

Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Media Kartu Pecahan Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Pada Siswa Sekolah Dasar

Ida Sumaryana¹

SD 2 Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus

e-mail: idaputrikhasana@gmail.com¹

Info Artikel

Sejarah Artikel

Diterima: 19 Januari 2022

Revisi: 25 Maret 2022

Disetujui: 26 April 2022

Dipublikasikan: Juni 2022

Keyword

Aktivitas dan hasil belajar,
Model problem based learning

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Matematika materi pecahan melalui model pembelajaran Problem Based Learning dengan media kartu pecahan pada siswa kelas V SD 2 Bakalan Krapyak semester I tahun pelajaran 2018/2019. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V yang terdiri dari 11 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, masing-masing siklus terdiri atas 2 kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan. Pada siklus I rata-rata aktivitas siswa memperoleh skor 14,86 dengan persentase 74,32% (cukup baik), siklus II meningkat menjadi 18,07 dengan persentase 90,34% (sangat baik). Hasil belajar siswa pada siklus I nilai rata-rata yang dicapai 70,45 dengan ketuntasan klasikal sebesar 68,18%. Pada siklus II nilai rata-rata yang dicapai siswa 78,18 dengan ketuntasan belajar klasikal mencapai 90,91%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran problem based learning dengan media kartu pecahan terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Matematika pada siswa kelas V SD 2 Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus Semester I Tahun Pelajaran 2018/2019.

Artikel ini dapat diakses secara terbuka dibawah lisensi CC-BY-SA



Pendahuluan

Belajar memegang peranan penting dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, bahkan persepsi seseorang. Konsep tentang belajar telah banyak didefinisikan oleh pakar pendidikan. Belajar menurut ahli berbeda-beda, tergantung pada sudut pandang dan pola pikir. Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar merupakan suatu hal yang secara sadar atau tidak sadar selalu terjadi sepanjang hayat hidup kita. Menurut Susanto (2013:4) belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak. Sedangkan menurut Sanjaya (Prastowo, 2013:49) belajar adalah suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungan, sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Dalam proses pembelajaran, aktivitas merupakan salah satu faktor penting, karena aktivitas merupakan proses pergerakan secara berkala. Setiap individu harus melakukan sendiri aktivitas

belajar, karena belajar tidak dapat diwakilkan oleh orang lain. Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting didalam interaksi belajar-mengajar (Sardiman, 2011:96). Aktivitas tidak bisa lepas dari belajar, karena pada dasarnya belajar adalah berbuat untuk mengubah tingkah laku. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Dalam kegiatan belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas belajar itu tidak mungkin akan berlangsung dengan baik. Aktifnya siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar yang tinggi akan memperoleh hasil belajar yang optimal.

Menurut Rifa'i dan Anni (2009:85) "hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan pembelajaran". Dalam pembelajaran, perubahan perilaku yang harus dicapai oleh siswa setelah melaksanakan kegiatan belajar yang telah dirumuskan dalam tujuan pembelajaran.

Menurut Sudjana (2010:22), hasil belajar adalah "kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya". Sementara itu Purwanto (2011:23) mendefinisikan "hasil belajar adalah perubahan perilaku akibat proses pendidikan sesuai dengan tujuan pendidikan". Hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan sehingga hasil belajar yang diukur juga tergantung pada tujuannya. Sedangkan menurut Suprijono (2011:7) "hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan, bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja." Dalam hal ini, hasil belajar tersebut tidak terlihat secara terpisah, melainkan secara keseluruhan (komprehensif).

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh seseorang yang dapat ditunjukkan dengan perubahan tingkah laku sesuai dengan apa yang telah dipelajarinya. Dalam penelitian ini, peneliti membatasi hasil belajar berupa nilai-nilai dari hasil tes untuk menentukan tingkat ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran Matematika.

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari struktur yang abstrak dan pola hubungan yang ada di dalamnya. Belajar matematika pada hakekatnya adalah belajar konsep, struktur konsep, dan mencari hubungan antar konsep dan strukturnya. Ruang lingkup pelajaran matematika itu semuanya merupakan konsep yang abstrak, sehingga guru harus mengetahui ciri khas matematika yang deduktif aksiomatis agar dapat membelajarkan matematika dengan tepat, mulai dari konsep yang sederhana sampai yang kompleks.

