

Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Menggunakan Media Konkret untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika tentang Pecahan pada Siswa Kelas III SD

Agil Handayani, Rokhmaniyah, Wahyudi

Universitas Sebelas Maret, Indonesia
agilhandayani52@student.uns.ac.id

Article History

accepted 30/10/2024

approved 30/11/2024

published 30/12/2024

Abstract

The study aimed to (1) describe the implementation of *Problem Based Learning (PBL)* using concrete materials, (2) enhance student learning motivation, (3) improve student's learning outcomes, and (4) describe obstacles and solutions. It was collaborative classroom action research conducted in three cycles. The subjects were teachers and students of third grade at SD Negeri 3 Klapasawit. The data were quantitative and qualitative. Data collection techniques were observation, interview, document, and tests. Data validity used triangulation of sources and triangulation of techniques. Data analysis included data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Application of the *Problem Based Learning (PBL)* using concrete media is implemented with steps, namely: (1) student orientation to the problem; (2) organizing students to study; (3) guiding individual and group investigations; (4) develop and present work results; (5) analyze and evaluate the problem solving process the results indicated that student motivation enhanced through *Problem Based Learning (PBL)* using concrete materials since the percentages were 73.67% in the first cycle, 82.18% in the second cycle, and 91.32% in the third cycle. The learning outcomes improved through *Problem Based Learning (PBL)* using concrete materials since the percentages were 78% in the first cycle, 90,62% in the second cycle, and 100% in the third cycle. Obstacles faced in implementing the *PBL* model with concrete media include; students are still passive in responding to groups, students are still embarrassed to ask the teacher. It concludes that *Problem Based Learning (PBL)* using concrete materials enhances motivation and mathematics learning outcomes about fractions to third grade students of SD Negeri 3 Klapasawit in academic year of 2023/2024.

Keywords: *problem based learning, concrete materials, motivation, mathematics learning outcomes*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* dengan media konkret, (2) meningkatkan motivasi belajar siswa, (3) meningkatkan hasil belajar siswa, (4) mendeskripsikan kendala dan solusi. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif dengan subjek guru dan siswa kelas III SD Negeri 3 Klapasawit berjumlah 16 siswa. Data yang digunakan adalah data kuantitatif dan kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumen. Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* menggunakan media konkret dilaksanakan dengan langkah-langkah yaitu: (1) orientasi siswa pada masalah; (2) mengorganisasikan siswa untuk belajar; (3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok; (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya; (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dengan model *PBL* dan media konkret yaitu rata-rata persentase siklus I = 73,67%, siklus II = 82,18%, siklus III = 91,32%. Kemudian terjadi peningkatan juga pada hasil belajar siswa dengan model *PBL* dan media konkret yaitu rata-rata persentase siklus I = 78,00%, siklus II = 90,62%, dan siklus III = 100%. Kendala yang dihadapi dalam penerapan model *PBL* dengan media konkret antara lain; siswa masih pasif dalam menanggapi kelompok, siswa sulit dikondisikan ketika menggunakan media konkret, siswa masih malu untuk bertanya pada guru. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *PBL* dengan media konkret dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 3 Klapasawit tahun ajaran 2023/2024.

Kata kunci: *Problem Based Learning, Media Konkret, Motivasi, Hasil Belajar*



PENDAHULUAN

Pembelajaran menjadi kunci utama dalam mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran yang baik yaitu pembelajaran yang berjalan secara efektif dan efisien sehingga mampu menciptakan suatu tujuan. Proses pembelajaran dalam sekolah diperlukan belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta mampu memberikan motivasi bagi siswa untuk berperan aktif dalam proses belajar mengajar (Gumelar, 2019). Pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang melibatkan siswa untuk berpartisipasi dalam suatu permasalahan sehingga meningkatkan keaktifan siswa, keratid, dan kesenangan dalam belajar (Azhar, 2021).

