



## Global Journal Education

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjee>

Volume 1, Nomor 3 Agustus 2024

e-ISSN: 2762-1438

DOI.10.35458

---

# PENGGUNAAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V

Fitriana Putri<sup>1</sup>, Bhakti Prima Findiga H.<sup>2</sup>, Nurhaediyah<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Makassar / email : [fitrianaputri3@gmail.com](mailto:fitrianaputri3@gmail.com)

<sup>2</sup> Universitas Negeri Makassar / email: [bhakti@unm.ac.id](mailto:bhakti@unm.ac.id)

<sup>3</sup>UPT SPF SD Negeri Sudirman II / email: [nurhaediyahsuyuti@gmail.com](mailto:nurhaediyahsuyuti@gmail.com)

---

Artikel info	Abstrak
<i>Received: 05-01-2024</i>	
<i>Revised: 10-01-2024</i>	
<i>Accepted: 2-8-2024</i>	
<i>Published, 5-8-2024</i>	
	Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran PBL dan media interaktif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman II sebanyak 23 orang yang terdiri dari 13 orang laki-laki dan 10 orang Perempuan. Objek penelitian ini adalah penggunaan model problem based learning dan media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V. Penelitian ini terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, Tindakan, observasi dan refleksi. Dari hasil penelitian ini penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning dan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika secara signifikan. Hal ini dapat dibuktikan karena dari hasil penelitian setiap siklus mengalami peningkatan yaitu hasil tahap pra tindakan mencapai 39%, hasil siklus 1 mencapai 57%, dan hasil siklus 2 mencapai 83%.

---

**Keywords:**

*PBL, Media interaktif, hasil belajar, Matematika*

artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



---

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal yang sangat penting bagi manusia karena menjadi salah satu faktor yang penting dalam perkembangan suatu negara. Pendidikan merupakan persoalan yang khas dan bersifat kompleks bagi manusia, karena pada diri manusia disamping mengalami perubahan juga dapat mengalami perkembangan. Pendidikan merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan kebiasaan melalui pembelajaran atau studi. Untuk mencapai tujuan pendidikan memerlukan upaya yang disengaja dan terencana yang meliputi upaya pengajaran, bimbingan, dan pelatihan. Upaya tersebut harus diwujudkan dalam lingkungan sekolah dan masyarakat yang biasanya disebut dengan pendidikan formal, informal dan non formal.

Tercapainya tujuan pendidikan tergantung pada proses kegiatan pembelajaran di sekolah dimana guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran serta menguasai beberapa teknik dan metode pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Mulyati, (2019, h. 283) menyatakan bahwa “sebaiknya dalam pembelajaran guru perlu menciptakan suasana yang menyenangkan agar siswa tidak merasa terbebani dan akan lebih bagus lagi jika guru juga menyampaikan materi dengan metode pembelajaran yang interaktif”.

Matematika merupakan salah satu bidang yang ada di semua jenjang pendidikan, dimulai dari sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi. Matematika juga sudah diajarkan secara informal di TK. Walaupun tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar yaitu untuk membekali siswa dengan kemampuan dan keterampilan dalam matematika, namun penting untuk mengetahui bahwa matematika memiliki peranan yang penting dalam pengaplikasian di pada kehidupan sehari-hari siswa. Berpikir kritis, logis, analitis, dan kreatif serta mempunyai kemampuan dalam berkerja sama yang merupakan karakter yang dapat ditanamkan dalam proses pembelajaran matematika.

Tetapi dalam pembelajaran matematika masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar. Hal ini dapat disebabkan dari beberapa faktor seperti metode pembelajaran yang kurang menarik, kurangnya minat dan motivasi belajar siswa, materi pelajaran sulit dipahami, penggunaan media pembelajaran yang monoton dan tidak menarik, pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru, dan guru menjadi fokus pada pembelajaran. Jika masalah ini terus terjadi maka kemampuan belajar siswa akan menurun dan tidak akan mampu dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman II terdapat permasalahan bahwa kemampuan siswa dalam mata pelajaran matematika masih cenderung rendah, karena proses pembelajaran yang telah dilakukan masih belum optimal. Dari hasil observasi ditemukan bahwa permasalahan terjadi karena siswa merasa pelajaran matematika sulit untuk dipahami dan mereka juga kurang termotivasi dengan pembelajaran matematika sehingga menyebabkan nilai yang mereka peroleh masih ada sebagian yang mempunyai nilai berada di bawah KKM. Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari beberapa faktor seperti kurangnya perhatian siswa dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik, kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, kurangnya rasa peserta diri, dan kurangnya media pembelajaran untuk membantu dalam proses pembelajaran.

