

Info Artikel:	Direvisi pada 20 Mei 2022
Disubmit pada 19 Mei 2022	Diterima pada 20 Mei 2022
Direview pada 20 Mei 2022	Tersedia secara daring pada 6 Juni 2022

---

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED INSTRUCTION* DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK****Ayu Wandira**

SD Negeri 2 Pandrah Kecamatan Pandrah Bireuen, Aceh

Alamat email: [ayuwandiraara@gmail.com](mailto:ayuwandiraara@gmail.com)

**ABSTRAK.** Penelitian ini bertujuan mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 2 Pandrah menggunakan model pembelajaran *problem based instruction* serta respon siswa terhadap model pembelajaran tersebut. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Data yang dikumpulkan yaitu melalui hasil tes awal dan akhir siswa, hasil respon siswa, dan hasil observasi kegiatan pembelajaran. Adapun sumber data dalam penelitian ini yaitu satu kelas siswa dari kelas IV SD Negeri 2 Pandrah yang berjumlah 13 orang. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa hasil tes akhir siklus I diperoleh siswa yang mendapat skor  $\geq 72$  sebanyak 76%, dan hasil tes akhir siklus II diperoleh siswa yang mendapat skor  $\geq 72$  sebanyak 92,3%. Sedangkan hasil observasi terhadap kegiatan peneliti pada siklus I diperoleh hasil skor persentase 83,4% dan hasil observasi terhadap kegiatan siswa siklus I diperoleh skor persentase 79,95%. Sedangkan hasil observasi kegiatan peneliti pada siklus II diperoleh skor persentase sebesar 95,5% dan hasil observasi terhadap kegiatan siswa siklus II diperoleh skor persentase sebesar 93%. Hasil respon siswa terhadap model pembelajaran *problem based instruction* adalah 80% siswa menyatakan setuju. Berdasarkan hasil penelitian dari siklus II di atas maka penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas IV SD Negeri 2 Pandrah sudah berhasil.

**Kata Kunci:** Permainan Tradisional, Hasil belajar, Model PBI

**ABSTRAK.** *This study aims to determine how to improve student learning outcomes in grade IV SD Negeri 2 Pandrah using a problem-based instruction learning model and student responses to the learning model. This research uses classroom action research. The data collected is through the results of the students' initial and final tests, the results of student responses, and the results of observations of learning activities. The source of data in this study is one class of students from class IV SD Negeri 2 Pandrah, totaling 13 people. The results of data processing showed that the results of the final test of the first cycle were obtained by students who got a score of 72 as much as 76%, and the results of the final test of the second cycle were obtained by students who got a score of 72 as much as 92.3%. While the results of observations on the activities of researchers in the first cycle obtained a percentage score of 83.4% and the results of observations on student activities in the first cycle obtained a percentage score of 79.95%. While the results of observations of research activities in the second cycle obtained a percentage score of 95.5% and the results of observations on student activities in the second cycle obtained a percentage score of 93%. The results of student responses to the problem-based instruction learning model are that 80% of students agree. Based on the results of the research from cycle II above, the research that has been carried out by researchers in class IV SD Negeri 2 Pandrah has been successful.*

**Keywords:** *Traditional Games, Learning Outcomes, PBI Model.***DOI :** <https://doi.org/10.51179/asimetris.v3i1.1100>**I. PENDAHULUAN**

Permainan dalam aktivitas belajar mengajar akan berdampak dengan baik jika diterapkan tepat sasaran. Manfaat permainan dapat meningkatkan keterampilan motorik,

mampu bersosialisasi dan berinteraksi serta memberikan suatu hiburan bagi anak. Dengan bermain anak juga akan belajar sehingga permainan dan belajar memiliki kaitan dalam kehidupan sehari-hari). Melalui permainan akan

memberikan kegembiraan tersendiri bagi anak karena bermain atas kemauan diri.

Permainan merupakan sesuatu yang penting yang terdiri kemampuan kognitif, kemampuan sosial, dan kemampuan emosional. Melalui permainan kemampuan kognitif anak dapat dikembangkan melalui kondisi lingkungan, dan mampu mengenal objek yang ada disekitarnya. Anak mampu memecahkan masalah. Selain ini dengan dapat mengembangkan aktivitas interaksi sosial dan memahami orang lain. Dan melalui permainan kemampuan emosional anak juga terkontrol dengan baik.

