

Peningkatan Keterampilan Kerjasama dan Hasil Belajar melalui Model *Problem Based Learning* dengan Media Bunga Pecahan pada Siswa Kelas IV SDN Pedurungan Kidul 01 Kota Semarang

Ni'mati Zakiyah¹, Fine Reffiane²

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI
Semarang

²SDN Pedurungan Kidul 01

e-mail: Nimatinzakiyah02@gmail.com

Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan Kerjasama dan hasil belajar melalui model PBL menggunakan media bunga pecahan pada kelas IV. Penelitian menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode quasi experimental tipe one group pretest-posttest. Pada desain ini, pengujian dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum menerima perlakuan (pretest) dan setelah menerima perlakuan (posttest). Hasil analisis data hasil belajar pretest siswa menunjukkan bahwa memperoleh rata-rata 65,7. Sedangkan hasil posttest memperoleh rata-rata 88,5, selanjutnya dilakukan dengan uji gain ternormalisasi. Sehingga diperoleh gain 0,657. Dengan hasil analisis uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $12.060 > 1.717$ dengan nilai signifikansi (2-tailed) $p\ 0.000 < 0.05$ H_0 pada penelitian ini ditolak dan H_a diterima dimana terdapat perbedaan yang mencolok antara kedua test. Artinya kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori sedang karena $0,3 \leq g \leq 0,7$. Penggunaan model PBL dengan bunga pecahan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan presentase 75%.

Kata kunci : *Kerjasama, Minat Belajar, Problem Based Learning, Media Bunga Pecahan*

Abstract

The aim of this research is to determine the increase in collaboration skills and learning outcomes through the PBL model using fractional interest media in class IV. The research uses quantitative research with a quasi experimental method type one group pretest-posttest. In this design, testing is carried out twice, namely before receiving treatment (pretest) and after receiving treatment (posttest). The results of data analysis on students' pretest learning outcomes showed that they obtained an average of 65.7. Meanwhile, the posttest results obtained an average of 88.5, then the normalized gain test was carried out. So a gain of 0.657 is obtained. With the results of the t-test analysis, it was obtained that $t_{count} > t_{table}$, namely $12,060 > 1,717$ with a significance value (2-tailed) $p\ 0.000 < 0.05$. H_0 in this study was rejected and H_a was accepted where there was a striking difference

between the two tests. This means that the experimental class experienced an increase in learning outcomes in the moderate category because $0.3 \leq g \leq 0.7$. The use of the PBL model with fractional interest has an effect on student learning outcomes with a percentage of 75%.

Keywords : *Collaboration, Interest in Learning, Problem Based Learning, Fractional Interest Media*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu upaya dalam menghadapi era globalisasi. Pendidikan di Indonesia terus mengalami perbaikan kualitas pendidikan, seiring dengan perkembangannya ilmu pengetahuan dan teknologi. Perbaikan kualitas pendidikan berupa pembaharuan metode mengajar, buku pelajaran dan kurikulum (Tyasning, Haryono & Nanik, 2012: 26). erdeka dan kurikulum 2013. Dua kurikulum ini dilaksanakan bersamaan dengan jenjang yang berbeda. SD Negeri Pakel Yogyakarta menerapkan dua kurikulum tersebut yakni untuk kelas 1 dan 4 menerapkan kurikulum merdeka dan kelas 2, 3, dan 6 menerapkan kurikulum 2013. Meskipun demikian pembelajaran tetap terlaksana secara baik dan optima Kurikulum yang diterapkan saat ini adalah Kurikulum 2013 (K13), yang memberikan peluang pada guru untuk mengembangkan perangkat pembelajaran. Guru diharapkan menjadi kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

Menurut Piaget dalam Prihandoko (2006), perkembangan kognitif siswa SD masih berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka belajar memahami suatu konsep melalui benda-benda konkret. Guru dalam membelajarkan materi pecahan, tentu membutuhkan benda-benda konkret sebagai media untuk membantu siswa belajar agar mencapai hasil belajar yang optimal serta mengaitkan dengan konteks dunia nyata. Menurut Supinah dan Titik (2010), pembelajaran matematika hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang terkait dengan kehidupan nyata siswa, lalu siswa secara bertahap dibimbing untuk menguasai konsep matematika dengan melibatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran.