Matematika adalah salah satu sarana bagi siswa dalam menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari di dunia nyata. Selain itu matematika memberikan kontribusi besar sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada kehidupan yang akan dihadapi siswa (Susanto, 2015). Tujuan mempelajari matematika yaitu membentuk kepribadian yang baik dalam diri siswa, bersikap sesuai fakta yang ada, dan dapat menjalankan di kehidupan sehari-hari untuk menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sesuai dengan ilmu matematika (Susanti, 2020). Matematika sebagai mata pelajaran yang dianggap sukar oleh siswa sehingga guru harus dapat menggerakkan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika (Siregar & Restati, 2017).

Motivasi belajar adalah salah satu faktor penting pada diri siswa untuk mempengaruhi keberhasilan belajar. Motivasi belajar memiliki arti seperti daya dorong agar melakukan aktivitas yang berasal dari dalam dan luar diri seseorang untuk meningkatkan kemauan belajar (Monika & Adman, 2017). Mendorong siswa agar mempunyai motivasi belajar yang tinggi dapat meningkatkan hasil belajarnya (Darajah & Hadijah, 2016) mengatakan bahwa motivasi dapat memberikan manfaat bagi siswa, karena semakin tinggi motivasi belajar siswa semakin baik prestasi belajar yang dicapai siswa. Keberhasilan dalam belajar berbanding lurus dengan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, perlunya motivasi dari guru kepada siswa untuk menumbuhkan semangat belajar, sehingga siswa bersemangat dan akan tercipta tujuan belajar. Menurut Uno (2021) adapun aspek dari motivasi belajar yaitu; (1) memiliki keinginan dan kebutuhan untuk melakukan aktivitas belajar; (2) adanya mimpi dan cita-cita yang digapai; (3) pembelajaran yang menarik; (4) lingkungan yang positif; (5) rajin dalam mengerjakan tugas; (6) keuletan dalam menghadapi tantangan.

Pembelajaran pada abad 21, guru harus memiliki beberapa karakteristik, yaitu kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, dapat menghasilkan suasana belajar yang menyenangkan, menarik, serta bermakna, siswa aktif pada pembelajaran, melaksanakan pembelajaran melalui pendekatan kontekstual (Hosnan, 2014). Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan adanya kondisi sebagai berikut: (1) pembelajaran masih berpusat pada guru; (2) guru belum memaksimalkan dalam penggunaan model pembelajaran; (3) guru hanya menggunakan media buku tematik dan LKS; (4) perhatian siswa saat belajar masih kurang dikarenakan guru yang kurang memperhatikan siswa ketika sedang pembelajaran terkadang terdapat siswa yang mengobrol sendiri; (5) hasil belajar matematika kelas III masih dikategorikan rendah daripada mata pelajaran lain. Berdasarkan hasil wawancara tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hutasoit (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran saat ini masih banyak guru yang menerapkan *teacher centered* yang berarti siswa hanya mendapat ilmu pengetahuan yang berasal dari guru. Selain itu berpendapat juga bahwa guru kurang dalam penggunaan media, sehingga pembelajaran menjadi pasif dan monoton yang berdampak siswa menjadi jenuh, bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Pembelajaran yang demikian nyatanya dapat berdampak pada banyak hal, salah satunya berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal.

Berdasarkan permasalahan di atas terdapat solusi di antaranya yaitu menentukan model dan media pembelajaran yang menarik maka motivasi dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Pemahaman matematika adalah hal yang amat penting untuk diterapkan kepada siswa sebagai dasar dalam berpikir logis, analisis, sistematis, kritis, dan kreatif (Wahyuningsih, dkk., 2021). Berkaitan dengan hal tersebut, maka proses pembelajaran memerlukan model pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk aktif, interaktif, serta mampu melibatkan peran siswa selama proses pembelajaran dengan berbagai media pembelajaran sehingga dapat meraih hasil belajar maksimal. Terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam permasalahan, diantaranya yaitu model *Student Team Achievement Division (STAD)*, model *Project Based Learning (PjBL)*, model kooperatif, model *Problem Based Learning (PBL)*, dan lain-lain.