Permainan dapat dibagi dua yaitu permainan tradisional dan permainan modern. Permainan elektronik ini biasanya menggunakan alat elektronik yang canggih seperti game, gadget. Permainan tradisional merupakan salah satu permainan yang berbentuk tradisional yang sudah ada secara turun temurun. Permainan tradisional ini bisa dilakukan oleh beberapa orang (bisa lebih dari dua orang), sehingga dalam bermain banyak interaksi yang terjadi, interaksi sosial akan semakin baik pada anak.

Haerani (2013) telah melakukan penelitian dengan hasil melalui permainan tradisional banyak manfaat yang bisa diperoleh diantaranya anak mampu berempati kepada orang lain, mampu bekerja sama dengan baik, mampu melakukan interaksi yang positif, serta anak mampu menumbuhkan sikap saling menghargai. Salah satu permainan yang masing sering digunakan dalam media pembelajaran yaitu permainan tradisional congklak.

Congklak merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang menggunakan papan kayu dengan lubang bulat yang berjumlah 14 hingga 16 lubang. Dari total jumlah lubang yang terdapat pada papan congklak, dua di antaranya memiliki ukuran yang lebih besar dan terletak di ujung papan.

Selama ini pemahaman siswa terutama konsep dasar dari materi KPK dan FPB, guru yang mengajar mata pelajaran matematika tidak menggunakan alat peraga yang sesuai dengan materi bangun datar, penggunaan bahan ajar

hanya terbatas pada buku paket. Hasil observasi data di kelas IV menunjukkan, hanya sebanyak 30% saja yang mampu untuk menjawab soal tersebut dengan benar dan sisa 70% lagi masih kurang mampu untuk menjabarkan jawaban dengan tepat, maka solusi yang ditawarkan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi KPK dan FPB yaitu dengan membuat rancangan pembelajaran yang dapat menyampaikan konsep kepada siswa secara tepat dan menggunakan model pembelajaran dan guru harus mampu mengaitkan dengan permainan tradisional yang dapat memotivasi siswa untuk dapat aktif dalam belajar. Salah satu model yang dapat menuntut keaktifan siswa adalah model pembelajaran PBI (*Problem Based Instruction*). Model pembelajaran ini diperkirakan dapat mengembangkan keterampilan, kreativitas serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Istarani:2011, yang mengatakan bahwa, "model pembelajaran *problem based instruction*, merupakan salah satu model yang berpusat pada peserta didik, yang sejak awal sudah dihadapkan pada masalah yang mungkin akan ditemui dalam kehidupannya".

Belajar merupakan suatu proses yang akan dilalui oleh setiap individu. Menurut Anthony (dalam Trianto 2010: 15), "Belajar adalah suatu proses menciptakan hubungan antara suatu (pengetahuan) yang sudah dipahami dan suatu (pengetahuan) yang baru". Selanjutnya Trianto (2010:16) mengungkapkan setiap individu akan mengalami perubahan yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir".

Bedasarkan beberapa pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa belajar dapat diartikan usaha yang harus dilakukan agar terjadi perubahan pola pikir dan tingkah secara menyeluruh dari pengalaman dan hasil interaksi seseorang dengan lingkungannya. Beberapa Para Ahli memiliki pandangan yang berbeda mengenai belajar, namun memiliki prinsip yang sama yaitu setiap individu akan mengalami suatu perubahan dalam dirinya. Dengan adanya

penerapan model pembelajaran matematika, para siswa dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis (Novi)amora

Model pembelajaran PBI tidak hanya model mengajar, melainkan suatu model berpikir, karena digunakan dalam memecahkan masalah, dimulai dari proses mengumpulkan data sampai penarikan kesimpulan.

Kelebihan model PBI menurut Istarani (2011:34) yaitu:

1. Model PBI dapat menjadikan pendidikan lebih baik khususnya dalam aktifitas dunia kerja.
2. Melalui model PBI aktivitas belajar mengajar mampu memecahkan masalah dengan tepat, membiasakan siswa secara terampil memecahkan masalah jika dihadapkan dengan suatu permasalahan baik dalam lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat.