Untuk mencapai hasil belajar matematika materi pecahan secara optimal, upaya yang dapat dilakukan guru yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat membantu siswa mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata siswa. Model pembelajaran tersebut yaitu model Problem Based Learning (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah. Menurut Supinah dan Titik (2010), PBL adalah model pembelajaran yang dimulai dengan pemberian suatu permasalahan yang terkait dengan kehidupan nyata sehari-hari. Selanjutnya siswa menyelesaikan masalah tersebut untuk menemukan pengetahuan baru. Sementara menurut Trianto (2011), model pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu model yang didasarkan pada banyaknya permasalahan yang membutuhkan penyelidikan autentik, yaitu penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian nyata dari permasalahan yang nyata.

Keberhasilan dan pengembangan karakter peserta didik tidak lepas dari cara guru mengajar dan cara peserta didik belajar. Guru mempunyai tugas merencanakan pembelajaran yang bermutu dan menilai hasil belajar peserta didik. Tercapainya tujuan

pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan proses belajar mengajar. Pendidikan unggul dapat dicapai melalui proses pembelajaran yang berkualitas, yang harus dilaksanakan pada semua mata pelajaran, termasuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Citrasmi et al., 2016; Irfan et al., 2019; Kawi, 2019).

Dalam proses belajar mengajar, dibutuhkan seorang guru yang mampu berkualitas serta diharapkan mengarahkan peserta didik menjadi generasi yang kita harapkan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa. Untuk membentuk generasi yang unggul pendidik mampu menciptakan suasana kelas yang menarik dan kreatif. Guru juga harus mampu membuat peserta didik tidak bosan belajar, sehingga guru tersebut selalu diharapkan kedatangannya (Hasyim, 2007: 268).

Pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik. Cara untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan karakteristik peserta didik. Model pembelajaran merupakan sebuah prosedur sistematis yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang didalamnya ada strategi, metode, sumber belajar, media serta alat.(Octavia:2020)

Dale (Arsyad, 2011, p.10) memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang sekitar 75%, melalui indera pendengaran sekitar 13% dan indera lainnya 12%. Kemudian penelitian yang pernah dilakukan Arief (Wahyudin, 2010, p.58), menunjukkan bahwa pengetahuan seseorang diperoleh dari pengalaman pendengaran 11%, pengalaman penglihatan 83%. Sedangkan kemampuan daya ingat yaitu berupa pengalaman apa yang dilihat 50%.

Hasil belajar ialah kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah menerima pengalaman pembelajaran dari guru atau pendidik (Aditya, 2016; Sodik, et al. 2019). Beberapa pengalaman yang diterima siswa terletak dalam ranah afektif, kognitif serta psikomotorik (Awaliah, & Idris, 2015). Lebih lanjut Simamora, (2015) menjelaskan Hasil belajar berperan penting dalam proses pembelajaran sebab dengan hasil tersebut guru dapat mengetahui perkembangan pengetahuan yang sudah diperoleh siswa dalam upaya mencapai tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar.

Menurut Duch, Allen dan White dalam Hamruni (2012:104) model problem based learning menyediakan kondisi untuk meningkatkan keterampilan berfikir kritis dan analitis serta memecahkan masalah kompleks dalam kehidupan nyata sehingga akan memunculkan “budaya berfikir” pada diri siswa, proses pembelajaran yang seperti ini menuntut siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru dengan begitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pelajaran yang disampaikan.

Model pembelajaran Problem Based Learning merupakan sebuah model pembelajaran yang diawali dengan masalah yang ditemukan dalam suatu lingkungan pekerjaan untuk mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan yang baru yang dikembangkan oleh siswa secara mandiri (AlperAslan, 2021; Seibert, 2020; Widiyatmoko, 2014).

Model ini juga berfokus pada keaktifan siswa dalam memecahkan permasalahan (Andriyani& Suniasih, 2021; Winoto & Prasetyo, 2020).