Keabstrakan matematika yang tidak sederhana menyebabkan matematika tidak mudah dipelajari, dan pada akhirnya banyak siswa yang kurang tertarik terhadap matematika. Mereka menganggap bahwa matematika sulit dipelajari, serta gurunya kebanyakan tidak menyenangkan, membosankan, menakutkan, angker, killer, dan sebagainya. Kondisi yang demikian mengakibatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika menjadi rendah dan merosot.

Berdasarkan data awal di kelas V SD 2 Bakalan Krapyak, terlihat bahwa pembelajaran matematika masih bersifat klasikal, kurang variatif dalam penyampaian materi, alat peraga dan media yang digunakan juga terbatas. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas, sehingga siswa kurang antusias pada pelajaran matematika, terlihat dari banyaknya siswa yang merasa bosan. Siswa lebih banyak yang mengobrol dengan temannya sendiri. Tidak sedikit juga siswa berpura-pura mendengarkan penjelasan guru, tetapi pikiran tidak berkonsentrasi pada pembelajaran. Hal itu terlihat ketika siswa hanya terdiam, tidak bisa menjawab pertanyaan dari guru tentang materi yang baru dijelaskan. Minat siswa terhadap matematika rendah akibat kejenuhan yang terjadi pada saat proses pembelajaran. Akibatnya, hasil belajar kurang memuaskan bahkan masih ada di bawah kriteria ketuntasan belajar. Hal ini didukung data

perolehan nilai siswa pada materi pecahan, hanya 10 siswa atau sekitar 45,46% dari 22 siswa di atas KKM 67. Berdasarkan hasil analisis pembelajaran di kelas V SD 2 Bakalan Krpyak, perlu diadakan peningkatan aktivitas dan hasil belajar agar siswa lebih menguasai pembelajaran pecahan sebagai dasar untuk pembelajaran di kelas dan jenjang yang lebih tinggi, serta bekal dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, maka diperlukan alat bantu berupa media dan model pembelajaran yang inovatif, agar materi yang disampaikan dapat diterima dan dipahami oleh siswa. Model pembelajaran yang digunakan adalah model problem based learning dengan media kartu pecahan. Penggunaan model PBL dengan media kartu pecahan bertujuan untuk mendorong siswa secara aktif, kreatif, dan mandiri dalam kegiatan pembelajaran serta siswa dapat terampil dalam memecahkan masalah sehingga kualitas pembelajaran Matematika dapat meningkat.

Model Problem Based Learning berkaitan dengan penggunaan inteligensi dari dalam diri individu yang berada dalam sebuah kelompok orang atau lingkungan untuk memecahkan masalah yang bermakna, relevan dan kontekstual (Rusman 2010:230). Bould dan Feletti dalam Rusman (2010:230) mengemukakan bahwa, model Problem Based Learning adalah inovasi yang paling signifikan dalam pendidikan. Menurut Tan dalam Rusman (2010:232), model Problem Based Learning merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas.

Smith dalam Amir (2009:27) mengemukakan tentang manfaat model Problem Based Learning, yaitu: meningkatkan daya ingat dan pemahaman mengenai materi ajar; fokus pada pengetahuan yang relevan; mendorong untuk berpikir; membangun kerja tim, kepemimpinan dan keterampilan sosial; membangun kecakapan belajar; dan memotivasi siswa untuk belajar. Hasil Problem Based Learning menurut Arends (2008:43) terutama membantu siswa untuk: 1) meningkatkan keterampilan anak untuk belajar secara mandiri; 2) meningkatkan keterampilan berpikir, dan mengatasi masalah; dan 3) meningkatkan keterampilan sosial.

Untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika, maka digunakan media kartu pecahan. Menurut Shamsudin (2012: 62) kartu pecahan digunakan sebagai alat peraga yang memuat gambar pecahan suatu benda dengan pecahan yang sesuai. Sedangkan menurut Kartika (2012:37) kartu bilangan berfungsi untuk menambah keterampilan siswa dalam memahami atau mendalami suatu materi yang konsepnya telah dipelajari. Salah satu contoh alat peraga kartu bilangan adalah kartu pecahan.

