

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA DONAT PECAHAN TERHADAP KEMAMPUAN MENYELESAIKAN SOAL CERITA MATEMATIKA

Mutiara Hikmatin Asyrofa¹ , Tria Mardiana², Kun Hisnan Hajron³

^{1,2,3} Department of PGSD, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

 mutiaraasyrofa98@gmail.com.

Abstract

This study uses a Pre-Experimental Design research type with the One Group Pre-test Post-test Design model. Research subjects were selected using by non-probability sampling saturated sampling model. The samples taken were 26 students. By using data collection method in the form of a description tests of the ability to solve story problems. The validity test for the description test of the ability to solve story problems uses the Pearson formula. The reliability test used cronbach's alpha with the help of IBM SPSS 25. In addition, the researcher used a difficulty level test and a discriminatory power test. Data analysis used a non-parametric statistical technique, namely the Wilcoxon test. The results showed that the calculation of the average score of the post-test description test was 79.36 which was greater than the test results in the pre-test with an average value of 58.46. This is evidenced by the results of the Wilcoxon test analysis which shows Zcount of -4.436 with a significance value of $0.00 < 0.05$, meaning that there is a significant difference between the results of the pre-test and post-test using the Problem Based Learning Model with the help of fractional donut media. The results of this study can be concluded that the use of Problem Based Learning Model assisted by fractional donut media has a significant effect on the ability to solve students' story problems in Mathematics

Keywords: Cooperative Integrated Reading And Composition Model; CERGAM Media; Reading Skills

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA DONAT PECAHAN TERHADAP KEMAMPUAN MENYELESAIKAN SOAL CERITA MATEMATIKA

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model *Problem Based Learning* berbantuan media donat pecahan terhadap kemampuan menyelesaikan soal cerita Matematika siswa kelas IV SD Negeri Kalinegoro 6 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Pre-Experimental Design* dengan model *One Grup Pre-test Post-test Design*. Subjek penelitian dipilih secara *Nonprobability Sampling* model sampling jenuh. Sampel yang diambil sebanyak 26 siswa. Dengan menggunakan metode pengumpul data berupa tes uraian kemampuan menyelesaikan soal cerita. Uji validitas untuk tes uraian kemampuan menyelesaikan soal cerita menggunakan rumus *pearson*. Uji Reliabilitas menggunakan *cronbach's alpha* dengan bantuan *IBM SPSS 25*. Selain itu peneliti menggunakan uji tingkat kesukaran dan uji daya pembeda. Analisis data menggunakan teknik statistik non-parametrik yaitu *wilcoxon test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perhitungan rata-rata nilai tes

uraian *post-test* sebanyak 79.36 yang lebih besar dibandingkan dengan hasil tes pada *pre-test* dengan nilai rata-rata 58.46. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis *wilcoxon test* yang menunjukkan Z_{hitung} sebesar -4.436 dengan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$ artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* yang menggunakan Model *Problem Based Learning* berbantuan media donat pecahan. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan Model *Problem Based Learning* berbantuan media donat pecahan berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menyelesaikan soal cerita siswa dalam mata pelajaran Matematika

Kata kunci: Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Donat Pecahan; Kemampuan Menyelesaikan Soal cerita

1. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting dalam dunia pendidikan. Sebagai bukti adalah pelajaran matematika diberikan pada semua jenjang pendidikan mulai dari Sekolah dasar hingga Perguruan Tinggi. Mengingat pentingnya matematika, maka dalam pengajarannya bukan hanya untuk mengetahui dan memahami apa yang terkandung dalam matematika itu sendiri, tetapi lebih menekankan pada pola berpikir siswa agar dapat memecahkan masalah secara kritis, logis, kreatif, cermat dan teliti. Berdasarkan Permendikbud Nomor 37 tahun 2018 Matematika termasuk kedalam Kompetensi Dasar yang diajarkan di kelas IV Sekolah Dasar. Salah satu bentuk soal dalam matematika yaitu soal cerita. Soal cerita matematika adalah soal matematika yang menggunakan rangkaian kata-kata (kalimat) yang berbentuk cerita dan konteksnya berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

Permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan matematika biasanya dituangkan dalam soal cerita. Soal cerita matematika memberikan gambaran yang nyata permasalahan kehidupan yang sebenarnya. Pemberian soal cerita dimaksudkan untuk mengenalkan kepada siswa tentang manfaat matematika dalam kehidupan sehari-hari dan untuk melatih kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematika dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, dengan cara ini diharapkan dapat menimbulkan rasa senang siswa untuk belajar matematika karena mereka menyadari pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari. "Kemampuan matematika merupakan kecakapan seseorang atau siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan atau soal dengan melihat pemikirannya" [1]. Kemampuan menyelesaikan soal cerita merupakan kesanggupan seseorang untuk memecahkan masalah soal matematika yang disajikan dalam bentuk cerita [2].