Model PBI ini kemampuan berpikir siswa dapat dirangsang dan dikembangkan secara menyeluruh, karena dalam proses kegiatan belajar, siswa banyak melaksanakan proses belajar memecahkan masalah dan mampu memberikan solusi dari setiap permasalahan.

## II. METODE PENELITIAN

Adapun pendekatan dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Moleong (2007) menyebutkan penelitian kualitatif adalah penelitian yang berusaha memahami suatu fenomena yang terjadi, yang dialami oleh subjek dalam penelitian. Fenomena tersebut bisa berupa tingkah laku, pendapat dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk kalimat dalam suatu konteks tertentu dengan menggunakan berbagai metode". Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah jenis penelitian tindakan Kelas (*Class Action Research*).

Menurut Wijaya dan Dedi (2010: 9), "penelitian tindakan kelas merupakan penelitian tindakan yang dilakukan guru di kelasnya sendiri dengan cara merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan

partisipatif dengan tujuan memperbaiki masalah-masalah yang terjadi di kelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan menurut Arikunto (2006:3) "penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar mengajar berupa sebuah tindakan, sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan".

Kehadiran guru sangat penting karena berfungsi sebagai aktor utama dalam pembelajaran dan berfungsi sebagai pelaksana pembelajaran dalam menyampaikan materi, media dan pengumpul data melalui aktivitas wawancara. sehingga seorang peneliti dapat mengumpulkan data untuk hasil penelitiannya. Peneliti juga dibantu oleh dua pengamat yang akan mengamati setiap kegiatan peneliti dan siswa pada saat tindakan berlangsung dengan mengisi lembar observasi aktivitas guru dan siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Pandrah yang berlokasi di desa Pandrah Kandeh, Kecamatan Pandrah, Kabupaten Bireuen. Waktu diadakan penelitian ini yaitu di semester ganjil tahun akademik 2020/2021, dan tindakan dalam penelitian akan disesuaikan dengan jam mata pelajaran matematika yang ada di sekolah, berdasarkan jadwal pelajaran yang telah ditentukan sebelumnya oleh wali kelas.

Data yang dianalisis untuk dideskripsikan peningkatan prestasi belajar siswa dan hasil tes akhir. Data tersebut dianalisis dengan menghitung daya serap untuk masing-masing tindakan, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{SkorPersentase} \\ (SP) = \frac{\text{BanyakSiswa yangTuntas}}{\text{JumlahSiswa}} \times 100\%$$

Dengan kriteria ketuntasan yaitu kriteria proses dan kriteria hasil. Kriteria proses yaitu hasil observasi telah mencapai skor  $\geq 85\%$ , sedangkan kriteria hasil yaitu jika  $\geq 85\%$  siswa mendapat skor  $\geq 75$  pada tes akhir tindakan.

Kriteria ketuntasan Minimal di SD Negeri 2 Pandrah untuk mata pelajaran matematika adalah 72, jika  $\geq 85\%$  siswa mendapat nilai 72 berarti tindakan tersebut sudah berhasil.

Kriteria ketuntasan aktivitas guru dan siswa selanjutnya diolah dengan menggunakan rumus:

$$\text{Skor Persentase (SP)} = \frac{\text{JumlahSkor}}{\text{SkorMaksimal}} \times 100\%$$

1. Hasil Angket (Respon Siswa)

Data hasil angket diperoleh dari format angket yang diisi oleh siswa yang telah dipilih. Data tersebut kemudian dianalisis dengan menghitung skor persentase setiap aspek yang diamati. Data tersebut kemudian diolah