Model *Problem Based Learning (PBL)* sebagai solusi untuk meningkatkan pembelajaran matematika pada siswa. Sebagaimana yang telah disampaikan oleh (Assegaff & Sontani, 2016) model *PBL* dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir secara luas dan mendalam mengenai sajian masalah nyata di kehidupan. Menurut (Safrida & Kistian, 2020) model *PBL* adalah langkah belajar yang mampu meyakinkan siswa untuk berkolaborasi dalam menemukan jawaban dari masalah dunia nyata. Penggunaan model *PBL* dapat mengupayakan kemampuan berpikir kritis siswa untuk memecahkan masalah. Siswa mendapatkan pengetahuan dan keterampilan ketika mampu memecahkan masalah. Penelitian yang dilakukan oleh (Yew & Goh, 2016) menjelaskan bahwa terlibatnya siswa dengan masalah dapat meningkatkan hasil belajar dari pada siswa dengan pendekatan konvensional yang kurang berpengaruh signifikan terhadap pembelajaran. Adapun langkah-langkah model *PBL* menurut (Shofiyah & Wulandari, 2018) ada 5 yaitu; (1) orientasi masalah dengan menyampaikan tujuan pembelajaran; (2) mengatur dan menentukan tugas belajar; (3) membantu siswa untuk menyelidiki secara mandiri dan kelompok; (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya dan mempresentasikan; (5) melakukan refleksi terhadap proses pemecahan masalah. Dalam penerapan model *PBL* guru menjelaskan pada materi pecahan menggunakan media konkret berupa kertas lipat dengan memberikan orientasi permasalahan yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari, kemudian siswa diminta untuk mempraktikkan didepan kelas.

Siswa memerlukan bantuan berupa penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep suatu materi. Salah satu media yang digunakan untuk matematika adalah media konkret. Dalam penerapan media konkret untuk materi pecahan dengan menggunakan media kertas lipat, coklat, serta roti pizza. Penggunaan media konkret sangat dianjurkan karena mampu mempermudah siswa untuk menguasai materi yang diajarkan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Pratiwi dkk. 2016) menunjukkan bahwa penggunaan media konkret dalam proses pembelajaran mendukung guru untuk menanamkan konsep materi yang disampaikan kepada siswa dari konsep abstrak sampai konkret sehingga materi yang diungkapkan dapat diterima siswa serta disimpan dalam ingatan dengan baik. Menurut Setyawan (Hendriani, 2021) media konkret sebagai media yang berasal dari benda nyata, berupa objek sebenarnya dari materi yang dipelajari untuk menyampaikan pesan kepada siswa serta media yang mampu diamati secara langsung oleh panca indra.

Berdasarkan paparan di atas, dapat dirumuskan tujuan penelitian ini yaitu: (1) mendeskripsikan Langkah-langkah penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* dengan media konkret untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar Matematika tentang pecahan kelas III SD Negeri 3 Klapasawit tahun ajaran 2023/2024; (2) Meningkatkan motivasi belajar Matematika tentang pecahan dengan menerapkan model *Problem Based Learning (PBL)* dengan media konkret kelas III SD Negeri 3 Klapasawit tahun ajaran 2023/2024, (3) Meningkatkan hasil belajar Matematika tentang pecahan

dengan menerapkan model *Problem Based Learning (PBL)* dengan media konkret kelas III SD Negeri 3 Klapasawit tahun ajaran 2023/2024; (4) Mendeskripsikan kendala dan Solusi penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* dengan media konkret untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar Matematika tentang pecahan kelas III SD Negeri 3 Klapasawit tahun ajaran 2023/2024.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian yaitu penelitian tindakan kelas kolaboratif. Penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian dengan cara melakukan refleksi pada proses pembelajaran, kemudian melakukan tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menurut Hanifah (2014). Prosedur pada penelitian ini mengacu pada pendapat Arikunto, Suhardjono, & Supardi (2015) yang terdiri atas empat tahapan yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, (4) refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus dengan lima kali pertemuan. Subjek penelitian yaitu guru dan siswa kelas III SD Negeri 3 Klapasawit tahun ajaran 2023/2024.