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di beberapa Sekolah Dasar di Kabupaten Magelang kelas IV khususnya pada mata pelajaran Matematika diperoleh data bahwa terdapat gejala-gejala permasalahan yang hampir sama yang menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita masih rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Permasalahan ini ditunjukkan dengan: 1) Siswa kurang memahami masalah (menuliskan apa yang di ketahui dan apa yang di tanyakan) ketika diberikan permasalahan terutama dalam bentuk soal cerita. 2) Siswa kesulitan ketika mengubah soal cerita ke bentuk matematika. 3) Kurang menguasai keterampilan berhitung sehingga terjadi kesalahan yang seharusnya dapat dihindari. Siswa juga cenderung lebih memilih diam dan tidak aktif. Selain itu, peran guru masih lebih dominan dibandingkan peran siswa sehingga pembelajaran masih berorientasi pada guru (teacher center). Dalam hal ini, siswa kurang mampu dalam memahami kalimat dalam soal cerita sehingga dapat mengimajinasikannya dengan tepat, siswa kurang mampu dalam menemukan hubungan antara informasi yang diketahui dan ditanyakan pada soal cerita dengan permasalahan yang akan dicari jawabannya, siswa kurang mampu dalam menemukan tahapan penyelesaian permasalahan dalam soal cerita, dan siswa kurang mampu dalam menuliskan jawaban dari proses penyelesaian permasalahan soal cerita dengan tepat. Permasalahan rendahnya kemampuan menyelesaikan soal cerita tidak hanya dialami oleh siswa kelas 4 SD Negeri Kalinegoro 6 saja namun nyatanya permasalahan yang sama juga dilamai oleh berbagai SD Negeri yang ada dilingkup

Kecamatan Mertoyudan hal ini dibuktikan dengan ketika guru mengikuti kegiatan KKG yang diadakan rutin setiap bulanya oleh UPT Disdikbud Kecamatan Mertoyudan, dimana dalam kegiatan sharing sesion banyak sekali guru yang mengeluhkan mengenai penerapan pembelajaran berbasis HOTS (Hight Order Thinking Skill). Oleh karena itu, diperlukan adanya model lain guna mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa serta kemampuan dalam menyelesaikan soal cerita matematika dapat meningkat.

