

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*  
BERBANTUAN MEDIA KONKRET KOIN KANCING UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI SD NEGERI 1 KERTAYASA**

Irma Hikmayanti<sup>1</sup>, Sunata<sup>2</sup>

<sup>1</sup> SD Negeri 1 Kertayasa, <sup>2</sup> PGSD FKIP Universitas Pasundan

<sup>1</sup>irma.hikmayanti00@gmail.com, <sup>2</sup>sunata@unpas.ac.id

**ABSTRACT**

This research was conducted to determine the increase in student learning outcomes in the material for reducing integers by using the Problem Based Learning learning model assisted by button coin concrete media. This research is a Classroom Action Research (PTK) conducted in two cycles. The subjects in this study were 21 class VI. In the initial pre-research conditions (pre-cycle) the percentage of students who scored above the KKM was 42.80% (9 students), with an average score of 66.47. After being given action in cycle I, the percentage of students who scored above the KKM increased to 66.70% (14 students), with an average score of 72.48. At the end of cycle II, the percentage of students who scored above the KKM was 90.4% (19 students), with an average score of 83.34. Based on the results of this study, it shows that the application of the Problem Based Learning learning model assisted by button coin concrete media can improve mathematics learning outcomes in integer subtraction material in class VI SD Negeri 1 Kertayasa, Kuningan

*Keywords: Problem Based Learning, button coin concrete media, learning outcomes*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi pengurangan bilangan bulat dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media konkret koin kancing. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak dua siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI yang berjumlah 21 orang. Pada kondisi awal pra-penelitian (pra-siklus) persentase siswa yang memperoleh nilai di atas KKM adalah 42,80% (9 siswa), dengan rata-rata nilai 66,47. Setelah diberikan tindakan pada siklus I persentase siswa yang memperoleh nilai di atas KKM meningkat menjadi 66,70% (14 siswa), dengan rata-rata nilai 72,48. Pada akhir siklus II persentase siswa yang memperoleh nilai di atas KKM adalah 90,4% (19 siswa), dengan rata-rata nilai 83,34. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media konkret koin kancing dapat meningkatkan hasil belajar matematika dalam materi pengurangan bilangan bulat pada siswa kelas VI SD Negeri 1 Kertayasa, Kuningan.

*Kata Kunci: Problem Based Learning, media konkret koin kancing, hasil belajar*

## **A. Pendahuluan**

Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara". Pendidikan juga berarti proses pengembangan berbagai macam potensi yang ada dalam diri manusia, seperti kemampuan akademis, relasional, bakat, kemampuan fisik atau daya seni.

Dalam peningkatan potensi siswa, jalannya pendidikan bukan hanya transfer pengetahuan, namun proses pengembangan diri siswa melalui pembelajaran yang bermakna. Proses pembelajaran memiliki tiga komponen penting yakni guru, siswa, dan materi. Interaksi antara guru dan siswa saat membahas materi menjadi penentu kualitas pembelajaran. Oleh karena itu sangat penting bagi guru memiliki kompetensi profesionalisme, agar dalam interaksi tersebut guru tidak hanya menyampaikan materi kepada

siswa secara satu arah, namun mampu membuat siswa berpikir secara lebih mendalam dan mencapai hasil belajar kognitif yang baik.

Pembelajaran yang bermakna diawali dengan perencanaan pembelajaran, pada tahap perencanaan terdapat penggalian akademis terhadap topik-topik dan alat-alat pembelajaran yang digunakan (Sunata, 2019).

Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar kognitif siswa. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Sedangkan hasil belajar kognitif adalah pencapaian dari kegiatan belajar dalam aspek pengetahuan yang dinyatakan dalam bentuk angka atau nilai. Hasil belajar dan tingkat keberhasilan seseorang dalam mempelajari materi pelajaran dinyatakan dalam bentuk nilai setelah mengalami proses pembelajaran (Pita Reski et al., 2022).

Hasil belajar berfungsi untuk mengukur keberhasilan proses belajar mengajar. Namun dalam kenyataannya, pembelajaran di sekolah masih terlihat sebagai transfer ilmu pengetahuan dari guru kepada siswa, sedangkan siswa hanya menerima pengetahuan tersebut tanpa adanya