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

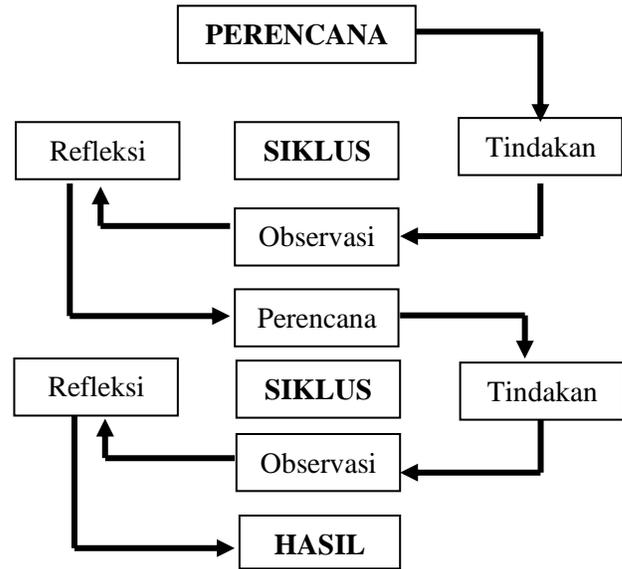
Keterangan

- $P$  = Persentase yang dicari
- $f$  = Frekuensi jawaban siswa
- $n$  = jumlah siswa

Kriteria respon siswa:

- $90\% < PS \leq 100\%$  = sangat baik
  - $80\% < PS \leq 90\%$  = baik
  - $70\% < PS \leq 80\%$  = cukup
  - $60\% < PS \leq 70\%$  = kurang
  - $0\% < PS \leq 60\%$  = sangat kurang
- (Sugiono:2010)

Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian tindakan kelas. Dalam penelitian ini mengikuti alur tindakan yang sesuai dengan jenis penelitian tindakan yang telah disebutkan diatas yaitu dengan menggunakan siklus berulang-ulang. Kegiatan setiap siklus terdiri dari: Perencanaan, Pelaksanaan tindakan, Pengamatan, dan Refleksi. Dibawah ini adalah model siklus Penelitian Tindakan Kelas menurut (Arikunto 2006:16).



Gambar 3.1: Siklus PTK

Dalam penelitian ini ada dua kriteria ketuntasan yaitu kriteria proses dan kriteria hasil. Kriteria proses yaitu hasil observasi telah mencapai skor  $\geq 85\%$ , sedangkan kriteria hasil yaitu jika  $\geq 85\%$  siswa mendapat skor  $\geq 75$  pada tes akhir tindakan. Kriteria ketuntasan Minimal di SD Negeri 2 Pandrah untuk mata pelajaran matematika adalah  $\geq 72$ . Jadi, apabila  $\geq 85\%$  siswa mendapat nilai 72, berarti tindakan yang telah dilakukan tersebut sudah berhasil.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa penggunaan model *problem based instruction* telah dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus II. Peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Pandrah pada KPK dan FPB, setelah digunakannya model pembelajaran *problem based instruction* dapat dilihat pada tabel berikut:

Table: 3.1 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

NO	Siklus	Hasil Belajar	
		Tuntas	Today
1	2	3	4

1	I	76%	24%
2	II	93%	7%

Berdasarkan table 3.1 di atas terlihat bahwa hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 76% siswa yang tuntas dan siswa yang tidak tuntas mencapai 23 %. Sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang tuntas meningkat yaitu 92% dan yang tidak lulus hanya 7% dari jumlah keseluruhan siswa yaitu 13 orang siswa. Bila kita bandingkan antara siklus I dan II maka akan diperoleh peningkatan sebanyak 16 %. Hal ini membuktikan bahwa model *problem based instruction* di kelas IV SD Negeri 2 Pandrah pada materi KPK dan FPB memberikan dampak yang positif bagi pembelajaran Matematika, dan telah dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil pengamatan oleh 2 orang pengamat pada siklus I dan II selama dalam proses pembelajaran, aktivitas guru dan siswa sudah menunjukkan peningkatan yang cukup baik. Secara ringkas hasil persentase aktivitas guru dan siswa di kelas IV SD Negeri 2 Pandrah pada materi KPK dan FPB dapat dilihat pada pada tabel berikut:

**Tabel 3.2 Hasil Persentase Rata-Rata Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I dan Siklus II**

No	Jenis Aktifitas	Siklus I	Siklus II
1	2	3	4
1	Aktifitas Guru	84,3%	95,5%
2	Aktifitas Siswa	85,5%	95,3%

Berdasarkan di atas terlihat bahwa aktivitas belajar dan mengajar antara guru dan siswa antara siklus I dan siklus II telah berlangsung dengan baik dan mengalami peningkatan. Aktivitas guru pada siklus II mengalami peningkatan 11,2% jika dibandingkan dengan siklus I yaitu dari 84,3% menjadi 95,5%, sedangkan aktivitas siswa mengalami peningkatan 9,8% pada siklus II, jika dibandingkan dengan hasil persentase pada siklus I, yaitu dari 85,5,2% menjadi 95,30% pada siklus 2.