Adapun usaha guru dalam menyampaikan materi yaitu dengan model pembelajaran langsung. Model ini sudah cukup baik, tetapi kurang cocok untuk penyampaian materi tentang soal cerita. Ada banyak cara untuk mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematis serta mempengaruhi kemampuan dalam menyelesaikan soal cerita. Salah satu langkah yang dapat digunakan adalah menggunakan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran erat kaitannya dengan gaya belajar siswa dan gaya guru dalam mengajar. Kemudian dijelaskan lebih lanjut oleh [3] yang mengemukakan model pembelajaran merupakan suatu pola dalam kegiatan pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. [4] menjelaskan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan sebuah pengalaman belajar guna mencapai tujuan pembelajaran yang berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam mengimplementasikan kegiatan belajar mengajar. Pendapat tersebut ditegaskan kembali oleh [5] model pembelajaran merupakan sesuatu yang berdampak pada kegaitan belajar mengajar yang bisa digunakan oleh guru untuk mencapai sarana-sarana intruksional kedalam kurikulum guna mencapai kemampuan mengajar yang lebih besar. [6] menyatakan model pembelajaran adalah sebuah kerangka konseptual berupa pola prosedur yang sistematis dan dikembangkan berlandaskan teori yang digunakan dalam mengorganisasikan kegiatan belajar mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran yang dimaksud yaitu model pembelajaran Problem Based Learning. Model *Problem Based Learning* berakar dari keyakinan Jhon Dewey dalam [7] yang mengemukakan pandangannya mengenai pendidikan dengan sekolah sebagai sutau cerminan masyarakat yang lebih besar dan kelas menjadi laboratorium untuk penyelidikan dan pengatasan masalah mengenai kehidupan nyata. Selain itu pembelajaran yang ada dikelas seharusnya *purposeful* (memiliki maksud yang jelas) dan tidak abstrak sehingga pembelajaran yang bersifat *purposeful* dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya dengan membentuk kelompok-kelompok kecil untuk menangani proyek-proyek kecil yang diminati oleh siswa. Dari keyakinan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa sekolah sebagai tempat untuk mengatasi permasalahan mengenai kehidupan nyata oleh sebab itu proses pembelajaran yang ada haruslah memiliki tujuan yang jelas dan tidak abstrak sehingga siswa dapat menyelesaikan masalah dengan baik melalui kelompok-kelompok kecil sehingga tercipta proses pembelajaran yang berpusat kepada masalah yang didukung melalui hasrat untuk mengeksprolari yang ada didiri siswa. Pendapat tersebut sejalan dengan [8] yang mendefinisikan *Problem Based Learning* sebagai suatu model pembelajaran yang mendorong siswa untuk menerapkan ketrampilan berpikir kritis, ketrampilan memecahkan masalah, dan pengetahuan yang berkaitan dengan isu-isu dunia nyata sehingga pembelajaran dapat berorientasi kepada siswa. [5] mendefinisikan pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* sebagai suatu pembelajaran yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman akan sesuatu permasalahan sehingga fokus dalam kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada pembelajaran yang dilaksanakan siswa bukan pada pengajaran yang dilakukan oleh guru meliputi permasalahan yang dirancang dengan cermat serta menuntut upaya berpikir kritis untuk memperoleh sebuah pengetahuan, menyelesaikan masalah, dan belajar secara mandiri. seperangkat model mengajar yang menggunakan masalah sebagai fokus guna mengembangkan ketrampilan pemecahan masalah, materi, dan penguatan merupakan definisi dari pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* yang didefinisikan oleh [9]. Definisi tersebut didukung oleh pendapat [10] yang mengemukakan model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah suatu model dengan sistem pengajaran yang dapat mengembangkan strategi pemecahan masalah berlandaskan pengetahuan dan ketrampilan pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dengan baik

Selain model, media pembelajaran juga diperlukan agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Media pembelajaran akan membantu guru dalam mencapai tujuan yang hendak dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. media pembelajaran sebagai sarana atau alat bantu dalam dunia pendidikan yang dapat meningkatkan efektifitas untuk mencapai tujuan pembelajaran [11]. Media pembelajaran adalah suatu alat bantu berbentuk fisik maupun non- fisik yang dengan dengaja digunakan sebagai perantara guru dan siswa dalam memahami sebuah materi agar kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien [12]. Pendapat tersebut sejalan dengan [13] media merupakan alat bantu apa saja yang dapat dipergunakan sebagai penyalur pesan dalam proses pembelajaran dari guru menuju siswa guna mencapai tujuan pembelajaran.. Materi ini akan mudah dipahami jika siswa melihat langsung bentuknya sehingga siswa akan lebih mudah mengidentifikasi pecahan. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media Donat Pecahan. Media Donat Pecahan merupakan media pembelajaran yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini berbentuk bulat menyerupai donat dengan potongan-potongan tertentu. Bahan yang digunakan dalam pembuatan media donat pecahan yaitu triplek dengan diameter 20 cm. Penerapan dari model dan media ini memiliki keunggulan sebagai berikut: 1) Model Problem Based Learning (PBL) mendorong siswa untuk menuangkan ide atau gagasan dari solusi pemecahan masalah yang ada. 2) Media Donat Pecahan merupakan media pembelajaran yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Donat Pecahan dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat menjadi solusi bagi guru sehingga dapat memfasilitasi kebutuhan siswa dalam kegiatan belajar dan juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita serta mampu memecahkan masalah yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

2. Metode

2.1. Dsain Prenelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode eksperimen, desain yang digunakan adalah desain *one group pretest-posttest* [14]. mengemukakan bahwa Pre-Experimental belum termasuk kedalam eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat ekstra yang ikut terbentuknya variabel terikat. Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel [15]. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes pilihan uraian instrumen penelitian. Tes uraian menuntut siswa untuk menguraikan, mengorganisasikan, dan menyatakan jawaban dengan kata-kata sendiri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki siswa Tes digunakan untuk mengukur ada atau tidaknya serta besar kemampuan objek yang diteliti [16]. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji non-prametrik yaitu *Paired Sample T Test* berbantuan IBM SPSS 25