Siswa tidak hanya diberikan materi belajar secara searah seperti dalam penerapan metode pembelajaran konvensional. Dengan model pembelajaran Problem Based Learning proses pembelajaran diharapkan berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa untuk memperkuat kemampuan memecahan masalah dan meningkatkan kemandirian siswa, sehingga siswa mampu merumuskan, menyelesaikan dan menafsirkan matematika dalam berbagai konteks (Anjelina Putri et al., 2018; Safithri et al., 2021; Saputro & Rayahu, 2020).

Tahap pembelajaran diawali dengan pemberian masalah, dilanjutkan dengan mengidentifikasi masalah, peserta didik melakukan diskusi untuk menyamakan persepsi tentang masalah, kemudian merancang penyelesaian dan target yang akan dicapai di akhir pembelajaran. Langkah selanjutnya peserta didik mengumpulkan sebanyak mungkin sumber pengetahuan yang bisa didapatkan dari buku, internet, bahkan observasi (Kristiana & Radia, 2021; Safithri et al., 2021). Melalui model pembelajaran ini, siswa diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan teman walaupun secara online. Siswa belajar untuk bekerjasama, bertukar pengetahuan, dan melakukan evaluasi. Guru dalam hal ini berperang sebagai fasilitator karena pembelajaran berpusat pada siswa.

Koesnandar, (2003, p. 3) menyebutkan tentang "cara menjelaskan materi pelajaran dengan menggunakan media adalah dengan membawa gambar, foto, film, video tentang obyek tersebut". Cara ini akan sangat membantu guru dalam memberikan penjelasan. Selain menghemat kata-kata, waktu dan penjelasan pun akan lebih mudah dipahami oleh murid, menarik, membangkitkan minat belajar, menghilangkan kesalahan pemahaman, serta informasi yang disampaikan lebih konsisten.

Dengan cara tersebut di atas maka penggunaan media sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, terutama untuk materi-materi yang sangat sulit dipahami apabila dijelaskan dengan cara ceramah saja

Media sendiri merupakan wahana penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat termotivasi untuk belajar dan mencapai hasil belajar yang lebih memuaskan. Media pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami konsep yang lebih abstrak atau tidak jelas, membantu guru mengajar, dan memberikan lebih banyak pengalaman dunia nyata. (Asnawir dan Usman, 2002). Terdapat beberapa fungsi dalam penggunaan media pembelajaran, diantaranya: Fungsi komunikasi, fungsi motivasi, fungsi bermakna, fungsi persamaan persepsi, fungsi individualitas (Wina Sanjaya, 2016).

Guru dituntut mampu merancang pembelajaran yang baik, sehingga proses belajar aktif dan menyenangkan (Tyasning, Haryono & Nanik, 2012: 26). Pembelajaran matematika adalah mata pelajaran pokok yang diajarkan dalam proses pembelajaran. Matematika adalah kendaraan utama untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kognitif pada peserta didik (Ningsih et al., 2022). Hal ini dikarenakan melalui matematika peserta didik akan diberikan ilmu pasti yang mana sebagai pondasi dalam berpikir yang berkenaan dengan pemecahan masalah. Pembelajaran ini mengarahkan peserta didik untuk dapat menghitung dan menganalisis permasalahan yang berkenaan dalam kehidupan sehari-hari. Materi yang diajarkan dalam pembelajaran matematika pun beraneka ragam mulai dari penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, menghitung lama waktu, menghitung berat benda, dan lain sebagainya. Selain itu, dalam pembelajaran kelas 2 semester 2 pada

tema 7 terdapat materi pecahan yang mana mengenalkan kepada peserta didik akan konsep pecahan. Pecahan penting sekali diajarkan oleh peserta didik. Hal tersebut karena dalam kehidupan sehari-hari kita tidak bisa lepas dari pecahan seperti membagi kue, membagi makan, dan lain sebagainya menggunakan pecahan. Dalam pembelajarannya kita perlu menggunakan benda konkret agar peserta didik paham akan konsep pecahan. Banyaknya materi yang diajarkan pada pembelajaran matematika ini, menuntut peserta didik untuk memfokuskan pemahamannya. Namun kenyataan di lapangan banyak peserta didik yang kurang tertarik akan pembelajaran matematika karena beranggapan bahwa matematika sulit. Oleh sebab itu, perlu adanya variasi penyampaian guru dalam mengajarkan melalui model pembelajaran yang tepat agar peserta didik menjadi tertarik dan termotivasi untuk belajar.