Data yang digunakan pada penelitian tindakan kelas ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yaitu berupa data mengenai hasil belajar Matematika kelas III SD Negeri 3 Klapasawit tentang pecahan. Data kualitatif yaitu meliputi informasi/data wawancara mengenai pelaksanaan pembelajaran Matematika dengan menerapkan model *PBL* dengan media konkret. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dokumen, dan tes. Uji validitas data triangulasi teknik dan sumber data. Menurut Miles & Huberman (Sugiyono, 2015) adapun teknik analisis data yang digunakan adalah model analisis reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Aspek yang diukur dalam indikator kinerja penelitian ini adalah penerapan langkah-langkah model *PBL* berbantuan media konkret, peningkatan motivasi belajar, dan hasil belajar siswa setelah menerapkan model *PBL* dengan media konkret dengan indikator ketuntasan 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Model *Problem Based Learning (PBL)* dengan Media Konkret

Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *PBL* yang dilaksanakan melalui beberapa langkah antara lain: (1) orientasi siswa pada masalah dengan media konkret, pada langkah ini berupa uraian masalah berkaitan dengan materi pecahan terkait konsep pecahan melalui media konkret yaitu kertas lipat yang dibedakan menjadi beberapa bagian, kemudian siswa mencoba menjawab dan menggunakannya; (2) mengorganisasikan siswa pada masalah dengan media konkret, siswa dengan bimbingan guru membentuk kelompok kemudian diberikan LKPD sebagai bahan diskusi tentang materi yang sudah diajarkan; (3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, guru membimbing kelompok yang mengalami kesulitan dalam memecahkan permasalahan soal serta guru mengawasi jalannya diskusi kelompok; (4) mengembangkan dan menyajikan hasil diskusi, guru membimbing siswa dalam melakukan penyajian hasil diskusi, guru membimbing siswa untuk memberikan kesempatan lain untuk menanggapi; (5) menganalisis dan mengevaluasi, guru memberikan evaluasi kepada siswa, serta guru menyimpulkan pembelajaran, guru memberikan refleksi pembelajaran, guru memberikan tindak lanjut pembelajaran Langkah-langkah yang digunakan peneliti mengacu pada langkah-langkah yang dikemukakan oleh Ningsi (2015).

Tabel 1. Perbandingan Antar siklus Hasil Penerapan Model *Problem Based Learning (PBL)* dengan Media Konkret terhadap Guru dan Siswa

| No | Langkah | Siklus I | | Siklus II | | Siklus III | | Rata-rata | |
|----|---|----------|-----------|-----------|-----------|------------|-----------|-----------|-----------|
| | | Guru (%) | Siswa (%) | Guru (%) | Siswa (%) | Guru (%) | Siswa (%) | Guru (%) | Siswa (%) |
| 1 | Orientasi siswa pada masalah dengan media konkret | 79,16 | 77,50 | 86,67 | 85,50 | 90,00 | 88,83 | 85,27 | 83,94 |
| 2 | Mengorganisasikan siswa pada masalah dengan media konkret | 82,50 | 81,66 | 89,17 | 86,67 | 91,67 | 91,67 | 87,78 | 86,66 |
| 3 | Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok | 80,00 | 79,16 | 86,67 | 86,67 | 90,00 | 90,00 | 85,55 | 85,27 |
| 4 | Mengembangkan dan menyajikan hasil karya | 80,83 | 80,83 | 85,00 | 83,33 | 90,00 | 83,33 | 85,27 | 82,22 |
| 5 | Menganalisis dan mengevaluasi | 82,50 | 80,83 | 85,83 | 86,67 | 91,67 | 91,67 | 86,11 | 82,49 |
| | Rata-rata | 80,33 | 80,00 | 86,66 | 85,56 | 90,67 | 90,00 | 85,80 | 84,86 |

