



## **Penerapan Model Problem Based Learning Menggunakan Media Stick Eskrim Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SD Negeri Selopukang**

**Dian Fitri Astuti<sup>1</sup>, Natriani Syam<sup>2</sup>, Hairuddin<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
SD Negeri Selopukang

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

<sup>2</sup>Universitas Negeri Makassar  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Email: [natri.syam@gmail.com](mailto:natri.syam@gmail.com)

<sup>3</sup>SD Inpres Bisara

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Email : [hairuddin2124@gmail.com](mailto:hairuddin2124@gmail.com)

(Received: 05-11-2021; Reviewed: 20-11-2021; Revised: 25-11-2021; Accepted: 15-01-2022; Published: 01-07-2022)



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

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

### **Abstract**

*This research aims to find out whether the application of problem based learning models can improve learners' learning outcomes in summation materials in grade I of SelopukangState Elementary School. This type of research is a class action study with the research subject is a class I student in the odd semester 2021/2022 which amounted to 6 people. The acquisition of data comes from student learning outcome sheets and observation data. In this study used a problem-based learning model applied in 2 cycles, where in cycle I showed the lowest value of 60 and the highest value of 78 with criteria. Completion of at least 65. Next in cycle II shows the lowest value of 68 and the highest value of 90. The completion of learning outcomes in cycle I is 66.67% and in cycle II there is an increase of 100%. The results of this study are with the application of problem based learning models can improve student learning outcomes in summation materials in class I.*

**Keywords:** *Student Learning Outcomes; Problem Based Learning*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran problem based learning dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi penjumlahan di kelas I SD Negeri Selopukang. Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian adalah siswa kelas I pada semester ganjil 2021/2022 yang berjumlah 6 orang. Pemerolehan data berasal dari lembar hasil belajar siswa dan data observasi. Dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran berbasis masalah yang diterapkan dalam 2 siklus, dimana pada siklus I menunjukkan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 78 dengan kriteria ketuntasan minimal 65. Selanjutnya pada siklus II menunjukkan nilai terendah 68 dan nilai tertinggi 90. Ketuntasan hasil belajar pada siklus I yaitu 66,67% dan pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 100%. Adapun hasil penelitian ini adalah dengan diterapkannya model pembelajaran Problem Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan di kelas I.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar Siswa; *Problem Based Learning*

## PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai sejak dini. Uno dan Kuadrat (2009: 109) menyatakan bahwa matematika adalah sebagai suatu bidang ilmu yang merupakan alat pikir, berkomunikasi, alat untuk memecahkan berbagai persoalan praktis, yang unsur-unsurnya logika dan intuisi, analisis dan konstruksi, generalitas dan indivisualitas, dan mempunyai cabang-cabang antara lain aritmetika, aljabar, geometri, dan analisis. Kemampuan menghitung menjadi dasar kemampuan siswa untuk mempelajari matematika. Oleh karena itu, kemampuan siswa dalam menghitung menjadi kemampuan yang paling penting dikembangkan oleh seorang guru dalam pembelajaran matematika di SD, salah satunya menghitung bilangan penjumlahan.

Pembelajaran matematika pada materi menghitung penjumlahan masih dianggap sulit oleh siswa kelas I SDN Selopukang kec. Wonogiri tahun ajaran 2021/2022 karena siswa kelas satu cenderung masih terpaku pada hal-hal konkret. Hasil tes pra- tindakan menunjukkan masih banyak siswa yang nilainya masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). KKM yang ditetapkan pada mata pelajaran matematika adalah 65. Dari 6 siswa, 4 siswa atau 66,67% mempunyai nilai di bawah KKM, hanya 2 siswa atau 33,33% yang sudah melampaui KKM. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa masih kurang tertarik dengan pembelajaran matematika yang dilakukan oleh guru. Siswa masih kebingungan dengan cara menghitung penjumlahan yang benar. Sehingga banyak siswa yang kesulitan untuk menghitung penjumlahan.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan alternatif solusi dalam pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dan mengatasi kebingungan siswa terhadap cara menghitung penjumlahan. Salah satu alternatif yang dapat di gunakan adalah penerapan model pembelajaran yang mengandung langkah-langkah untuk memfasilitasi peserta didik dalam pengembangan ide dan penggunaan media dalam pembelajaran. Model yang dapat memfasilitasi kekurangan tersebut adalah model Problem Based Learning dan Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menghitung penjumlahan adalah stick eskrim. Penerapan metode Problem Based Learning dengan media stick eskrim dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pembelajaran yang bermakna akan membuat materi lebih dikuasai oleh siswa dengan tahan lama. Media pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa

Daryanto (2012: 4) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran matematika akan membuat konsep abstrak dalam matematika menjadi lebih konkret, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Stick Eskrim merupakan salah media yang sangat mudah dan aman digunakan. Stick Eskrim juga menarik karena dapat digunakan untuk berbagai ketrampilan. Penggunaan media stick eskrim juga akan memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa karena siswa menggunakan langsung media yang ada. Hal ini akan membuat siswa berkesan dengan pembelajaran yang dialami, sehingga siswa tidak hanya sekedar mengingat, tetapi juga memahami betul cara menghitung penjumlahan dengan benar.