Menurut Efendi (dalam Pisca,dkk : 2014) salah satu penyebab rendahnya pemahaman konsep siswa terhadap matematika adalah karena proses pembelajaran matematika, guru umumnya terlalu berkonsentrasi pada latihan penyelesaian soal yang lebih bersifat prosedural dan mekanistik. Dalam kegiatan pembelajaran, guru cenderung menjelaskan konsep dengan memberikan contoh soal yang dilanjutkan dengan memberikan soal latihan. Pembelajaran seperti ini merupakan karakteristik pembelajaran yang konvensional. Kondisi tersebut memberikan anggapan bagi peserta didik bahwa belajar matematika tidak lebih dari sekedar mengingat dan menghafal rumus.

Sundayana (2013 : 2) mengemukakan Matematika merupakan bahasa simbolis yang mempunyai fungsi praktis untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan. Sedangkan fungsi teorisnya untuk memudahkan berpikir.

Ariani (2010 :54) menyatakan bahwa pecahan adalah suatu bilangan yang a dinyatakan dalam bentuk $\frac{a}{b}$, a disebut pembilang dan b disebut penyebut

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru Ketika menyampaikan materi di kelas. Media bunga pecahan membantu guru menyampaikan materi pecahan agar peserta didik lebih memahami materi dan merasa senang Ketika proses pembelajaran karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru saja. Media pecahan itu sendiri dibuat dari kertas tebal yang dibentuk seperti kelopak bunga.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti di SD Negeri Pedurungan Kidul 01 Kota Semarang, ditemukan bahwa masih banyak peserta didik yang tidak mengikuti secara aktif pada saat proses pembelajaran dan kurangnya minat peserta didik untuk mengikuti jalannya proses pembelajaran mengakibatkan hasil belajar yang rendah. Adapun salah satu factor yang mempengaruhi yaitu kurangnya inovasi dalam melakukan pembelajaran. Banyak peserta didik yang ramai dan kurang focus pada saat proses pembelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh kurang menariknya pembelajaran yang mengakibatkan peserta didik bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. (Sudewiputri & Dharma, 2021) mengungkapkan bahwa rendahnya motivasi belajar berdampak pada penurunan hasil belajar peserta didik, sehingga nantinya proses pembelajaran terkesan kurang optimal. Dengan adanya permasalahan tersebut mendorong peneliti untuk melakukan observasi berdasarkan permasalahan-permasalahan dalam penggunaan media pembelajaran di SD Negeri Pedurungan Kidul 01 Kota Semarang, sehingga dengan adanya penelitian tersebut dapat diketahui letak kekurangan, kesulitan dan hal-hal apa saja yang perlu disiapkan bagi peserta didik dan guru dalam menggunakan media pembelajaran di SD Negeri Pedurungan Kidul 01

Kota Semarang. Dari permasalahan di atas, penulis tertarik untuk mengungkapkan masalah ini menjadi tema untuk menulis artikel dengan judul “Peningkatan Keterampilan Kerjasama dan Hasil Belajar Melalui Model Problem Based Learning dengan Media Bunga Pecahan pada Siswa Kelas IV SDN Pedurungan Kidul 01 Kota Semarang”.

METODE

Menurut Sugiyono (2019:59) metode penelitian adalah metode yang digunakan untuk mendapatkan data yang terjadi pada masa lalu atau saat ini, tentang keyakinan, pendapat, karakteristik, perilaku, hubungan variabel dan untuk menguji beberapa hipotesis tentang hubungan antar variabel sosiologis dan psikologis dari sampel yang diambil dari suatu populasi tertentu.

Sugiyono mengatakan bahwa salah satu cara penelitian yang dimanfaatkan guna mengetahui bagaimana manipulasi tertentu mempengaruhi hal yang lain dalam situasi terkendali adalah metode penelitian eksperimen (Sugiyono, 2016).

Penelitian kuantitatif eksperimen ini merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk memberikan perlakuan tertentu kepada suatu ruang lingkup yang bertujuan untuk mencari pengaruh dan perlakuan tertentu (Sugiyono, 2018).