Ginnis (2008:157) mengatakan bahwa penggunaan media kartu dalam pembelajaran memiliki kelebihan seperti: a) Kegiatan ini berbeda dan menyenangkan, oleh karenanya materi lebih mudah diingat; b) Ini menuntut siswa berpikir, mengingat, memprediksi, menghitung. Dengan kegiatan ini menuntut semua orang untuk terlibat, ini membantu siswa untuk berpikir secara terbuka; c) Dilevel lebih lanjut, membuat perbedaan lebih kecil, memperkuat kebutuhan untuk belajar, dapat menjawab pertanyaan dengan lebih tepat.

Rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah melalui model pembelajaran problem based learning dengan media kartu pecahan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Matematika materi pecahan pada siswa kelas V SD 2 Bakalan Krpyak Semester I Tahun Pelajaran 2018/2019?” Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Matematika materi pecahan melalui model pembelajaran problem based learning dengan media kartu pecahan pada siswa kelas V SD 2 Bakalan krpyak Semester I Tahun Pelajaran 2018/2019.

Metode

Penelitian tindakan kelas dilakukan di kelas V SD 2 Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus semester I tahun pelajaran 2018/2019 dengan subjek penelitian 22 siswa. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus meliputi empat tahap kegiatan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*).

Dalam perencanaan meliputi kegiatan identifikasi masalah, menganalisis penyebab masalah dan menetapkan tindakan pemecahan. Langkah selanjutnya membuat skenario pembelajaran dengan menyusun RPP yang terdapat proses pembelajaran model problem based learning. Pelaksanaan tindakan (*acting*) dilaksanakan sesuai skenario pembelajaran yang telah direncanakan. Pada tiap-tiap siklus yaitu menerapkan pembelajaran model problem based learning dengan media kartu pecahan. Siklus II merupakan hasil pengembangan atas refleksi hasil siklus I.

Pengamatan (*observing*) pada kegiatan ini peneliti dibantu oleh satu orang observer untuk melaksanakan observasi terhadap pelaksanaan tindakan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan siswa dalam pembelajaran. Observasi dilakukan bersamaan pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Aspek-aspek yang diamati adalah keaktifan siswa dan kinerja guru selama proses pembelajaran berlangsung serta hasil tes pada akhir siklus. Hasil analisis data yang dilaksanakan dalam tahap ini digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan siklus berikutnya.

Refleksi (*reflecting*) hasil observasi yang meliputi aktifitas siswa selama proses belajar mengajar, hasil tes pada akhir siklus juga kendala-kendala yang dihadapi selama kegiatan pembelajaran dikumpulkan serta dikaji sehingga diperoleh hasil refleksi kegiatan untuk mengetahui perubahan yang terjadi selama menerapkan pembelajaran ini. Hasil analisis data yang dilaksanakan dalam tahap ini digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data dengan mendeskripsikan hasil tes dilakukan secara langsung kepada siswa untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa pada proses pembelajaran secara benar dan tepat. Metode tes digunakan untuk memperoleh data tentang tingkat kemampuan penguasaan materi pembelajaran sebelum dan sesudah pembelajaran.

Teknik analisis melalui dua tahap, yaitu 1) menggunakan teknik analisis deskriptif yaitu hasil observasi kondisi awal, siklus I dan siklus II, sehingga setelah dianalisis hasil siklus I dan hasil siklus II ada perbedaan dan peningkatan; dan 2) menggunakan teknik observasi dengan analisis diskriptif berdasarkan hasil observasi dan refleksi untuk mengetahui kemajuan hasil yang dicapai dalam pembelajaran.

Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis untuk mengukur indikator keberhasilan yang telah dirumuskan yaitu: 1) untuk mengukur keaktifan siswa menggunakan kriteria secara klasikal mencapai kategori baik atau lebih dari 75%; 2) hasil belajar dianggap meningkat apabila dapat mencapai ketuntasan belajar individual sebesar (≥ 67) dan ketuntasan klasikal mencapai 80%.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian tindakan kelas melalui model pembelajaran *problem based learning* dengan media kartu pecahan diperoleh dari hasil pengamatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran dan hasil belajar Matematika di kelas V yang terdiri dari deskripsi data prasiklus, siklus I dan siklus II.