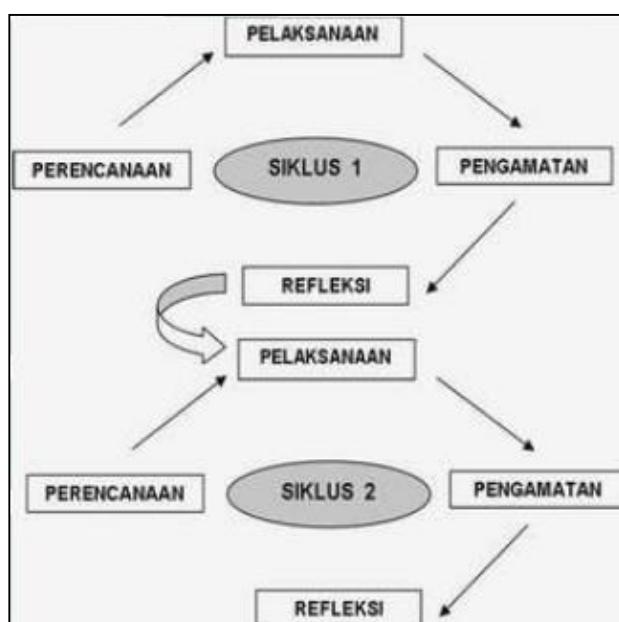
Jadi, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan menarik. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu model pembelajaran Problem Based learning. Model ini merupakan pembelajaran yang berbasis masalah dan menekankan pada proses dan pemecahan masalah. Model pembelajaran ini efektif digunakan siswa dalam bekerjasama saat menyelesaikan masalah matematika. Dalam pembagian kelompoknya biasanya dilakukan dengan kelompok kecil yang dimana dalam kerja sama ini dapat mengaktifkan pengetahuan awal siswa melalui diskusi. Guru juga dapat memberikan fasilitas dalam pembelajaran guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam pembelajaran berbasis masalah, peran guru lebih penting karena guru sebagai pembimbing dan fasilitator yang membantu siswa dalam memikirkan dan memecahkan masalah mereka sendiri. Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam problem based learning yaitu 1) orientasi atau mengenalkan siswa pada masalah, 2) mengorganisasi siswa untuk belajar, 3) membimbing penyelidikan individual dan kelompok, 4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan 5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. PBL juga dapat dikaitkan dengan media interaktif agar dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Media interaktif yaitu media yang memungkinkan siswa dapat

berinteraksi dengan materi pelajaran secara langsung. Penggunaan media interaktif ini pada mata pelajaran dapat membantu siswa untuk memahami konsep dengan lebih mudah dan menyenangkan. Sehingga penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran problem based learning dan media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar matematika.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh peneliti ini menggunakan model penelitian Kurt Lewin. Konsep pokok penelitian model ini terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan (planning), Tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting).



Gambar 1 Siklus Teori Kurt Lewin

Pada penelitian ini memakai subjek yaitu peserta didik kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman II Makassar tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah 23 siswa, yang terdiri dari 13 orang laki-laki dan 10 orang perempuan. Objek penelitian ini adalah penggunaan model problem based learning dan media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V. Data dapat dikumpulkan melalui observasi kelas, tes hasil belajar, dan angket. Penilaian dapat dilakukan di setiap siklus. Dengan melakukan penilaian hasil belajar dapat mengetahui kemampuan belajar siswa sehingga tingkat penguasaan terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan dapat meningkat. Penelitian ini dilakukan dengan didampingi dan dibantu oleh teman sejawat yang berperan sebagai pengamat dan observer terhadap proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.

Pada tahap perencanaan dilakukan untuk merencanakan dan mempersiapkan segala sesuatu yang akan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Dimana tahap ini dapat berkolaborasi dengan guru kelas V untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam perencanaan ini juga kita merencanakan RPP dan media interaktif yang akan di berikan kepada siswa sesuai dengan karakteristiknya agar pembelajaran berjalan dengan baik dan menarik minat belajar siswa.

Pada tahap tindakan ini peneliti melaksanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah tentukan. Dalam pelaksanaan pembelajaran ini peneliti dapat mengajar sesuai dengan perangkat ajar yang telah disusun.