proses berpikir secara lebih mendalam dan keterlibatan secara aktif, akibatnya pembelajaran menjadi kurang bermakna. Selain itu, guru kurang mengoptimalkan lingkungan sekitar siswa sebagai sumber belajar, sehingga pembelajaran bersifat abstrak dan sulit dimengerti, belum mengoptimalkan dunia nyata sebagai konteks bagi siswa untuk belajar berpikir kritis dan ketrampilan pemecahan masalah. Guru pun belum menggunakan media pembelajaran yang menarik, pembelajaran hanya difasilitasi oleh buku, tentunya materi yang disampaikan menjadi terbatas. Hal ini menyebabkan proses belajar menjadi kurang optimal dan hasil belajar yang dilihat dari hasil ulangan harian tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal. Hal ini terjadi pada siswa kelas VI di SD Negeri 1 Kertayasa dari 21 siswa hanya 9 orang siswa yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Belajar), atau 42,85 % dengan nilai rata-rata kelas 70,10 sedangkan KKM kelas adalah 75. Hal ini membuktikan bahwa sangat penting bagi guru untuk menggunakan model pembelajaran yang bersifat inovatif agar suasana belajar tidak monoton dan membosankan bagi siswa. Karena jika pembelajaran kurang

menarik, dapat membuat siswa kurang memperhatikan, bermain sendiri atau membuat gaduh ruang kelas, yang tentu saja memberikan pengaruh kurang baik bagi hasil belajar kognitif.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan, mengenai kesulitan siswa dalam memecahkan masalah pada pembelajaran matematika khususnya materi pengurangan bilangan bulat sehingga menyebabkan belum tuntasnya hasil belajar, peneliti menganggap perlu adanya uji coba dalam proses pembelajaran, sehingga guru dapat menentukan model pembelajaran yang sesuai, agar proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran inovatif yang diawali dengan masalah dalam suatu lingkungan pekerjaan untuk mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru yang dikembangkan oleh siswa secara mandiri (Ariyani & Kristin, 2021). Penerapan model *Problem Based Learning* ini dianggap relevan dikarenakan siswa akan dihadapkan pada masalah yang ada disekitar mereka, dengan demikian akan membuat siswa aktif karena merasa

tertantang untuk bekerjasama dalam mengasah kemampuan menyelesaikan masalah dengan cara mengumpulkan dan menganalisis data agar dapat memecahkan masalah serta menemukan solusinya, selain itu pembelajaran juga lebih kontekstual karena menjadi lingkungan sekitar siswa sebagai sumber belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir, memecahkan masalah, dan keterampilan intelektual, hal ini tentu saja akan memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar. Penggunaan model *Problem Based Learning* tentunya harus dibarengi dengan media pembelajaran yang menarik. Bentuk- bentuk inovasi media digital di abad ke 21 mampu memberdayakan kemampuan siswa dalam berpikir.

Penelitian relevan diperlukan untuk memperkuat hasil penelitian yang akan dilakukan. Selain itu, fungsi penelitian tersebut untuk melihat persamaan dan perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Penelitian (Mulyawati et al., 2020) dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan

Menghitung melalui Media Konkret Koin Warna (Kancing) pada Mata Pelajaran Matematika Madrasah Ibtidaiyah” Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan hasil belajar siswa kelas II MIS Pasirlingga Kecamatan Banjaranyar Kabupaten Ciamis setelah mengikuti pembelajaran Matematika pokok bahasan Operasi Hitung Campuran dengan menggunakan media konkret koin warna mengalami peningkatan. Presentase hasil belajar kemampuan menghitung siswa pada siklus I pertemuan pertama mencapai nilai rata-rata 68,75 dengan presentase 43,75% dan siklus I pertemuan kedua mencapai nilai rata-rata 69,5 dengan presentase 50%. Pada siklus II pertemuan pertama mencapai nilai rata-rata 74,375 dengan presentase 75% dan siklus II pertemuan kedua mencapai nilai rata-rata 80 dengan presentase 87,5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa upaya peningkatan hasil belajar kemampuan menghitung siswa untuk menggunakan media konkret koin warna berhasil.

Penelitian (Eismawati et al., 2019) dengan judul “Peningkatan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran problem based learning (PBL) siswa kelas 4 SD”. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan

bahwa pembelajaran dengan model Problem Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika materi bangun datar. Hasil sebelum dilakukan tindakan yaitu pada pra siklus hanya 11 siswa atau 44% yang tuntas, pada siklus I meningkat menjadi 16 siswa atau 64% yang tuntas belajar matematika dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 22 siswa yang tuntas belajar matematika atau 88%. Penelitian ini dikatakan berhasil karena mencapai indikator kinerja yaitu  $\geq 80\%$  dari seluruh siswa dengan KKM  $\geq 70$ .

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan dan melihat dari kenyataan dilapangan, peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul "Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Konkret Koin Kancing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Kertayasa" Berdasarkan masalah tersebut, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah penerapan model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Konkret Koin Kancing dapat meningkatkan hasil belajar siswa?