Kondisi awal hasil belajar siswa kelas V SD 2 Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus diketahui bahwa siswa yang sudah memenuhi KKM yaitu ≥ 67 ada 10 siswa (45,46%). Sedangkan yang belum mencapai KKM ≤ 67 ada 12 siswa (54,54%). Oleh karena itu, perlu dilakukan suatu tindakan pembelajaran guna meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika kelas V SD 2 Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus.

Rendahnya tingkat ketuntasan belajar dan nilai rata-rata siswa yang masih di bawah KKM, maka peneliti menerapkan model *problem based learning* dengan media kartu pecahan. Hasil observasi aktivitas siswa pada pembelajaran Matematika melalui model *problem based learning* dengan media kartu pecahan pada siklus I mengalami peningkatan. Aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 74,32% dengan persentase aktivitas pertemuan I sebesar 71,59% serta persentase aktivitas pertemuan II sebesar 77,04%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil observasi aktivitas belajar siswa belum berhasil untuk mencapai indikator yang ditentukan pada aktivitas belajar siswa yaitu sebesar $\geq 75\%$ meskipun pada aktivitas belajar siswa pada kategori cukup baik.

Hasil belajar siklus I dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* dengan media kartu pecahan, diperoleh data sebagai berikut: dari 22 siswa, ada 15 siswa atau 68,18% mengalami ketuntasan belajar, dan yang 7 siswa atau 31,82% belum tuntas dalam belajar. Ada peningkatan sebesar 22,72%. Ketuntasan belajar pada siklus I cukup baik, namun masih perlu diperbaiki lagi supaya hasilnya sesuai dengan indikator keberhasilan yang diharapkan. Berikut rekapitulasi hasil belajar siswa pada siklus I yang disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 1 Hasil Belajar Siswa Siklus I

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Nilai	Persen
89-100	SB	3	270	13,64%
77-88	Baik	4	320	18,18%
67-77	Cukup	8	560	36,36%
≤ 67	Kurang	7	400	31,82%
Jumlah		22	1550	100%
Rata2			70,45	
Tuntas	≥ 65	15		68,18%
Belum tuntas	≤ 65	7		31,82%

Berdasarkan data hasil tes siklus I menunjukkan bahwa ada 15 siswa atau sebesar 68,18% mengalami ketuntasan belajar secara klasikal, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM secara klasikal ada 7 siswa atau sebesar 31,82%. Ada beberapa kelemahan di antaranya: 1) masih banyak siswa yang pasif, 2) keberanian siswa dalam melakukan presentasi masih sedikit, 3) partisipasi siswa dalam diskusi kelompok kurang maksimal. Karena ketuntasan belajar belum mencapai 80% dari jumlah siswa maka perlu dilakukan tindakan pembelajaran lagi pada siklus II.

Tindakan pembelajaran siklus II berlangsung sangat aktif, siswa antusias melakukan diskusi dan terjadi interaksi harmonis dalam satu kelompok. Siswa saling menanggapi hasil temuan kelompok lain secara rasional dan berpendapat secara logis melalui model problem based learning dengan media kartu pecahan.

Pada tindakan siklus II terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa. Ketuntasan belajar klasikal yang dicapai sebesar 90,91% artinya masih ada 2 siswa (9,09%) belum tuntas/mencapai nilai KKM. Hal ini dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2 Hasil Belajar Siswa Siklus II

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Nilai	Persen
89-100	SB	5	480	22,73%
78-88	Baik	7	560	31,82%
67-77	Cukup	8	560	36,36%
≤ 67	Kurang	2	120	9,09%
Jumlah		22	1720	100%
Rata2			78,18	
Tuntas	≥65	20		90,91%
Belum tuntas	≤65	2		9,09%

Pada Tabel 2 menunjukkan bahwa hasil tes formatif siklus II mengalami peningkatan. Pencapaian nilai rata-rata kelas pada siklus I mencapai 70,45 dan pada siklus II meningkat menjadi 78,18. Pada siklus II terdapat jumlah siswa yang tuntas belajar yaitu 20 siswa dengan ketuntasan belajar klasikal 90,91%, namun masih ada 2 siswa yang tidak tuntas belajar dengan persentase 9,09%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II mencapai 22,73%. Hasil ini termasuk memuaskan karena sudah memenuhi indikator, yang telah ditetapkan yaitu ketuntasan klasikal belajar siswa minimal 80%.