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode pre-eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah one group pretest-posttest design. Pola penelitian one group pretestposttest design yang digunakan menurut (Sugiyono, 2023) adalah sebagai berikut :

O1 → X → O2

Keterangan:

O1 = pretest (tes awal sebelum perlakuan)

X = eksperimen (Perlakuan menggunakan media bunga pecahan)

O2 = posttest (tes akhir sesudah perlakuan)

Penelitian ini dilaksanakan di SD N Pedurungan Kidul 01 Kota Semarang dengan subjek penelitian adalah siswa kelas IV B dengan jumlah 28 siswa.

Variable yang digunakan pada penelitian ini yaitu variable bebas (X) dan variable terikat (Y). Model pembelajaran PBL pada penelitian ini sebagai variabel bebas (X) sedangkan keterampilan kerja sama dan hasil belajar merupakan variable terikatnya (Y). Keterampilan kerja sama yang digunakan didapatkan dari hasil kerja kelompok, sedangkan hasil belajar didapatkan dari hasil pretest dan posttest. Soal pretest terdiri dari 10 soal essay, sedangkan soal posttest terdiri dari 10 soal essay.

Instrument yang digunakan peneliti berupa lembar pretest dan posttest yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Data yang didapat kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji N-gain, dan uji hipotesis.

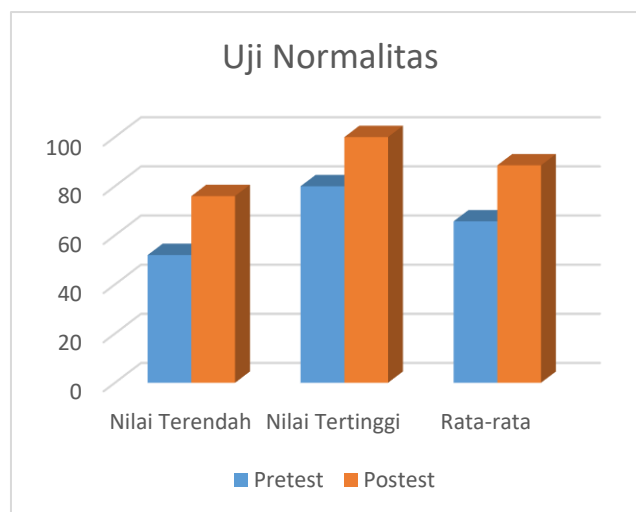
Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Peningkatan Kerjasama dan hasil belajar melalui model problem based learning dengan media bunga pecahan pada mata Pelajaran matematika kelas IV sebelum pembelajaran (pre-test) dengan sesudah pembelajaran (post-test) di SD Negeri Pedurungan Kidul 01 Kota Semarang.

Rancangan penelitian menggunakan Pre-test-Post-test Design. Pre-test-Pos-test Design adalah suatu desain penelitian yang membandingkan pre-test dengan post-test pada satu kelompok uji, yaitu kelompok kelompok eksperimen. Hasil pre-test akan dibandingkan dengan post-test, kemudian baru diambil kesimpulan melalui deskripsi data minat belajar dan hasil belajar IPA

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Pedurungan Kidul 01 Kota Semarang. Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas (X) model pembelajaran PBL dan variabel terikat (Y) keterampilan kerja sama dan hasil belajar. Peneliti ini diawali dengan studi pendahuluan di sekolah untuk menemukan permasalahan yang ada, menentukan populasi, sampel dan teknik sampling. Pemerolehan data awal dalam penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara guru kelas IV untuk mengetahui keadaan lapangan dan prestasi belajar siswa. Pretest diberikan sebelum pembelajaran dengan pemberian perlakuan dilaksanakan. Setelah mengerjakan soal pretest kemudian siswa akan diberikan soal *posttest* untuk dilaksanakan pada akhir pertemuan di kelas untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa ketika sudah mendapatkan perlakuan.



Grafik 3.1 Hasil perbandingan pretest dan posttest

Dapat diketahui rata-rata *pretest* kelas eksperimen menunjukkan bahwa tingkat kemampuan siswa kelas eksperimen dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebelum diberikan perlakuan. Pada kelas eksperimen nilai *pretest* terendah adalah 52 dan nilai *pretest* tertinggi 80 dengan rata- rata 65,7. Kemudian, untuk nilai *posttest* kelas eksperimen memperoleh nilai terendah 76 dan nilai tertinggi 100 dengan rata-rata 88,5.