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil

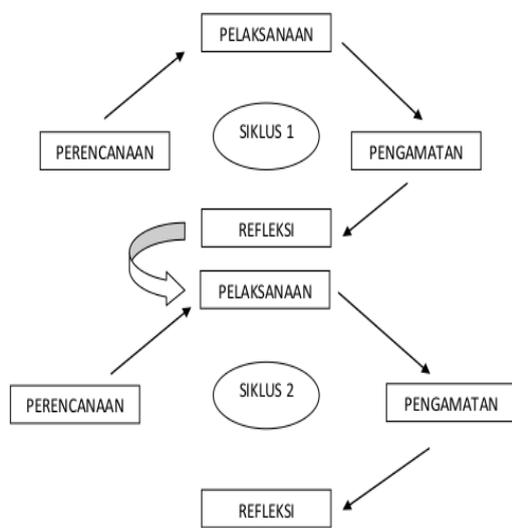
belajar siswa dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media konkret koin kancing. Pelaksanaan penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat yaitu meningkatnya hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 1 Kertayasa.

## **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Kertayasa Kelas VI dengan jumlah siswa 21 orang. Pada pelajaran Matematika, Materi Bilangan Bulat, Submateri Pengurangan Bilangan Bulat Positif Negatif. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 1 Desember 2022 dan 12 Desember 2022. Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui kegiatan refleksi diri, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melalui evaluasi hasil belajar. Teknik analisis data dengan membandingkan data hasil belajar antar siklus menggunakan persentase ketuntasan hasil belajar. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua

siklus dimana setiap siklus dilakukan dalam satu kali pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung selama 2 jam pelajaran (2x35 menit). Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan nilai ketuntasan belajar minimal (KKM) adalah 75.

Model Penelitian Tindakan Kelas yang digunakan adalah Stephen Kemmis dan Robyn McTaggart yang terdiri dari empat prosedur yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, dan digambarkan sebagai berikut:



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

**Gambar 1 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart**

Pada tahap perencanaan, peneliti merumuskan perencanaan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam kegiatan belajar

mengajar dalam bentuk RPP. Dalam hal ini, peneliti bertindak sebagai peneliti dan guru kelas dalam menyusun perangkat pembelajaran, menentukan metode pembelajaran yang sesuai untuk materi dan proses pembelajaran agar berjalan efektif, melaksanakan kegiatan pembelajaran serta menyusun lembar observasi kegiatan guru dan respon peserta didik yang berguna untuk mengamati proses pembelajaran.

Tahap pelaksanaan dan pengamatan yaitu, langkah yang dilakukan berdasarkan pada rencana yang sudah dirumuskan sebelumnya yaitu guru melaksanakan perangkat pembelajaran yang sudah disusun pada tahap perencanaan. Sedangkan pada tahap observasi, peneliti mengamati dan mencatat proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dan peserta didik untuk mengetahui kesesuaian antara pelaksanaan tindakan dengan rencana yang ditentukan.

Tahap refleksi merupakan tahap akhir dari setiap siklus untuk melihat berbagai kekurangan dari aktivitas yang telah dilakukan. Peneliti merumuskan kekurangan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

**C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I sampai siklus II memperlihatkan adanya peningkatan pada hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar Matematika materi pengurangan bilangan bulat pada siswa kelas VI di SD Negeri 1 Kertayasa mengalami peningkatan melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media konkret koin kancing.

	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
Jumlah Siswa	21	21	21
Nilai Tertinggi	80	85	100
Nilai Terendah	55	67	78
Rata-rata Nilai	66,47	72,48	83,34
Siswa tuntas	9	14	19
Siswa tidak Tuntas	16	7	2
Porsentase Keberhasilan	42,80%	66,70%	90,40%

**Tabel 1**  
**Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar**

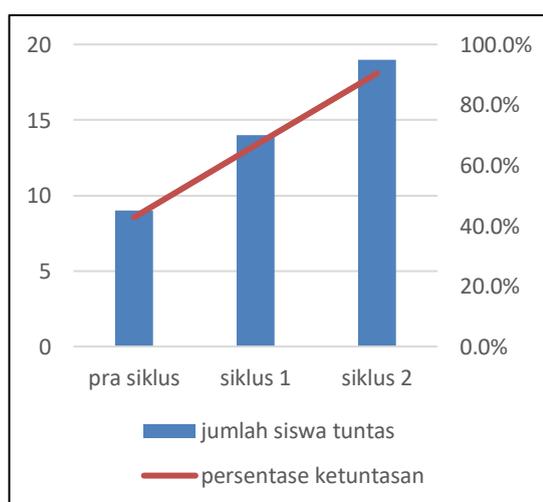
Berdasarkan tabel di atas, terlihat adanya peningkatan pada hasil belajar siswa dalam operasi hitung pengurangan bilangan bulat. Sebelum diberikan tindakan (pra siklus) rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 66,47 dengan jumlah siswa yang tuntas 9