Berdasarkan latar belakang di atas, dirumuskan permasalahan yakni apakah penerapan model Problem Based Learning dan penggunaan media stick eskrim dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas I SDN Selopukang Kec. Wonogiri tahun ajaran 2021/2022.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media stick eskrim pada siswa kelas I SDN Selopukang kec. Wonogiri tahun ajaran 2021/2022.

## METODE

Metode Penelitian ini dikategorikan jenis penelitian tindakan kelas yang menggunakan model spiral yang ditekankan oleh Kemmis & Mc Taggart dimana pada tiap siklus terbagi sebanyak empat tahapan, yaitu perencanaan-pelaksanaan-observasi-terakhir refleksi (Frianto, Relmasira, and Hardini 2018).

Setting penelitian tindakan kelas dilakukan pada siswa kelas I SDN SELOPUKANG semester satu tahun pembelajaran 2021/2022 dimana pada tahun ini penelitian dilaksanakan pada masa pademi Covid 19, dengan matri penjumlahan dan pengurangan pada mata pelajaran matematika tema 3. Jumlah peserta didik sebanyak 6 peserta didik, yang terdiri dari 3 peserta didik laki-laki dan 3 peserta didik perempuan.

Variabel dalam PTK terdiri dari variabel bebas yaitu model pembelajaran *problem based learning*, sementara variabel terikat perubahan hasil belajar peserta didik setelah diberlakukan model *problem based learning* selama pembelajaran luring..

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas I SDN SELOPUKANG yang berlokasi di Desa Jajar Kecamatan Wonogiri Kabupaten Wonogiri Propinsi Jawa Tengah pada tahun 2021.

Subjek Penelitian

Guru dan siswa merupakan komponen penting dalam pembelajaran yang memiliki keterkaitan satu sama demi mewujudkan tujuan yang hendak dicapai. Subjek utama penelitian ini adalah siswa kelas I SDN SELOPUKANG yang terdiri dari 3 orang siswa laki-laki dan 3 orang siswa perempuan.

Instrumen Penelitian

Hasil belajar merupakan salah satu data yang diperoleh dari penelitian. Data yang dihasilkan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Untuk memperoleh informasi secara intensif diperlukan instrumen. Instrumen digunakan sebagai alat untuk memperoleh data sekaligus pengumpulan informasi ketika di lapangan. Instrumen tersebut berupa lembar observasi, format wawancara, tes dan catatan lapangan.

Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Data hasil wawancara, observasi, tes dan catatan lapangan yang telah diperoleh kemudian dikumpulkan untuk dilakukan tahap pengolahan data. Pengolahan data bertujuan untuk memperkuat hasil temuan pada saat penelitian. Data yang didapatkan dari hasil wawancara dan catatan lapangan diolah dalam bentuk deskripsi. Selanjutnya data yang diperoleh dari hasil observasi terbagi menjadi dua yaitu observasi kinerja guru dan aktivitas siswa. Data yang diperoleh dari hasil observasi kinerja guru mencakup tahap perencanaan dan pelaksanaan. Hasil observasi kinerja guru dan aktivitas siswa kemudian diolah ke dalam bentuk persentase dengan rentang daya capai mengacu pada Hanifah (2016).

**Tabel 1.** Kriteria Pencapaian Indikator

Interval	Tingkat -----	Kelompok Eksperimen			
		Pretest		Posttest	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
120 – 150	Sangat Tinggi	0	0	0	0
90 – 119	Tinggi	0	0	4	66,67
60 – 89	Rendah	6	100%	2	33,33
30 – 59	Sangat Rendah	0	0	0	0

Data-data tersebut selanjutnya dianalisis. Analisis data merupakan proses pengelompokan data yang diolah untuk menjawab atau menguji hipotesis berdasarkan rumusan masalah. Sehingga hasil analisis data dapat dengan mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Analisis data dilakukan selama pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam jangka waktu tertentu. Proses analisis data dapat dilakukan melalui tiga tahap sebagaimana yang dijelaskan oleh Miles Huberman (dalam Sugiyono, 2012) yang meliputi kegiatan reduksi data, penyajian data, menarik kesimpulan dan verifikasi.