Pada pembelajaran sebelum tindakan penelitian, peneliti hanya mengandalkan metode konvensional yaitu ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas, sehingga hasil yang dicapai adalah siswa yang memperoleh nilai 67 ke atas hanya 10 dari 22 siswa atau 45,46%. Dengan nilai terendah 40, nilai tertinggi 90 dan nilai rata-rata 63,64. Berdasarkan hasil tersebut, untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa peneliti menerapkan model pembelajaran problem based learning dengan media kartu pecahan.

Hasil pembelajaran pada siklus I dapat diketahui bahwa dalam tes formatif nilai rata-rata kelas sebesar 70,45 dan persentase ketuntasan belajar baru mencapai 68,18%. Nilai ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 67, sedangkan kriteria ketuntasan belajar klasikal yakni

80%. Dari 22 siswa hanya 15 siswa yang memenuhi nilai KKM dan masih ada 7 siswa yang mendapat nilai di bawah 67. Dengan demikian masih banyak siswa yang belum mencapai KKM dan belum mencapai ketuntasan belajar klasikal. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih dikatakan belum tuntas karena belum mencapai indikator ketuntasan secara klasikal yang ditetapkan yaitu 80%.

Pada siklus I, aktivitas belajar siswa sebesar 74,32% dengan persentase aktivitas pertemuan I sebesar 71,59% serta aktivitas pertemuan II sebesar 77,04%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil observasi aktivitas belajar siswa belum berhasil mencapai indikator yang ditentukan, yaitu $\geq 75\%$ meskipun pada aktivitas belajar siswa pada kategori sedang atau cukup baik. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan harapan mendapatkan hasil yang lebih baik. Bentuk tindakan yang diberikan pada siklus II berupa: 1) peneliti meminta kepada seluruh siswa untuk aktif dalam berdiskusi, 2) memberikan motivasi pada siswa untuk lebih percaya diri dalam mempresentasikan hasil diskusi dengan penguatan positif, 3) pada saat presentasi kelompok, peneliti mengajak seluruh kelompok untuk mendengarkan dan menanggapi hasil diskusi kelompok yang presentasi.

Hasil tes formatif siklus II mengalami peningkatan. Pencapaian nilai rata-rata kelas pada siklus I mencapai 70,45 dan pada siklus II meningkat menjadi 78,18. Jumlah siswa yang mengikuti tes formatif yakni 22 siswa. Pada pelaksanaan siklus II terdapat jumlah siswa yang tuntas belajar yaitu 20 siswa dengan ketuntasan belajar sebesar 90,91%, namun ada 2 siswa atau 9,09% tidak tuntas belajar. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II mencapai 22,73%. Hasil ini termasuk memuaskan karena sudah memenuhi indikator, yang telah ditetapkan yaitu ketuntasan belajar klasikal minimal 80%.

Hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran Matematika melalui model *problem based learning* dengan media kartu pecahan pada siklus II, diperoleh jumlah skor rata-rata 18,07 atau sebesar 90,34% termasuk dalam kategori sangat baik. Pada siklus II, siswa tampak antusias dan bersemangat mengerjakan tugas menggunakan media kartu pecahan, meskipun ada beberapa kesalahan tetapi kesalahannya lebih sedikit dibandingkan pada saat pelaksanaan siklus I. Hampir seluruh siswa aktif dalam kegiatan belajar, meskipun ada beberapa siswa yang masih lambat dalam mengerjakan tugas, hal ini wajar karena kemampuan siswa dalam berfikir berbeda-beda.

