajaran audio visual adalah sebuah alat bantu dalam pembelajaran yang dapat menyampaikan pesan berupa gambar dan suara, sehingga memotivasi siswa dan mempermudah proses penerima pesan dari guru ke siswa. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi. Pembelajaran dengan menggunakan media Audio-visual merupakan salah satu cara pembelajaran yang memakai media yang mengandung unsur suara dan gambar, dimana dalam proses penyerapan materi melibatkan indra penglihatan dan indra pendengaran. Dalam proses belajar mengajar media pembelajaran berfungsi sebagai: 1) menyiarkan informasi penting 2) memotivasi siswa dalam pembelajaran 3) menambah pengayaan dalam belajar 4) menunjukkan hubungan-hubungan antar konsep 5) menyajikan pengalaman-pengalaman yang tidak ditunjukkan guru 6) membantu belajar perorangan 7) mendekatkan hal-hal yang ada diluar kelas ke dalam kelas. Dengan demikian penggunaan media belajar audio-visual akan merangsang keterlibatan indra penglihatan dan pendengaran dan juga suasana diri (mood) sehingga akan memudahkan dalam penyerapan informasi yang pada akhirnya akan disimpan di otak dalam memori.

Benda konkrit (real thing) merupakan alat bantu yang paling mudah penggunaannya, karena kita tidak perlu membuat persiapan selain langsung menggunakannya. Yang dimaksud dengan benda nyata sebagai media adalah alat penyampaian informasi yang berupa benda atau obyek yang sebenarnya atau asli dan tidak mengalami perubahan yang berarti (Tombakan Runtuaku, 1996: 99).

Media benda konkrit dapat membantu peserta didik berfikir secara konkrit menuju pada tahap berfikir secara abstrak. Hal ini terjadi karena melalui media benda konkrit maka pendidik dapat menyampaikan tentang unsur-unsur yang menyusunnya dan bagaimana membuat matematika tersebut masuk ke unsur-unsur dalam proses perhitungan yang bersifat abstrak (Mudjiono, 1981)

Dalam hal ini di sekolah dasar SDI 112 Kepulauan Selayar siswa kelas 1 tidak dapat membedakan satuan dan puluhan sehingga menjadi permasalahan nantinya dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan masalah tersebut perlu kiranya dikembangkan suatu tindakan yang dapat

meningkatkan hasil belajar matematika berupa penerapan model Problem Based Learning berbantuan audio visual dan benda konkrit.

Model Problem Based Learning penting diterapkan dalam pembelajaran matematika, karena melalui model ini siswa dapat melatih keterampilan berpikirnya untuk memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru di kelas. Model pembelajaran ini menekankan pada masalah dan pemecahannya. Menurut Kamdi (2007:77) “Model pembelajaran Problem based learning diartikan sebagai sebuah model pembelajaran yang didalamnya melibatkan siswa untuk berusaha memecahkan masalah dengan melalui beberapa tahap metode ilmiah sehingga siswa diharapkan mampu mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan masalah tersebut sekaligus siswa diharapkan akan memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah”. Menurut Wina Sanjaya (2010:214) “Strategi pembelajaran berbasis masalah dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Terdapat 3 ciri utama strategi pembelajaran berbasis masalah. Pertama, strategi pembelajaran berbasis masalah merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran. Kedua, aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah. Ketiga, pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah”.