Pada tahap observasi, peneliti mengolah dan mengamati hasil belajar siswa setelah selesai setiap siklus pembelajaran. Kemudian di tahap refleksi, peneliti dapat melakukan refleksi terhadap keefektifan pembelajaran yang dilaksanakan, menarik kesimpulan dan menginformasikan perbaikan, dan merencanakan tindakan selanjutnya apabila di perlukan.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Hasil penelitian yang sudah dilakukan dengan penggunaan model Problem Based Learning (PBL) dan media interaktif pada mata pelajaran matematika menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar di kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman II. Berdasarkan kondisi awal hasil belajar siswa yang tuntas sebanyak 9 orang atau sebanyak 39% sedangkan 14 orang atau sebanyak 61% siswa kurang atau tidak mencapai nilai tuntas. Dapat dilihat bahwa yang siswa yang tidak atau kurang menguasai mata pelajaran Matematika lebih banyak dari pada siswa yang menguasai pelajaran Matematika.

Berdasarkan dari data hasil siklus 1 terdapat siswa yang tuntas sebanyak 13 orang dengan rata-rata ketuntasan belajar siswa sebanyak 57%, sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 10 orang dengan rata-rata ketuntasan belajar siswa sebanyak 43%. Hal ini dapat dilihat bahwa dalam pembelajaran matematika masih terdapat siswa yang belum mencapai KKM, maka penelitian dilanjutkan pada siklus 2.

Berdasarkan dari data hasil belajar siswa yang diperoleh pada siklus 2 menunjukkan bahwa tingkat penguasaan materi pada mata pelajaran Matematika siswa yang tuntas sebanyak 19 orang dengan rata-rata ketuntasan belajar siswa sebanyak 83% sedangkan siswa tidak tuntas sebanyak 4 orang dengan rata-rata ketuntasan belajar siswa sebanyak 17%. Hal ini berarti bahwa dalam hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika sudah di atas nilai KKM yaitu 75%.

### **Pembahasan**

Berdasarkan kondisi awal dari hasil belajar siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman II yang diperoleh pemahaman mereka masih kurang. Dimana dari 23 siswa hanya 9 (39% siswa yang nilainya tuntas. Sedangkan sisanya mempunyai nilai yang kurang atau tidak tuntas. Ini disebabkan banyak siswa yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi di depan dan mereka asik bermain di bawah. Serta saat kerja kelompok siswa belum kompak dalam mengerjakan tugas.

Dalam pelaksanaan setiap siklus terdapat kendala yang di hadapi seperti keterbatasan waktu, kehadiran siswa yang tidak menentu selama proses penelitian sehingga jumlah data siswa yang diperoleh berbeda-beda setiap siklus.

Pada siklus 1, terdapat sedikit peningkatan dalam hasil belajar siswa yang dibandingkan dengan tindakan sebelumnya. Pada tahap ini pendidik menggunakan model Problem based learning (PBL) dan media interaktif seperti canva, video pembelajaran dan wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model Problem based learning (PBL) dan media interaktif serta mengikuti tes evaluasi, terdapat beberapa peningkatan dari hasil belajar sebelumnya. Dimana nilai hasil belajar siklus 1 siswa yang tuntas sebanyak 13 orang dengan rata-rata ketuntasan belajar siswa

sebanyak 57%, sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 10 orang dengan rata-rata ketuntasan belajar siswa sebanyak 43%. Kendala yang di dapat dari siklus 1 ini yaitu masih kurang menguasai metode pembelajaran dan siswa tidak tertarik pada materi pembelajaran karena kurang menarik serta masih belum menguasai kelas dengan baik.

Pada tahap siklus 2, mengalami kemajuan dalam peningkatan hasil belajar siswa yang menunjukkan bahwa tingkat penguasaan materi pada mata pelajaran Matematika siswa yang tuntas sebanyak 19 orang dengan rata-rata ketuntasan belajar siswa sebanyak 83% sedangkan siswa tidak tuntas sebanyak 4 orang dengan rata-rata ketuntasan belajar siswa sebanyak 17%. Pada siklus ini pendidik memperbaiki perangkat ajarnya agar lebih menarik sehingga siswa dapat aktif dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Guru juga meningkatkan pemahamannya agar dapat mendemonstrasikan materinya dengan baik dan mengajak siswa untuk mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari siswa serta memanfaatkan media interaktif dengan baik agar dapat menarik minat siswa saat belajar sehingga aktif selama proses pembelajaran.