Hasil belajar siswa dapat diukur dari *pretest* dan *posttest*, baik sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan media bunga pecahan melalui problem based learning materi

pecahan yang mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada perbedaan gambar hasil perbandingan nilai terendah, tertinggi maupun rata-rata dari *pretest* dan *posttest*.

Tabel 3.1 Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Posttest	*Between Groups	(Combined)	337.739	7	48.248	1.350	.295
Pretest		Linearity	39.422	1	39.422	1.103	.310
		Deviation from Linearity	298.317	6	49.720	1.391	.281
		Within Groups	536.000	15	35.733		
	Total		873.739	22			

Nilai sig. deviation from linearity data tersebut adalah sebesar $0.281 > 0.05$. sehingga bisa dikatakan bahwa terdapat hubungan linier secara signifikan antara variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y) Kemudian berdasarkan nilai F, dapat dilihat dari kolom df dimana deviation from linearity sebesar 6 dan df pada within groups sebesar 15 sehingga dapat kita lihat F_{tabel} (bisa dilihat pada lampiran) menunjukkan angka sebesar 2,790 sedangkan F_{hitung} sebesar 1,391 atau bisa dikatakan bahwa $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ yaitu $1,391 < 2,790$. Jadi, kesimpulannya adalah terdapat hubungan linier antara variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y).

Tabel 3.2 Hasil Uji Gain Ternormalisasi

Kelas Eksperimen	Nilai	Kategori
S_{pre}	65.70	Sedang
S_{post}	88.50	Tinggi
Gain	0,657	Sedang

Hasil perhitungan gain kelas eksperimen diperoleh rata-rata *pretest* sebesar 65.70 dan rata-rata *posttest* sebesar 88,50. Sehingga diperoleh gain 0,657. Artinya kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori sedang karena $0,3 \leq g \leq 0,7$. Hasil perhitungan selengkapnya dilihat pada lampiran.

Tabel 3.3 Hasil Uji Hipotesis

Test	N	Statistika Deskriptif		Paired T-Test	
		M (Std. D)	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest	23	65.74 (7.98)	-12.060	22	0.000
Posttest	23	88.52 (6.30)			

Hasil uji hipotesis pada tabel 3.5 menunjukkan angka yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* diperoleh $t_{\text{hitung}} = -12.060$. Dikarenakan t_{hitung} minus, peneliti memutuskan

untuk menggunakan t_{tabel} One-Tailed sehingga didapatkan $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ yaitu $12.060 > 1.717$ dengan nilai signifikansi (2-tailed) $p = 0.000 < 0.05$ Nol hipotesis (H_0) pada penelitian ini ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima dimana terdapat perbedaan yang mencolok antara kedua test. Sehingga bisa dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang nyata (signifikan) antara variabel independen (bimbingan orang tua) terhadap variabel dependen (prestasi belajar).

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan satu kelas dengan desain penelitian *One Group Pretest – posttest* yang dilakukan di SDN Pedurungan Kidul 01 Kota Semarang. Kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas IV sebagai kelas eksperimen. Jumlah siswa dalam penelitian ini adalah 23 siswa yang terdiri dari 13 laki-laki dan 10 perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 18 oktober 2023 ketika siswa sudah memasuki semester genap tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini dilaksanakan dengan dua kali pertemuan di kelas eksperimen. Pada instrument penelitian berupa tes dengan jenis soal pilihan essay yang berjumlah 10 butir soal, peneliti melakukan uji coba soal terlebih dahulu yang dilaksanakan pada kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Pedurungan Kidul 01 Kota Semarang.