orang. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai tersebut belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Persentase ketuntasan dalam pembelajaran pun hanya mencapai 42,80%, sedangkan persentase ketuntasan pembelajaran sesuai dengan yang ditetapkan adalah 75% siswa telah mencapai KKM. Artinya, masih terdapat 14 siswa yang belum mencapai KKM. Berdasarkan hal inilah, peneliti merasa perlu dilaksanakan tindakan perbaikan terhadap pembelajaran matematika materi operasi hitung pengurangan bilangan bulat melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Pada siklus I, setelah diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan media konkret koin kancing terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa dalam materi operasi hitung pengurangan bilangan bulat. Rata-rata nilai yang diperoleh meningkat menjadi 72,48. Terdapat 14 orang siswa yang sudah tuntas (nilai di atas KKM) dan prosentase ketuntasan baru mencapai 66,70%. Meski demikian, karena rata-rata nilai yang diperoleh belum mencapai KKM dan persentase keberhasilan pun belum mencapai

batas yang diharapkan. Sehingga, peneliti perlu melaksanakan kembali tindakan pada siklus II.

Pada siklus II, terlihat peningkatan pada hasil belajar siswa dalam kemampuan operasi hitung pengurangan bilangan bulat. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa meningkat menjadi 83,34. Ini menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh sudah melewati KKM yang ditentukan. Selain itu, persentase keberhasilan pembelajaran pun sudah mencapai 90,40%. Artinya, terdapat 19 siswa yang memperoleh nilai di atas KKM. Hal ini juga menunjukkan persentase keberhasilan sudah melewati batas yang ditetapkan. Agar lebih jelas ketuntasan belajar dimuat dalam diagram di bawah ini



**Grafik**  
**Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar**

Berdasarkan grafik di atas, terlihat bahwa terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan media konkret koin kancing terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam materi operasi pengurangan bilangan bulat.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan peneliti dalam dua siklus dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan media konkret koin kancing dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Pembelajaran Matematika materi operasi hitung pengurangan bilangan bulat di kelas VI SD Negeri 1 Kertayasa. Melalui penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan media konkret koin kancing diperoleh rata-rata presentase ketuntasan hasil belajar siswa pada pra siklus sebesar 42.8%, siklus I meningkat menjadi 66,7%, dan siklus ke II meningkat lagi menjadi 90,4%.

Setelah melaksanakan penelitian ini, diharapkan guru mampu menciptakan suasana belajar yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan media yang menarik

agar dapat menumbuhkan cara berpikir kritis, kreatif, aktif, dan menyenangkan yang tentunya akan berdampak baik bagi hasil belajar. Sedangkan untuk peneliti harus mampu mengembangkan penelitian ini secara lebih lanjut dengan lingkup penelitian yang lebih luas, tidak hanya mengukur hasil belajar siswa, tetapi juga dapat mengukur kemampuan berpikir kritis, berpikir kreatif, serta aspek motivasi dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan berbantuan media konkret koin kancing.

Meningkatkan Kemampuan Menghitung melalui Media Konkret Koin Warna (Kancing) pada Mata Pelajaran Matematika Madrasah Ibtidaiyah. *Bestari | Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 16(2), 221.  
<https://doi.org/10.36667/bestari.v16i2.407>

Pita Reski, D., Guru Sekolah Dasar Karangturi, P. S., Guru Sekolah Dasar, P., & Guru Sekolah Dasar Negeri Bontocinde, P. S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI Melalui Model Pembelajaran PBL Di SD Karangturi Tahun Ajaran 2021/2022. *Pinisi Journal PGSD*, 663–670.

Sunata, S. (2019). Classroom Action Research-Based Lesson Study in Determining The Formula of Circle Area. *International Journal of Science and Applied Science: Conference Series*, 3(1), 118.  
<https://doi.org/10.20961/ijsascs.v3i1.32434>

## DAFTAR PUSTAKA

Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353.  
<https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.36230>

Eismawati, E., Koeswanti, H. D., & Radia, E. H. (2019). Peningkatan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran problem based learning (PBL) siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(2).  
<https://doi.org/10.26486/jm.v3i2.694>

Mulyawati, M., Tantowie, T. A., & Fuadi, D. N. (2020). Upaya