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa proses pembelajaran dengan menerapkan model *PBL* berbantuan media konkret pada siklus I, II, dan III selalu mengalami peningkatan. Hasil pengamatan terhadap guru pada siklus I ke II meningkat sebesar 6,33% dan pada siklus II ke siklus III meningkat sebesar 4,01%. Pengamatan terhadap siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 5,56% dan dari siklus II ke siklus III sebesar 4,44%. Pada siklus I siswa belum terbiasa dengan langkah-langkah model *PBL* berbantuan media konkret. Melalui sajian masalah yang diberikan tentang konsep pecahan di awal pembelajaran dengan didukung media konkret berupa kertas lipat siswa belum bisa memahami secara menyeluruh. Pada siklus II siswa mulai memahami langkah-langkah penerapan model *PBL* dan mulai dapat menganalisis permasalahan yang disajikan oleh guru. Pada siklus III siswa telah mengikuti arahan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan penerapan model *PBL* berbantuan media konkret dengan sangat baik. Siswa mampu memecahkan masalah yang telah disajikan, serta mampu merefleksikan hasil diskusi. Berdasarkan pendapat Uno (2021) & Tampubolon dkk, (2021) dapat disimpulkan bahwa terdapat enam indikator motivasi belajar seperti yang disajikan pada tabel berikut. Dalam penerapan model *PBL* kebanyakan siswa masih kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru.

2. Motivasi Belajar Siswa

Tabel 2. Analisis Motivasi Belajar Siswa Siklus I, II, dan III

| No | Indikator | Siklus I | | Siklus II | | Siklus III | | Rata-rata | |
|----|--|----------|-------|-----------|-------|------------|-------|-----------|-------|
| | | O (%) | W (%) | O (%) | W (%) | O (%) | W (%) | O (%) | W (%) |
| 1 | Adanya keinginan dan kebutuhan untuk melakukan aktivitas belajar | 72,22 | 62,50 | 81,94 | 68,75 | 88,89 | 87,50 | 81,01 | 72,91 |

| No | Indikator | Siklus I | | Siklus II | | Siklus III | | Rata-rata | |
|----|---|----------|-------|-----------|-------|------------|-------|-----------|-------|
| | | O (%) | W (%) | O (%) | W (%) | O (%) | W (%) | O (%) | W (%) |
| 2 | Adanya mimpi dan cita-cita yang digapai | 77,78 | 68,75 | 83,33 | 81,25 | 94,44 | 87,50 | 85,18 | 79,16 |
| 3 | Pembelajaran yang menarik | 72,92 | 75,00 | 80,21 | 81,25 | 91,67 | 93,75 | 81,6 | 83,33 |
| 4 | Lingkungan yang positif | 75,00 | 68,75 | 83,33 | 75,00 | 94,44 | 93,75 | 84,25 | 79,16 |
| 5 | Rajin dalam mengerjakan tugas | 72,22 | 50,00 | 81,94 | 68,75 | 88,89 | 75,00 | 81,01 | 64,58 |
| 6 | Keuletan dalam menghadapi tantangan | 71,88 | 56,25 | 82,29 | 68,75 | 89,58 | 81,25 | 81,25 | 68,75 |
| | Rata-rata | 73,67 | 63,54 | 82,18 | 73,95 | 91,32 | 86,45 | 82,38 | 74,64 |

Keterangan : O = Observasi
W= Wawancara

Menurut Masni (2015) motivasi belajar adalah dorongan untuk menggerakkan kemauan siswa untuk belajar sehingga tercapai tujuan pembelajarannya. Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa setiap siklus mengalami peningkatan. Hasil observasi terhadap motivasi siklus I ke II meningkat sebesar 8,51% siklus II ke siklus III meningkat sebesar 9,14%. Hasil wawancara motivasi belajar siklus I ke siklus II meningkat sebesar 10,41% dari siklus II ke siklus III meningkat sebesar 12,5%. Pada siklus I siswa belum terlihat aktif dalam bertanya kepada guru ketika ada materi yang belum dipahami, siswa terlihat malu-malu serta pada indikator rajin dalam mengerjakan tugas siswa masih belum konsisten. Kemudian juga terkadang siswa mudah putus asa ketika mengerjakan soal. Pada siklus II siswa sudah mulai berani untuk bertanya, kemudian siswa juga sudah lebih aktif. Siswa sudah percaya diri dalam mengerjakan soal. Pada siklus III sudah terlihat bahwa siswa sudah mulai terlihat motivasi belajarnya. Berdasarkan hasil menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar hal ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Octavia (2020) bahwa motivasi belajar menggerakkan siswa untuk terbiasa mempelajari sesuatu hal dengan cepat sehingga mampu memperoleh hasil yang bagus. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa keterbiasan siswa dalam melakukan tindakan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