2.2. Subjek Penelitian

Teknik sampling atau teknik yang digunakan untuk pengambilan sampel adalah sampling jenuh. Sampel yang diambil sebanyak 26 terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 11 siswi perempuan kelas IV SD Negeri Kalinegoro 6 Tahun Ajaran 2021/2022

2.3. Metode dan Instrumen Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes berupa uraian yang sudah disesuaikan dengan indikator kemampuan memecahkan soal cerita.

2.4. Teknik Analisis Data

Uji normalitas penelitian menggunakan uji *Shapiro Wilk* dan uji hipotesis penelitian ini menggunakan Statistik non-*Parametrick* yang dilakukan dengan menggunakan uji *Wilcoxon* atau *uji z*.

3. Hasil dan Pembahasan

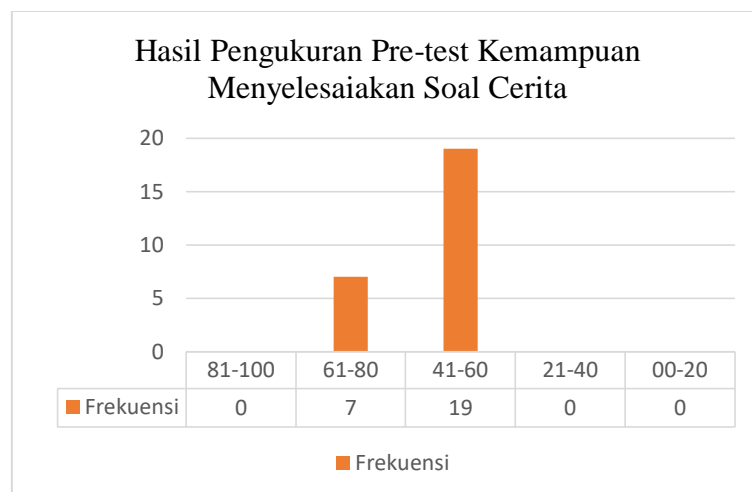
3.1. Deskripsi Data Penelitian

Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan jenis instrumen tes berupa soal uraian yang dikerjakan oleh 26 siswa kelas IV SD Negeri Kalinegoro 6. Adapun hasil yang diperoleh berupa data hasil *pretest* dan *posttest*, uji prasyarat analisis data, uji hipotesis. *Pretest* diambil dengan menggunakan instrumen tes uraian yang sudah disesuaikan dengan indikator kemampuan menyelesaikan soal cerita. Adapun hasil *pretest* siswa yang disajikan pada tabel 1

Tabel 1. Distribusi Penilaian Pretest

Nilai Interval	Frekuensi	Presentasae
81-100	0	0%
61-80	7	27%
41-60	19	73%
21-40	0	0%
00-20		0%
Jumlah	25	100%
Rata-rata	58.46	

Dari tabel diatas apabila disajikan dalam bentuk gambar dapat dilihat dalam gambar1:



Gambar 1. Digaram Hasil Pengukuran Pretest

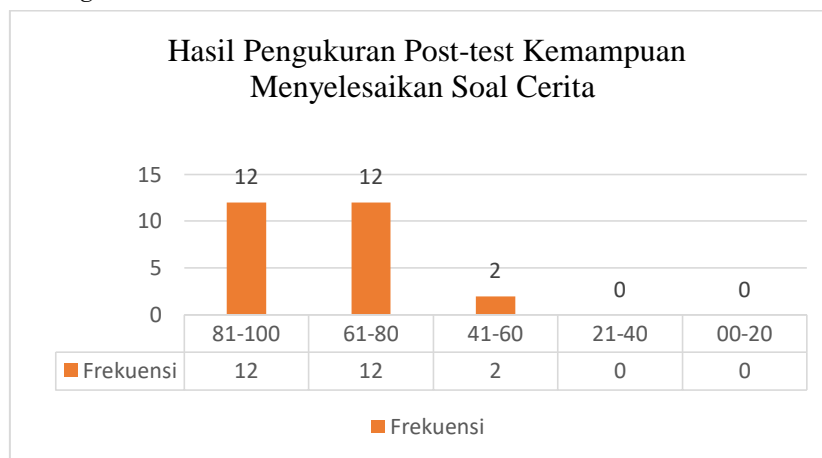
Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan menyelesaikan soal cerita khususnya pada mata pelajaran Matematika tergolong rendah sebelum adanya pemberian perlakuan. Kegiatan penelitian diakhiri dengan melakukan pengukuran akhir setelah diberi perlakuan yaitu *posttest*. Kegiatan post-test dilaksanakan setelah peneliti memberikan serangkaian perlakuan sebanyak tiga kali yang diberikan kepada siswa. Jenis tes dan jumlah butir soal yang diberikan dalam kegiatan post-test sama dengan kegiatan pre-test yaitu soal uraian berjumlah 10 butir soal uraian. Pemberian soal post-test dilakukan