Analisis hasil siswa terhadap model pembelajaran Problem Based Instruction dapat dijelaskan bahwa dengan tes respon terhadap

perangkat belajar nomor 1 memperoleh setuju dengan persentase 80%. Tes Respon terhadap perangkat belajar nomor 2 mendapat respon setuju dengan pesentase 80%. Tes respon terhadap perangkat belajar yang ke 3 mendapat setuju dengan persentase 90%/ . Tes respon terhadap perangkat belajar nomor 4 mendapat respon setuju dengan persentase 80%. Tes respon terhadap perangkat belajar nomor 6 mendapat respon setuju dengan persentase 75%. Tes respon terhadap perangkat belajar nomor 7 mendapat respon nomor 75%. Tes respon terhadap perangkat belajar nomor 8 mendapat respon nomor 90%. Tes respon terhadap perangkat belajar nomor 9 mendapat respon nomor 80%. Tes respon terhadap perangkat belajar nomor 10 mendapat respon nomor 90%. Dilihat dari hasil analisis angket model pembelajaran *problem based instruction* mendapatkan respon yang baik dalam pembelajaran sehingga siswa termotivasi untuk belajar dan memeproleh hasil yang di diharapkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Dari 10 pertanyaan di ajukan, dapat dilihat rata-rata persentase jawaban siswa terhadap pertanyaan sebesar 80% siswa setuju belajar dengan menggunakan model pembelajaran *problem based instruction*.

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian siklus I dan siklus II yang berupa hasil tes belajar siswa, hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa , dan hasil respon siswa yang menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *modeling* di kelas IV SD Negeri 2 Pandrah pada materi KPK dan FPB dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari Uraian hasil penelitian siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa untuk belajar karena pada kegiatan menemukan KPK dan FPB dengan menggunakan congklak, siswa dapat memahami cara mencari kelipatan persekutuan dan faktor persekutuan tanpa harus menghafal dan pada kegiatan pelatihan menggunakan alat/bahan

siswa mudah dalam memahami karena bahan dan alat yang digunakan guru berhubungan dengan materi ajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran problem based instruction pada KPK dan FPB dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Pandrah. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan penelitian di kelas IV SD Negeri 2 Pandrah sudah berhasil dengan penggunaan model pembelajaran *problem based instruction* atau pembelajaran berbasis masalah pada KPK dan FPB.

## VI. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah penulis kemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Permainan tradisional congklak dapat digunakan dalam materi KPK dan FPB.
2. Hasil angket respon siswa di sekolah SD Negeri 2 Pandrah menunjukkan bahwa siswa kelas IV sangat setuju belajar dengan menggunakan model pembelajaran problem based instruction. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran problem based instruction dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara. Heruman.
- Iskandar, 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jambi: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Istarani. 2011. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada
- Kusumah Wijaya dan Dwitagama Dedi. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Permata Puri Media. Ed ke-2
- Karso, dkk. 1999. *Pendidikan Matematika*. Jakarta: Universitas Terbuka, Depdikbud. Cet ke-2

- Moleong. L. J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Cet ke-24
- Sagala, Syaiful. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Sukardjo. 2009. *Landasan Pendidikan Konsep dan Aplikasinya*. Jakarta: Rajawali Pres. Ed-1
- Sugiono, 2010. *Metode Penelitian Kualitatif dan kuantitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta
- Sudjana. Nana 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar*. Bandung: Sinar Baru
- Tilaar, H, A, R. 2009. *Kekuasaan dan Pendidikan (Menejemen Pendidikan Nasional Dalam Pusaran Kekuasaan)*. Jakarta: Rineka Cipta
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif (Konsep, Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan (KTSP))*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. Ed- 1 Cet ke- 4
- Gunanto. 2016. *Matematika Untuk SD/MI Kelas IV Kurikulum 2013 yang Disempurnakan*