Data kuantitatif dikategorikan angka atau nilai (Slameto 2015). Data didapat dari hasil non pengujian lembar observasi dan rubrik penilaian tugas. Setelah itu, data kuantitatif dianalisis menggunakan deskriptif komparatif atau dilakukan perbandingan pada kondisi sebelum siklus, siklus satu dan siklus dua bertujuan salah satunya untuk mengetahui meningkat atau tidak meningkatnya motivasi dan hasil belajarnya setiap siklus dalam pembelajaran daring. Adapun indikator keberhasilan motivasi dapat dikatakan jika rata-rata kreativitas peserta didik dalam kategori aktif atau telah berhasil ditingkatkan menjadi 70 %.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Sebelum penelitian pada siklus I, dilakukan penyampaian rencana kegiatan pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut: (1) menyusun menyusun RPP dengan topik pembelajaran sesuai dengan KI, KD yang telah ditentukan pada bulan Oktober 2021 dengan pembelajaran secara luring tatap muka dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (2) menyusun lembar observasi untuk mengetahui segala aktivitas peserta didik yang terdiri 8 indikator motivasi selama tindakan pembelajaran berlangsung dengan model pembelajaran *problem based learning* dan disertai penyusunan lembar observasi untuk guru (3) terakhir penyampaian rencana kegiatan dalam pelaksanaannya kepada guru SDN SELOPUKANG. Setelah itu, dalam pelaksanaan dilakukan secara luring dengan setiap siklus dilakukan satu kali pertemuan, yang artinya pembelajaran virtual tatap muka menggunakan secara daring sebanyak satu kali pertemuan, kemudian dilanjutkan satu pertemuan terakhir untuk memberikan link soal evaluasi, jadi total ada sebanyak 3 kali pertemuan.

Pada tahap sebelum penerapan model pembelajaran *problem based learning*, diketahui Pada siklus I menunjukkan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 78 dengan skor rata-rata hasil belajar siswa sebesar 65 dimana dan standar deviasinya 5,455. Selanjutnya setelah diterapkan dengan model *problem based learning* terjadi peningkatan hasil belajar pada siklus II menunjukkan nilai terendah 68 dan nilai tertinggi 90 dengan skor rata-rata hasil belajar siswa sebesar 75 dan standar deviasinya 5,655.

Berdasarkan hasil yang telah disebutkan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dapat diukur dengan melihat perolehan skor dari soal-soal evaluasi yang diberikan dengan kategori tuntas apabila sama dengan atau melampaui Kriteria ketuntasan belajar minimal.

Berikut gambaran perbandingan tabel dan diagram sebelum diberi perlakuan dengan model *problem based learning* dan sesudah siklus satu dan siklus dua dalam tabel 1 dan gambar 1.

**Tabel 1.** Hasil Belajar Kelas I SDN Selopukang dengan Model *problem based learning*

Perlakuan	Kriteria	Nilai rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
Siklus I	Cukup Baik	65	78	60
Siklus II	Baik	75	90	68

Hasil penelitian yang dilakukan pada peserta didik pada peserta kelas I SDN Selopukang dengan menggunakan model *problem based learning* dari siklus I sampai siklus II terlihat adanya peningkatan pada hasil belajar peserta didik dalam proses pemecahan masalahnya, diikuti dengan meningkatnya kemampuan kecakapan berdiskusi saat pembelajaran di kelas berlangsung.

### Pembahasan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pengamatan, hasil tes dan analisis yang telah dilakukan, maka penggunaan media stick eskrim dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan pada siswa kelas 1 SD Negeri Selopukang.

Peningkatan hasil belajar dilihat dari data hasil Evaluasi yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I, ke siklus II yang dilakukan oleh guru. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* ampuh untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik.

Pada saat sebelum siklus, rata-rata keterampilan sebelum diterapkan model pembelajaran *problem based learning* ketahui rata-rata hasil belajar peserta didik yaitu hanya 65 dengan kategori cukup baik, nilai tertinggi 78 dan nilai terendah 60.

Siklus II terlihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata sebesar 75 dengan nilai tertinggi sebesar 90, dan memiliki nilai terendah 68. Pada tahap siklus II hasil belajar peserta didik memiliki kriteria baik, yang artinya sudah sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Penggunaan model *problem based learning* dikuatkan pula dari penelitian yang sudah pernah menggunakan model pembelajaran *problem based learning* pada motivasi peserta didik dalam penelitian oleh (Dewi, Sumarmi, and Amirudin 2016) bahwa dalam penelitiannya menunjukkan adanya peningkatan motivasi peserta didik dengan menggunakan *Problem Based Learning* di mana skor rerata

dari siklus I hanya di level cukup yaitu 56.20 sampai 83.70 di level sangat tinggi siklus II.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas I SDN Selopukang dengan menerapkan model *problem based learning* untuk topik yang dipelajari yaitu materi penjumlahan Tema 3 melalui media stik es krim, dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* terbukti dapat meningkatkan keterampilan berhitung peserta didik baik siklus satu maupun siklus kedua telah terjadi peningkatan. Hal tersebut terlihat pada tabel dan diagram perbandingan hasil belajar peserta didik yang semula rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus sebelumnya yaitu pada kategori cukup baik yang semula memperoleh nilai rata-rata 65 pada siklus pertama terjadi kenaikan kategori menjadi baik pada siklus kedua adanya peningkatan kembali yaitu hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 78.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Sundayana, R. (2013). *Media Pembelajaran Matematika Untuk Guru, Calon Guru dan Para Pecinta Matematika*. Bandung : Alfabeta
- Uno, Hamzah B & Umar, Masri K. (2009). *Mengembangkan Kecerdasan dalam Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Atmojo, S. E. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pengelolaan Lingkungan. *Jurnal Kependidikan* , 43(2), 134-143.
- Hanifah, N. (2016). *Memahami Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: UPI Press.
- Rusman. (2013). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* .Jakarta: Rajawali Pers.