peneliti sesudah melakukan perlakuan berupa penerapan model Problem Based Learning berbantuan media donat pecahan. Tabel hasil *posttest* disajikan pada tabel 2

Tabel 2. Distribusi Penilaian Posttest

Nilai Interval	Frekwensi	Presentasae
81-100	12	46%
61-80	12	46%
41-60	2	8%
21-40	0	0%
00-20	0	0%
Jumlah	18	100%
Rata-rata	79,36	

Dari tabel 2 distribusi penilaian posttest diatas apabila disajikan dalam bentuk gambar dapat dilihat dalam gambar 2.



Berdasarkan hasil penelitian uji *pretest* dan *posttest* diperoleh nilai tertinggi, nilai terendah, dan rata-rata. Hasil nilai *pretest* dan *posttest* akan disajikan pada tabel 3

Tabel 3. Perbandingan Pengukuran Pretest dan Posttest

Kelompok	Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata
<i>Pretest</i> Eksperimen	26	56.67	43.33	58.46
<i>Posttest</i> Eksperimen	26	93.33	73.33	93.33

Dari Hasil *Pretest* dan *Posttest* dapat diketahui bahwa perolehan nilai *pretest* terendah yaitu 43.33, nilai tertinggi 73.33 nilai rata-rata 58.46. Perolehan nilai *posttest* terendah yaitu 56.67, nilai tertinggi 93.33, nilai rata-rata 79.36.

Pada penelitian ini setelah diketahui data *pretest* dan *posttest*, selanjutnya uji analisis data. Uji analisis data dilakukan untuk mengetahui data yang telah diperoleh berdistribusi normal atau tidak, uji ini dinamakan uji normalitas. Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Shapiro Wilk* dengan bantuan aplikasi *SPSS Statistic* versi 25. Adapun hasil uji normalitas dapat dilihat pada

Tabel 4. Uji Normlitas Pretest dan Posttest

	<i>Shapiro Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest</i>	0.945	26	0,172

<i>Posttest</i>	0.938	26	0,121
-----------------	-------	----	-------

Berdasarkan tabel 4 diperoleh hasil uji normalitas dengan *shapiro wilk* data *pre-test* memiliki nilai signifikansi $0,172 < 0,05$ yang berarti data berdistribusi normal dan *post-test* memiliki nilai signifikansi $0,121 > 0,05$ yang berarti data berdistribusi normal. Berdasarkan uji normalitas ini, maka dapat disimpulkan bahwa distribusi data pada *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal.

Setelah uji normalitas diketahui dalam uji hipotesis penelitian ini menggunakan uji statistik non-parametric yaitu *Wilcoxon test*. Uji hipotesis ini dilakukan dengan bantuan aplikasi *SPSS Statistic versi 24* dengan membandingkan hasil *Pretest* dan *Posttest*. Uji hipotesis yang digunakan adalah hasil perhitungan dari uji *wilcoxon* yang kemudian dibandingkan dengan taraf *Sig.* $0,05$. Jika nilai *Sig.* $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, jika nilai *Sig.* $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil analisis data disajikan dalam tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Kemampuan Berpikir Kritis	Mean	Z _{hitung}	P	Keterangan
Pre-test	58.46	-4.436	0,000	Berbeda
Post-test	79.36			Signifikan

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa $Z_{hitung} -4,436$ dengan nilai probabilitas $0,000 < 0,005$ sehingga adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan menyelesaikan soal cerita sebelum dan kemampuan menyelesaikan soal cerita sesudah diberikan perlakuan dengan Model *Problem Based Learning* berbantuan media donat pecahan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil rata-rata sebelum dilakukan perlakuan sebesar 58.46 dan setelah dilakukan sebuah perlakuan atau *treatment* dengan rata-rata 79.36. Dengan demikian maka hipotesis menyatakan terdapat pengaruh penerapan Model *Problem Based Learning* berbantuan media donat pecahan dinyatakan diterima dan terbukti kebenarannya.