Dari perspektif para ahli di atas, pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran berbasis masalah yang memungkinkan siswa untuk mencoba memecahkan masalah secara ilmiah menggunakan metode ilmiah. Setiap model pembelajaran, memiliki karakteristik masing-masing untuk membedakan model yang satu dengan model yang lain. Seperti yang diungkapkan Trianto (2010: 93) “bahwa karakteristik model Problem Based Learning yaitu: (a) adanya pengajuan pertanyaan atau masalah, (b) berfokus pada keterkaitan antar disiplin, (c) penyelidikan autentik, (d) menghasilkan produk atau karya dan mempresentasikannya, dan (e) kerja sama”. Menurut (Warsono dan Hariyanto, 2012, 152) Kelebihan Problem based learning antara lain: 1. Siswa akan terbiasa menghadapi masalah dan tertantang untuk menyelesaikan masalah tidak hanya terkait dengan pembelajaran di kelas tetapi juga menghadapi masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari. 2. Memupuk solidaritas sosial dengan terbiasa berdiskusi dengan teman-teman. 3. Makin mengakrabkan guru dengan siswa. 4. Membiasakan siswa melakukan eksperimen. Berdasarkan uraian diatas maka peneliti melakukan penelitian dengan judul penelitian yaitu “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Berbasis Model Problem Based Learning Berbantuan Audio Visual Dan Benda Konkrit Pada Siswa Kelas 1 UPT SDI 112 Kepulauan Selayar”.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan rancangan penelitian tindakan. Bersifat kualitatif karena berupaya memperoleh data verbal dan nonverbal secara potensial dapat memberikan makna dan informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian. Elliot, (dalam Rofi'uddin, 2008:3) mengemukakan bahwa penelitian tindakan dapat diartikan sebagai suatu kajian tentang situasi sosial dengan maksud untuk meningkatkan kualitas praktis. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan penilaian terhadap praktik yang dilakukan dalam situasi konkret. Suyanto (2007:8) penelitian tindakan adalah sebagai bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional. Penelitian ini menggunakan rencana penelitian tindakan kelas (Action research), yaitu rancangan penelitian berdaur ulang (siklus). Hal ini mengacu pada pendapat Mc. Taggart (1988: 123) dan Wardani (2007: 5) bahwa : penelitian tindakan kelas mengikuti proses siklus atau daur ulang mulai dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi (perenungan, pemikiran, dan evaluasi). Pelaksanaan penelitian tindakan melalui beberapa tahapan yang berlangsung dalam bentuk siklus. Siklus penelitian tindakan meliputi (1) identifikasi ide awal, (2) analisis secara kolaboratif dengan praktisi untuk menemukan masalah umum, (3) perencanaan umum tindakan, (4) pengembangan langkah tindakan sebagai siklus dasar Elliot, (dalam Niff, 2002:30). Yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar Matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning berbantuan audio visual dan benda konkrit yang dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas I UPT SDI 112 Kep Selayar. Adapun Waktu penelitian dilaksanakan kurang lebih 2 bulan yaitu mulai Juli sampai dengan Agustus. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran

2021/2022. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 UPT SDI 112 Kep Selayar yang berjumlah 15 orang yang terdiri dari 7 orang laki-laki dan 8 orang perempuan. Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan catatan lapangan, observasi, hasil tes dan dokumentasi. Untuk masing-masingnya diuraikan sebagaimana berikut ini. (1) Observasi dilakukan untuk mengamati latar kelas tempat berlangsungnya pembelajaran membaca pemahaman. Dengan berpedoman pada lembar-lembar observasi peneliti mengamati apa yang terjadi dalam proses pembelajaran. Unsur-unsur yang menjadi butir-butir sasaran pengamatan bila terjadi dalam proses pembelajaran ditandai dengan memberikan ceklist di kolom yang ada pada lembar observasi, sedangkan tanda ceklist pada kolom “tidak” akan dituliskan setelah berakhirnya proses pembelajaran. (2) Tes digunakan untuk memperkuat data observasi yang terjadi dalam kelas terutama pada butir penguasaan materi pembelajaran dari unsur siswa. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data yang akurat atas kemampuan siswa memahami mata pelajaran Matematika dengan pendekatan keterampilan proses. (3) Dokumentasi digunakan untuk merekam kejadian yang tidak terdapat dalam format pengamatan dan dianggap penting. Dokumentasi ini dapat berupa data-data yang dapat di kelola dari sekolah yang diperlukan untuk mencatat kejadian-kejadian yang terjadi selama pelaksanaan tindakan. Misalnya daftar nilai, daftar hadir dan sebagainya. Analisis data dilakukan dengan cara mengelompokkan data aspek guru dan aspek murid. Teknik yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman (1992: 25) yang terdiri dari tiga tahap kegiatan yaitu: (1) menyelidiki data, (2) menyajikan data, dan (3) menarik kesimpulan dan verifikasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Siklus 1

Data hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh melalui lembar tes pada akhir siklus I, diperoleh gambaran bahwa dari 15 siswa kelas V pada siklus I, hanya 7 siswa atau 46,66 % yang memenuhi criteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 65 dan rata-rata kelas yang diperoleh sebesar 61,66 atau dalam skala deskriptif hanya berada pada kategori cukup. Berikut ini adalah kategori distribusi frekuensi dan presentase sebagaimana pada tabel di bawah ini:

**Tabel 1.** Distribusi Frekuensi dan Presentase Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	88 – 100	Sangat tinggi	0	0%
2	75 – 87	Tinggi	4	26,66%
3	62 – 74	Sedang	3	20,00%
4	49 – 61	Rendah	8	53,33%
5	0 – 48	Sangat rendah	0	0%
	Jumlah		15	100%

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat dikemukakan bahwa dari 15 siswa kelas 1 UPT SDI 112 Kepulauan Selayar persentase skor hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *Problem based learning* tidak ada siswa (0%) yang hasil belajarnya pada kategori sangat tinggi, 4 siswa (26,66%) yang berada pada kategori tinggi, 3 siswa (20,00%) yang hasil belajarnya berada pada kategori sedang, 8 siswa (53,33%) yang hasil belajarnya berada pada kategori rendah, dan 0 siswa (0%) yang berada pada kategori sangat rendah.

Deskripsi ketuntasan nilai hasil belajar siswa kelas 1 UPT SDI 112 Kepulauan Selayar setelah diterapkan model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan audio visual dan benda konkrit pada siklus I dapat dilihat dari tabel berikut

**Tabel 2.** Deskripsi Ketuntasan Nilai Hasil Belajar Matematika Siswa pada Siklus I

Kategori	Skala Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
Tidak Tuntas	0 – 64	8	53,33%	KKM = 65
Tuntas	65 – 100	7	46,66%	
Jumlah		15	100%	

Tabel di atas menunjukkan bahwa pada siklus I, frekuensi ketuntasan yang dicapai siswa yang berada pada kategori tidak tuntas sebanyak 8 siswa dengan persentase 53,33% sedangkan pada kategori tuntas terdapat 7 siswa dengan persentase 46,66%. Berdasarkan persentase ketuntasan hasil

belajar siswa tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar pada siklus I belum mencapai standar ketuntasan pada indikator keberhasilan karena secara klasikal belum mencapai 85% siswa yang memperoleh nilai sesuai standard KKM (65).

Siklus 2

Data hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh melalui lembar tes pada akhir siklus II, diperoleh gambaran bahwa dari 15 siswa kelas 1 UPT SDI 112 Kepulauan Selayar pada siklus II, ditunjukkan bahwa 13 siswa atau 86,66% yang memenuhi criteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 65 dan rata-rata kelas yang diperoleh sebesar 72,33 atau dalam skala deskriptif berada pada kategori tinggi atau baik. Berikut ini adalah kategori distribusi frekuensi dan presentase sebagaimana pada tabel dibawah ini:

**Tabel.3** Distribusi Frekuensi dan Presentase Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	88 – 100	Sangat tinggi	3	20,00%
2	75 – 87	Tinggi	4	26,66%
3	62 – 74	Sedang	6	40,00%
4	49 – 61	Rendah	2	13,33%
5	0 – 48	Sangat rendah	0	0%
	Jumlah		15	100%

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat dikemukakan bahwa dari 15 siswa kelas 1 UPT SDI 112 Kepulauan Selayar persentase skor hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan audio visual dan benda konkrit, terdapat 3 siswa (20,00%) yang hasil belajarnya pada kategori sangat tinggi, 4 siswa (26,66%) yang berada pada kategori tinggi, 6 siswa (40,00%) yang hasil belajarnya berada pada kategori sedang, 2 siswa (13,33%) yang hasil belajarnya berada pada kategori rendah, dan 0 siswa (0%) yang berada pada kategori sangat rendah.

Deskripsi ketuntasan nilai hasil belajar kelas 1 UPT SDI 112 Kepulauan Selayar setelah diterapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan audio visual dan benda konkrit pada siklus II dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 4.** Deskripsi Ketuntasan Nilai Hasil Belajar Matematika Siswa pada Siklus II

Kategori	Skala Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
Tidak Tuntas	0 – 64	2	13,33%	KKM = 65
Tuntas	65 – 100	13	86,66%	
Jumlah		15	100%	

Tabel di atas menunjukkan bahwa pada siklus II, frekuensi ketuntasan yang dicapai siswa yang berada pada kategori tidak tuntas sebanyak 2 siswa dengan persentase 13% sedangkan pada kategori tuntas terdapat 13 siswa dengan persentase 86%. Berdasarkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa pada siklus II sudah mencapai standar ketuntasan pada indikator keberhasilan karena secara klasikal telah mencapai lebih dari 85% siswa yang memperoleh nilai sesuai standard KKM (65).