Hasil pengamatan siklus II, siswa sudah memahami model pembelajaran *problem based learning* dengan media kartu pecahan sehingga lebih kondusif dan lebih banyak siswa yang aktif dalam pembelajaran. Siswa lebih mudah diarahkan dalam diskusi kelompok. Siswa sudah paham alur kegiatan pembelajaran dan menyadari peran serta tanggung jawabnya dalam kegiatan pembelajaran. Siswa sudah tidak malu lagi untuk berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Siswa aktif berdiskusi dan bertanya pada guru saat mengalami kesulitan.

Pelaksanaan tindakan siklus II diperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60 dengan nilai rata-rata 78,18 serta ketuntasan klasikal 90,91%. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan jika dibanding dengan hasil belajar pada siklus I dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 90 dengan nilai rata-rata 70,45 serta ketuntasan klasikal sebesar 68,18%.

Hasil penelitian melalui model pembelajaran *problem based learning* dengan media kartu pecahan menunjukkan bahwa hasil belajar dan aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan. Pada data aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 16,02%. Selanjutnya, pada data hasil belajar pada siklus I mengalami peningkatan dari kondisi awal sebesar 22,72%, dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 22,73%.

Berdasarkan data yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *problem based learning* dengan media kartu pecahan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Matematika materi pecahan pada siswa kelas V SD 2 Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus Semester I Tahun Pelajaran 2018/2019.

Simpulan

Penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa: melalui model pembelajaran *problem based learning* dengan media kartu pecahan terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Matematika materi pecahan pada siswa kelas V SD 2 Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus. Hal itu terlihat dari aktivitas siswa pada siklus I memperoleh skor 14,86 dengan persentase 74,32% (cukup baik), siklus II meningkat menjadi 18,07 dengan persentase 90,34% (sangat baik). Hasil belajar siswa pada siklus I nilai rata-rata yang dicapai 70,45 dengan ketuntasan klasikal sebesar 68,18%. Pada siklus II nilai rata-rata yang dicapai siswa 78,18 dengan ketuntasan belajar klasikal mencapai 90,91%.

Berdasarkan hasil penelitian pada pembelajaran Matematika materi pecahan melalui model *problem based learning* dengan media kartu pecahan, maka dapat disarankan bagi guru agar dapat menerapkan model *problem based learning* dalam proses pembelajaran di kelas dan merancang kegiatan pembelajaran sesuai dengan media pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga siswa lebih memahami materi yang disampaikan guru. Bagi siswa agar lebih termotivasi untuk belajar dengan adanya inovasi pembelajaran yang diterapkan guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga dengan berjalannya waktu akan muncul kesadaran siswa untuk belajar sebagai suatu kebutuhan. Bagi pihak sekolah perlu menyediakan sarana dan mengambil kebijakan-kebijakan yang mendukung pelaksanaan model *problem based learning*, pada berbagai pelajaran. Model *Problem Based Learning* dengan media kartu pecahan perlu disosialisasikan agar lebih sering diterapkan dalam pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan performansi guru, minat belajar, aktivitas belajar dan hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Amir, Taufiq. *Inovasi Pendidikan melalui Problem Based Learning: Bagaimana Pendidik Memberdayakan Pembelajar di Era Pengetahuan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2009.
- Arends, L. Richard. *Learning to Teach*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar . 2008.
- Ginnis, Paul. *Trik dan Taktik Mengajar (Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas)*. Jakarta. PT. Indeks. 2008
- Kartika, Rufaidlilah. *Kajian Kemanfaatan Alat Peraga*. 2012. Diakses melalui <http://Bintangberceloteh.org.Com/2012/03/KajianKemanfaatan-AlatPerga.Html>.
- Prastowo, Andi. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press. 2013
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. 2011
- Rifai, Achmad dan Catharina Tri Anni. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press. 2009
- Rusman. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Rajawali Pers. 2010
- Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada. Jakarta. 2011
- Shamsudin, Baharin. *Kamus Matematika Bergambar untuk Sekolah Dasar*. Jakarta: Grasindo. 2012

-
- Sudjana, Nana. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algresindo. 2010
- Suprijono, Agus. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2011
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2013