3.2. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media donat pecahan terhadap kemampuan menyelesaikan soal cerita Matematika yang dilakukan di SD Negeri Kalinegoro 6. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *statistic non parametric Wilcoxon Test* berbantu *IMB SPSS Statistic 25 for windows*. *Statistic non parametric Wilcoxon Test* digunakan karena responden yang digunakan dalam penelitian kurang dari 30. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kalinegoro 6 Tahun Ajaran 2021/2022 dengan jumlah 26 siswa yang konsisten hadir saat pelaksanaan penelitian. Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari 2022. Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari hingga bulan April tahun 2022. Penelitian dilaksanakan dalam tiga tahapan yaitu pengukuran awal (*Pre-test*), Pemberian perlakuan (*Treatment*) selama 3 kali perlakuan, dan pengukuran akhir (*Post-test*). Setelah penelitian selesai dilakukan, selanjutnya menganalisis data untuk mengetahui hasil sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis *non-parametric*. Penggunaan analisis ini atas hasil pengujian normalitas dan hipotesis data, hasil

pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara berupa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media donat pecahan. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya perbedaan rata-rata pada kegiatan *pretest* dan *posttest*. Pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media donat pecahan terhadap kemampuan menyelesaikan soal cerita juag dibuktikan dari hasil analisis data tes pilihan ganda menggunakan menggunakan perhitungan *wilcoxon test* dengan nilai $Z_{hitung} -4.436$ dengan nilai prbabilitas $0,00 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan Model *Problem Based Learning (PBLI)* terhadap kemampuan menyelesaikan soal cerita Matematika.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita mengalami peningkatan melalui Model *Problem Based Learning* berbantuan media donat pecahan. Peningkatan yang terjadi dapat dilihat melalui peningkatan kualitas pembelajaran dimana proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model dan juga media yang menarik sehingga semangat dan minat belajar siswa meningkat, yang tadinya siswa pasif dslam kegiatan diskusi menjadi aktif dalam diskusi yang berlangsung. Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian *wilcoxon* yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh Model *Problem Based Learning* berbantuan media donat pecahan terhadap kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika kelas IV SD Negeri Kalinegoro 6. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya perbedaan yang cukup signifikan antara hasil pengukuran awal (*pre-test*) dan pengukuran akhir (*post-test*)

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada kepala sekolah, guru, dan siswa sekolah dasar yang telah bersedia menjadi subjek penelitian, serta semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam penyelesaian penelitian ini.

Referensi

- [1] S. Rusminanti, "Korelasi Penerapan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dengan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Siswa SDN Kebondalem Mojosari dan SDN Ketabang Surabaya," *J. Inven.* 97-103, 2018.
- [2] I. Laily, "Hubungan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Kemampuan Memahami Soal Cerita Matematika Sekolah Dasar," *J. EduMa*, 52-62., 2014.
- [3] Rusman, *Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pres, 2012.
- [4] D. Soekamto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana, 2010.
- [5] M. Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.
- [6] A. Sani, *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- [7] R. I. Arends, *Learning To Teach Belajar Untuk Mengajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008.
- [8] G. Kaganang, "The Use of Problem-Based Learning to Improve Students' Reading Comprehension at the First Grade Students of Senior High School 1 of Middle

- Halmahera,” *Langua-Journal Linguist. Lit. Lang. Educ.*, vol. 2, no. 1, pp. 45–53, 2019, doi: <http://doi.org/10.5281/zenodo.2588119>.
- [9] P. Eggen and D. Kauchak, *Strategi dan Model Pembelejaraan Mengajar Konten dan Ketrampilan Berpikir Kritis*. Jakarta: Indeks, 2012.
- [10] A. Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017.
- [11] H. A. Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inofatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013.
- [12] Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012.
- [13] S. B. Djamarah and A. Zain, *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013.
- [14] F. Hikmawati, *Metodologi Penelitian*. Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2017.
- [15] Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- [16] Arikunto and Suharmi, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik, Edisi Revisi VI*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)