**Pembahasan**

Hasil belajar Matematika siswa kelas 1 UPT SDI 112 Kepulauan Selayar setelah diterapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan audio visual dan benda konkrit pada siklus I menunjukkan bahwa dari 15 siswa kelas 1, hanya 11 siswa atau 36% yang memenuhi criteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 65 dalam skala deskriptif dikategorikan sedang. Sehingga secara klasikal hasil belajar Matematika siswa kelas 1 UPT SDI 112 Kepulauan Selayar masih rendah karena belum mencapai 85% siswa yang memenuhi KKM. Pada siklus II, hasil belajar siswa kelas 1 UPT SDI 112 Kepulauan Selayar mengalami peningkatan karena dari 15 siswa tersebut terdapat 13 siswa atau 86% yang telah memenuhi KKM yaitu 65 dalam skala deskriptif berada pada kategori tinggi, 2 orang atau 13,33% tidak tuntas sehingga secara klasikal nilai hasil belajar Matematika siswa kelas 1 UPT SDI 112 Kepulauan Selayar pada siklus II memenuhi indikator keberhasilan penelitian karena telah mencapai 86% siswa yang memenuhi KKM (65). Hasil belajar Matematika siswa kelas 1 UPT

SDI 112 Kepulauan Selayar pada siklus I masih berada pada kategori sedang karena peneliti belum maksimal dalam melaksanakan langkah-langkah model pembelajaran *problem based learning* berbantuan audio visual dan benda konkrit dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian pembahasan tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan audio visual dan benda konkrit pada mata pelajaran Matematika maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran *problem based learning* berbantuan audio visual dan benda konkrit dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas 1 UPT SDI 112 Kepulauan Selayar. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar Matematika siswa pada siklus I berada pada kategori sedang dan pada siklus II hasil belajar Matematika siswa mengalami peningkatan yaitu berada pada kategori tinggi. Terjadinya peningkatan hasil belajar Matematika siswa tidak terlepas dari perbaikan aktivitas mengajar guru dalam menerapkan langkah-langkah model pembelajaran *problem based learning* berbantuan audio visual dan benda konkrit dan peningkatan menghitung bilangan menggunakan audio visual dan benda konkrit dalam proses pembelajaran untuk setiap siklus. Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut: (1) Bentuk pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan audio visual dan benda konkrit layak dipertimbangkan untuk menjadi bentuk pembelajaran alternative baik pada mata pelajaran matematika maupun pada mata pelajaran lainnya. (2) Dalam menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan audio visual dan benda konkrit guru harus lebih kreatif dalam menampilkan audio visual sehingga tujuan pembelajaran yang direncanakan dapat tercapai dengan baik. Diharapkan pada peneliti lain dalam bidang pendidikan agar meneliti lebih lanjut mengenai model pembelajaran *problem based learning* berbantuan audio visual dan benda konkrit karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdulhak, Ishak. (2013). Model-Model Pembelajaran. Bandung: Andira
- Abdurrahman, Mulyono. 2010. Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: Rineka Cipta. hal 253.
- Bagong Suyanto, S. (2007). Metode Penelitian Sosial : Berbagai Alternatif Pendekatan . Jakarta: KENCANA.
- Miles, M.B dan Huberman. Tanpa tahun. *Analisis Data Kualitatif*. Terjemahan oleh Tjetjep Rohidu Rihidi (1992). Jakarta: UI Press.
- Mudjiono. 1981. Media Pendidikan III: Cara pembukaan Media Pendidikan. Jakarta: P3G Depdikbu
- Susanto, Ahmad. 2013. Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana hal 185.
- Taggart. 1998. *Theaction Research Plamer*. Deaking University Press.
- Tombokan Runtuhaku. 1996. Pengajaran Matematika Bagi Anak Kesulitan Belajar. Jakarta: Depdikbu
- Wardani, I.G.K. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas terbuka
- Wina Sanjaya.2010. Strategi Pembelajaran Berorientasi standar Proses Pendidikan. Jakarta : Kharisma Putra Kencana