3. Hasil Belajar Matematika tentang Pecahan

Tabel 3. Analisis Hasil Belajar Siklus I, II, dan III

| Nilai | Siklus I | | Siklus II | | Siklus III |
|--------------------|------------|------------|------------|------------|------------|
| | Pert 1 (%) | Pert 2 (%) | Pert 1 (%) | Pert 2 (%) | Pert 1 (%) |
| 90-100 | 4 | 5 | 6 | 8 | 12 |
| 80-89 | 3 | 4 | 6 | 5 | 1 |
| 70-79 | 5 | 4 | 2 | 2 | 2 |
| 60-69 | 4 | 3 | 2 | 1 | 1 |
| 50-59 | - | - | - | - | - |
| 40-49 | - | - | - | - | - |
| <40 | - | - | - | - | - |
| Rata-rata | 76,88 | 80,00 | 83,44 | 85,31 | 100 |
| Siswa Tuntas | 75,00 | 81,25 | 87,50 | 87,50 | 90,31 |
| Siswa Belum Tuntas | 25 | 18,5 | 12,5 | 6,25 | - |

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar dan rata-rata kelas dari siklus I sampai siklus III berdasarkan hasil tes yang telah dilaksanakan oleh siswa. Pada siklus I pertemuan 1 persentase ketuntasan hasil belajar sebesar 75% kemudian meningkat menjadi 81,25% pada pertemuan 2. Pada siklus II pertemuan 1 ketuntasan naik yakni 87,5% mengalami peningkatan rata-rata kelas, kemudian pada pertemuan 2 mengalami peningkatan menjadi 90,75%. Pada siklus III persentase ketuntasan mengalami kenaikan yakni 100% setiap siklus selalu mengalami kenaikan pada rata-rata kelasnya.

Model *PBL* dengan media konkret dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Penggunaan media konkret membuat pembelajaran lebih menyenangkan sehingga siswa memiliki motivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Model *PBL* memiliki beberapa kelebihan yang dikemukakan oleh Lestariningsih & Wijayatiningsih (2017) yaitu dapat menumbuhkan pemahaman yang lebih baik bagi siswa mengenai isi pembelajaran, meningkatkan keinginan siswa untuk menemukan pengetahuan baru, berkesempatan menerapkan pengetahuannya dalam dunia nyata. Selanjutnya menurut Septiati (Ningtyas dkk, 2018) media konkret memiliki kelebihan menghadirkan secara langsung, memberikan penjelasan secara nyata, dapat menjelaskan secara jelas alur pembelajaran.

Data-data yang telah disajikan di atas menunjukkan bahwa model *PBL* dapat meningkatkan pembelajaran Matematika. Model *PBL* mampu memperkuat pemahaman konsep, menumbuhkan rasa ingin tahu, kerja sama, dan meningkatkan rasa percaya diri karena mengembangkan kemampuannya selama proses pembelajaran sebagaimana penelitian oleh Indarwati, Wahyudi, dan Ratu (2014), Murni (2016), serta Isabela, Surur, dan Puspitasari (2021). Selanjutnya diperkuat juga oleh Susiyanti (2017) penggunaan benda nyata dalam pembelajaran.

Alasan mengapa pembelajaran Matematika pada siswa dapat meningkat setelah diterapkan model *PBL* dengan media konkret yaitu: (1) orientasi masalah dengan media konkret, siswa diberikan permasalahan yang sering terjadi pada kehidupan sehari-hari mengenai konsep pecahan melalui media konkret kertas kipat. Pemantik dan pemusatan perhatian pada media konkret yang dapat mendorong siswa untuk memecahkan permasalahan, sesuai dengan pendapat Norboevna & Husenovich (2020) adanya permasalahan yang bermakna dan melibatkan siswa secara langsung selama pembelajaran, (2) mengorganisasikan siswa pada masalah dengan media konkret