Dari hasil penelitian ini penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning dan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika secara signifikan. Hal ini dapat dibuktikan karena dari hasil penelitian setiap siklus mengalami peningkatan yaitu hasil tahap pra tindakan mencapai 39%, hasil siklus 1 mencapai 57%, dan hasil siklus 2 mencapai 83%. Selain itu siswa juga antusias dan termotivasi dalam belajar matematika. Dalam penelitian ini juga dapat dilihat siswa aktif berpartisipasi dalam kerja kelompok seperti berdiskusi, mengerjakan tugas dan memecahkan masalah serta mudah dalam memahami materi matematika dengan menggunakan media interaktif.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan kajian penelitian yang dilakukan oleh Tandri Patih dengan judul penelitian “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Multimedia Interaktif” yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah berbantuan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Peningkatan rata-rata hasil belajar matematika siswa sesudah diajar dengan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan multimedia interaktif sebesar 21,2 satuan dengan nilai signifikansi sebesar 0,00. Dengan demikian, pembelajaran berbasis masalah berbantuan multimedia interaktif dapat menjadi alternatif bagi guru matematika untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan matematik siswa, yang berdampak pada peningkatan hasil belajar matematika mereka.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diperoleh bahwa Penggunaan model problem based learning dan media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas v dapat meningkatkan prestasi belajar dan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Dari hasil kesimpulan tersebut dapat dilihat berdasarkan pada meningkatnya rata-rata hasil belajar siswa yang sebelumnya hanya 39% pada saat sebelum tindakan, kemudian pada saat siklus 1 meningkat sebanyak 57% ( 13 siswa yang tuntas), dan pada siklus II sebanyak 83% (19 siswa yang tuntas). Dengan demikian bahwa setelah melakukan penelitian tersebut minat belajar siswa mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan bahwa guru disarankan untuk mengaplikasikan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa dan menggunakan media interaktif agar

siswa tidak merasa monoton saat pembelajaran, siswa lebih mudah memahami materi dan aktif dalam bekerja sama serta menciptakan raga tanggung jawab dan kompak dalam mengerjakan tugas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Mulyati, M. (2019). Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan dalam Men Berbasis Model Problem Based Learning Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 81–92. [http://repository.upy.ac.id/id/eprint/153](https://doi.org/10.2403tumbuhkan Peminatan Anak Usia Dini terhadap Pelajaran. Alim Journal of Islamic, I(2), 389–400.</a></p><p>(Kusnadi, 2020) Agustin, A. R., Harjono, N., Kristen, U., Wacana, S., Ajeng, R., & Harjono, N. (2024). <i>Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar</i>. Info Artikel Abstrak Proses pembelajaran perlu diarahkan dalam memfasilitasi pengembangan bakat , karakteristik siswa dan materi yang akan tujuan pem. 7(024), 1–10.</p><p>Ari Dwi Susyanto. (2016). Upaya meningkatkan hasil belajar matematika melalui pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournamen pada siswa kelas V Sd N 1 Jembangan Poncowarno Kebumen. <i>Repository Universitas PGRI Yogyakarta</i>, 1–7. <a href=)
- Kadek, N. I. (2023). *TUGAS 4, NI KADEX ARINI.pdf*.
- Patih, T., Sangila, M. S., Agus, I., Hadi, A. La, Aini, N., & Sardin, L. O. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Multimedia Interaktif* Matematika merupakan bidang ilmu yang berperan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi . Matematika dapat membent. 13(2), 65–77.
- Rahayu, M. M. (2014). Journal of Elementary Education. *Peningkatan Hasil Belajar Menulis Puisi Bebas Melalui Metode Suggestopedia*, 3(November), 14–20. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee>
- Agustin, A. R., Harjono, N., Kristen, U., Wacana, S., Ajeng, R., & Harjono, N. (2024). Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar Info Artikel Abstrak Proses pembelajaran perlu diarahkan dalam memfasilitasi pengembangan bakat , karakteristik siswa dan materi yang akan tujuan pem. 7(024), 1–10.
- Ratnawati, W., Retno, R. S., & Triastuti, N. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Pemanfaatan Media Quizizz Pada Siswa Kelas 5 Sdn Wonosari 2. 5(1), 14–25.
- Agrita, T. W. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 3(2), 161–170. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v3i2.488>
- Aeni, W. N., Darusman, Y., & Mahendra, H. H. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran dengan Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran

Matematika. Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series, 2(2), 148. <https://doi.org/10.20961/shes.v2i2.38558>

(Xi, 2024)Xi, U. K. (2024). Menggunakan Model Problem Based Matematika. 3, 374–384.

Agustina, N. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Realistik Tentang Bangun Ruang Dengan Model Project Based Learning di Kelas 5 SDN Punten 02 Batu. Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH), 2(3), 1–23. <http://jurnal.widyahumaniora.org/index.php/jptwh/article/view/176/185>

Okti Suwartini, Y., Yasin, M., & Machbubah, U. (2023). PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS 5 MATA PELAJARAN MATEMATIKA JARING-JARING BANGUN RUANG KUBUS DAN BALOK MENGGUNAKAN MODEL PjBL DI SD NEGERI GRATI 02 KABUPATEN LUMAJANG. Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(1), 3258–3267. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8599>