Hasil belajar matematika pada materi pecahan pada nilai *pretest* pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata 65.74 dan mengalami peningkatan pada nilai *posttest* pada kelas eksperimen 88.52. Melalui uji *t paired t-test* membuktikan bahwa diperoleh t_{hitung} sebesar $12.060 > t_{\text{tabel}}$ sebesar 1,717 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya dapat juga dikatakan Adanya Peningkatan Keterampilan Kerjasama dan Hasil Belajar Melalui Model Problem Based Learning Dengan Media Bunga Pecahan Pada Siswa Materi Pecahan Kelas IV SDN Pedurungan Kidul 01 Kota Semarang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat peningkatan yang signifikan antara keterampilan Kerjasama dan hasil belajar melalui PBL dengan bunga pecahan. Dengan hasil analisis uji-t diperoleh $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ yaitu $12.060 > 1.717$ dengan nilai signifikansi (2-tailed) $p = 0.000 < 0.05$ Nol hipotesis (H_0) pada penelitian ini ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima dimana terdapat perbedaan yang mencolok antara kedua test. Dari hasil perhitungan gain kelas eksperimen diperoleh rata-rata *pretest* sebesar 65.70 dan *posttest* sebesar 88,50. Sehingga diperoleh gain 0,657. Artinya kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori sedang karena $0,3 \leq g \leq 0,7$. Pengaruh bunga pecahan melalui PBL terhadap keterampilan Kerjasama dan hasil belajar dengan presentase 75%.

UCAPAN TERIMA KASIH

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

DAFTAR PUSTAKA

- AlperAslan. (2021). Problem-Based Learning in Live Online Classes: Learning Achievement, Problem-Solving Skill, Communication Skill, and Interaction.Computers & Education, 171, 104237. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104237>.
- Ariani. 2010. *Ensiklopedi Matematika*. Jakarta : CV. Arya Duta
- Arianti, Wiarta, & Darsana. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Posing Berbantuan Media Semi Konkret terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar Undiksha, 3(4). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21765>
- Citrasmi, N. W., Wiryana, N., & Tegeh, I. M. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Di SD*. Jurnal Mimbar PGSD Undiksha, 4(2). <https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v4i2.8425>
- Deviyanti, M. Apriliana, I. Satria, and Adam, Crossword Puzzle Braille. 2023. *Menambah Kosakata Bahasa Inggris Tunanetra, 1st ed*. Sukoharjo: Pradina Pustaka.
- Hamruni. 2012. *Strategi pembelajaran*. Yogyakarta : Insan Madani
- Hasyim, M. (2007). *Penerapan fungsi guru dalam proses pembelajaran*. 36, 265–276.
- Koesnandar, A. (2003). Guru dan Media Pembelajaran.Diambil pada tanggal 21 Desember 2013, dari [http:// ipislam.edu.my/kplir/tpdk/Jurnal%20Teknodik%20No_13 .htm#5](http://ipislam.edu.my/kplir/tpdk/Jurnal%20Teknodik%20No_13.htm#5).
- Kristiana, T. F., & Radia, E. H. (2021). Meta Analisis Penerapan Model Problem Based Learningdalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(2), 818–826. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.828>
- Ningsih, S. K., Amaliyah, A., Rini, C. P.,. 2022. *Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III sekolah Dasar*. Jurnal Pembelajaran Dan Pengembangan Diri, 2(1), 44–48. <https://doi.org/10.47353/bj.v2i1.48>
- Octavia, S. 2020. *Model-model Pembelajaran*. Sleman: CV Budi Utama.
- Pisca, Gita,dkk. 2014. “*Pengaruh Model Reciprocal Teaching Terhadap Pemahaman Konsep dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SD*”. e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar , 4 (4) , 1-10.
- Sanjaya, H. W. 2016. *Media komunikasi pembelajaran*. Prenada Media.
- Sudewiputri, M. P., & Dharma, I. M. A. (2021). Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA. Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran, 4(3), 428.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (Ke-2)*. Bandung : Alfabeta.
- Sundayana. 2013. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung : Alfabeta
- Supinah dan Titik S. 2010. Modul Matematika SD Program Bermutu, Pembelajaran Berbasis Masalah Matematika di SD/MI. Kemdiknas, Yogyakarta
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Kencana, Jakarta

Widiyatmoko, F. dan. (2014). Pengembangan Science Comic Berbasis Problem Based Learning sebagai Media Pembelajaran pada Tema Bunyi dan Pendengaran untuk Siswa SMP. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, 3(2).
<https://doi.org/10.15294/jpii.v3i2.3114>