kertas lipast, guru mengorganisasikan siswa menjadi beberapa kelompok dan menggunakan media konkret untuk mempermudah penyampaian materi (Rusmono, 2014); (3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, siswa dibimbing menggunakan media konkret untuk mencari informasi yang sesuai dengan pemecahan masalah, sebagaimana pendapat Shofiyah dan Wulandari (2018) guru membantu siswa dalam penyelidikan yang berupa mengumpulkan informasi, kegiatan eksperimen, dan mencari solusi; (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya siswa dibimbing dalam menyajikan hasil kerja dan mempresentasikan, serta mampu menanggapi kelompok lain, hal ini sesuai dengan Pramudya, Kristin, dan Anugraheni (2019) bahwa siswa diarahkan untuk mengembangkan pengalaman individu maupun kelompok dalam penyajian karya dan memperesntasikan hasil kerja; (5) menganalisis dan mengevaluasi, guru membantu siswa dalam melakukan refleksi dan evaluasi terhadap penyelidikan dan pemecahan masalah sesuai dengan pendapat Ripai dan Sutaman (2019).

4. Kendala dan Solusi Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Media Konkret

Kendala penerapan model *PBL* dalam peningkatan pembelajaran Matematika tentang pecahan pada siswa kelas III SD Negeri 3 Klapasawit tahun ajaran 2023/2024 yaitu: (1) suasana kelas kurang kondusif; (2) siswa pasif saat menanggapi kelompok yang presentasi; (3) siswa kurang kerjasama saat berdiskusi dengan kelompoknya; (4) siswa sulit dikondisikan ketika menggunakan media konkret; (5) beberapa siswa belum terlibat aktif dalam kegiatan menanggapi, (6) malu bertanya kepada guru.

Adapun upaya atau solusi yang dapat dilakukan untuk meminimalkan kendala tersebut yaitu: (1) guru lebih tegas dan mengingatkan siswa; (2) guru memotivasi siswa untuk aktif dan mengapresiasi siswa yang aktif dalam pembelajaran; (3) guru mengarahkan pembagian tugas kelompok agar semua anggota bekerja sama; (4) guru melakukan pengawasan dengan membimbing siswa pada saat menggunakan media konkret; (5) guru memberikan motivasi siswa untuk aktif dalam menanggapi kelompok yang sedang presentasi serta guru memberikan apresiasi kepada siswa yang telah berani menyampaikan tanggapan; (6) guru memberikan semangat kepada siswa untuk lebih percaya diri.

SIMPULAN

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa: (1) langkah-langkah penerapan model *PBL* dengan media konkret untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada siswa kelas III SD Negeri 3 Klapasawit tahun ajaran 2023/2024 yaitu: (a) orientasi siswa pada masalah dengan media konkret; (b) mengorganisasikan siswa pada masalah dengan media konkret; (c) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok; (d) mengembangkan dan menyajikan hasil karya; (e) menganalisis dan mengevaluasi. (2) penerapan model *PBL* dengan media konkret dapat meningkatkan motivasi belajar Matematika tentang pecahan bagi siswa kelas III. Berdasarkan hasil observasi persentase motivasi belajar pada siklus I = 73,67%, siklus II = 82,18%, siklus III = 91,32%, hasil wawancara pada siklus I = 63,54%, siklus II = 76,95%, siklus III = 86,45; (3) penerapan model *PBL* dengan media konkret dapat meningkatkan hasil belajar Matematika tentang pecahan bagi siswa kelas III. Persentase hasil belajar pada siklus I = 78,00%, siklus II = 84,50%, siklus III = 88,00%; (4) kendala yang dialami pada penerapan model *PBL* dengan media konkret untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar Matematika tentang pecahan bagi siswa kelas III salah satunya yaitu siswa yang kurang memperhatikan penjelasan oleh guru, solusinya yaitu guru menegur dan lebih tegas supaya siswa lebih menghargai dan mendengarkan penjelasan guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono, dan Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Assegaff, A., & Sontani, U. T. (2016). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berfikir Analitis melalui Model Problem Based Learning (Pbl). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 38. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3263>
- Darajah, N. R., & Hadijah, H. S. (2016). Analisis pengaruh kompetensi kepribadian guru dengan motivasi belajar sebagai variabel intervening terhadap prestasi belajar siswa kelas x administrasi perkantoran (An analysis of the influence of personal competence of teachers with motivation to learn. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 109–118
- Gumelar, E. (2019). *Pengaruh Strategi Flipped Classroom terhadap Peningkatan Kemandirian Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Mts Mathla'ul Anwar Panjang* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung), 6(1), 476.
- Hanifah, N. (2014). *Memahami Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Aplikasinya*. Bandung: UPI Press
- Hendriani, M. (2021). Penggunaan Media Konkret dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 3(2), 36–45.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Indarwati, D., Wahyudi, W., & Ratu, N. (2014). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika melalui penerapan problem based learning untuk siswa kelas V SD. *Satya Widya*, 30(1), 17-27.
- Isabela, I., Surur, M., dan Puspitasari, Y. (2021). Penerapan Model PBL (Problem Based Learning) untuk Meningkatkan Kemampuan Percaya Diri Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 2729-2739.
- Lestariningsih, E. D. dan Wijayatiningsih, T. D. (2017). Pengembangan Model Problem Based Learning dan Blended Learning dalam Pembelajaran Pemantapan Kemampuan Profesional Mahasiswa. *LITE: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 13(2), 105-121.
- Monika, M., & Adman, A. (2017). Peran Efikasi Diri dan Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 109. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8111>
- Murni, S. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar IPA, Sikap Tanggung Jawab dan Kerja Sama melalui Model Problem Based Learning. *Basic Education*, 5(29), 72-81.
- Ningsi, A. N. A. K. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel di Kelas VIII SMP Negeri 9 Palu. *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako*, 3(1), 38-50.
- Ningtyas, N., Gunawan, A., dan Hambali, D. (2018). Perbandingan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Melalui Pemanfaatan Media Gambar dan Media Konkret di Kelas V SDN 52 Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 1(3), 179-188.

- Norboevna, B. M. & Husenovich, R. T. (2020). The Method of Using Problematic Education in Teaching Theory of Matrix to Students. *Academy*, 4(55), 68-71.
- Pramudya, E., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar ipa pada pembelajaran tematik menggunakan pbl. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 320-329.
- Pratiwi, D., Triyono, & Suyanto, I. (2016). Penerapan Metode STAD dengan Media Benda Konkret dalam Peningkatan Pembelajaran Pecahan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret*, 1–8.
- Ripai, I., & Sutarna, N. (2019, September). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan (Vol. 1, pp. 1146-1155)*.
- Rusmono, I. (2014). *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Safrida, M., & Kistian, A. (2020). Penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar IPA Kelas V SD Negeri Peureumeue Kecamatan Kaway XVI. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1). <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1663405>
- Shofiyah, N., & Wulandari, F. E. (2018). penelitian pendidikan IPA. *Model Problem Based Learning*, 3(2), 344–349.
- Siregar, N. R (2017). Persepsi Siswa Pada Pelajaran Matematika: Studi Pendahuluan Pada Siswa yang Menyenangi Game. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 224–232. <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/jppi/article/view/2193>
- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Berhitung di Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(3), 435–448. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Susanto, A. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group
- Susiyanti, E. (2017). Penggunaan Metode Demonstrasi dan Media Nyata untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tentang Struktur Akar pada Siswa Kelas IV SDN 11 Tebatkarai Kabupaten Kepahiang. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 18-21.
- Tampubolon, R. A., Sumarni, W., & Utomo, B. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 5(5), 3125–3133. <https://doi.org/10.51178/invention.v2i2.474>
- Uno, H, B. (2021). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Wahyuningsih, N. T., Syawaluddin, A., & Dahlan, M. (2021). Penggunaan Media Konkret dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pinisi Journal PGSD*, 809– 820. <http://ojs.unm.ac.id/pjp/oai>
- Yew, E. H. J., & Goh, K. (2016). Problem-Based Learning: An Overview of its Process and Impact on Learning. *Health Professions Education*, 2(2), 75–79. <https://doi.org/10.1016/j.hpe.2016.01.004>