

## Pengaruh *PBL* Berbantu Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Nilai Tempat Bilangan Puluhan dan Satuan Kelas 2 Sekolah Dasar

Rustanti Ramadhani<sup>1</sup>, Rasiman<sup>2</sup>, Anis Susilowati<sup>3</sup>, Noviana Dini Rahmawati<sup>4</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No. 24 Semarang, Jawa Tengah  
rustanti717@gmail.com

### Abstract

This research aims to determine the effect of PBL assisted by concrete media on learning outcomes in place value of tens and units in grade 2 elementary school. This type of research is quantitative research in the form of pre-experimental design with one-group pretest and posttest design. The sample in this study was all 28 grade 2 students at SD Negeri Tawangmas 01. Using test data collection techniques (normality test, n-gain test, and paired sample t-test) and non-test (interviews and documentation). The results of this study obtained average pretest data of 58.93. while the average result of the posttest was 90.00. The results of the pretest and posttest Shapiro-Wilk normality test showed  $\text{sig} > 0.05$  with pretest data  $0.260 > 0.05$  and posttest data  $0.209 > 0.05$  at a significance level of 0.05 and  $N = 28$ , so  $H_0$  was accepted. The n-gain test obtained was 0.7010. Stating the criteria for the N-Gain test value of  $0.7 < g < 1$  is categorized as high criteria. The Paired Sample T-Test obtained a significant value (2-tailed) of  $0.000 < 0.005$  so that  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted. The conclusion is that PBL assisted by concrete media has an effect on the learning outcomes of place value of tens and units in grade 2 of elementary school. This can be seen from student learning outcomes before and after being given treatment.

**Keywords:** Problem Based Learning, Concrete Media, Learning Outcomes

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *PBL* berbantu media konkret terhadap hasil belajar nilai tempat bilangan puluhan dan satuan kelas 2 sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif bentuk *pre-experimental design* dengan bentuk *one-grup pretest dan posttest design*. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2 SD Negeri Tawangmas 01 yang berjumlah 28 peserta didik. Menggunakan teknik pengumpulan data tes (uji normalitas, uji n-gain, dan uji *paired sample t-test*) dan nontes (wawancara dan dokumentasi). Hasil penelitian ini memperoleh data rata-rata *pretest* 58.93. sedangkan rata-rata hasil dari *posttest* memperoleh 90.00. Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk *pretest* dan *posttest* menunjukkan hasil  $\text{sig} > 0.05$  dengan data *pretest*  $0.260 > 0.05$  dan data *posttest*  $0.209 > 0.05$  pada taraf *signifikan* 0.05 dan  $N = 28$ , maka  $H_0$  diterima. Uji n-gain diperoleh sebesar 0.7010. Menyatakan pada kriteria nilai uji N-Gain  $0.7 < g < 1$  dikategorikan dalam kriteria tinggi. Uji Paired Sample T-Test diperoleh nilai *signifikan* (2-tailed) adalah  $0.000 < 0.005$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Kesimpulannya bahwa *PBL* berbantu media konkret berpengaruh terhadap hasil belajar nilai tempat bilangan puluhan dan satuan kelas 2 sekolah dasar. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

**Kata kunci:** *Problem Based Learning*, Media Konkret, Hasil Belajar

Copyright (c) 2024 Rustanti Ramadhani, Rasiman, Anis Susilowati, Noviana Dini Rahmawati

Corresponding author: Rustanti Ramadhani

Email Address: rustanti717@gmail.com (Jl. Sidodadi Timur No. 24 Semarang, Jawa Tengah)

Received 15 August 2024, Accepted 18 August 2024, Published 26 August 2024

## PENDAHULUAN

Pendidikan pada abad ke-21 merupakan pendidikan abad pengetahuan, abad dimana informasi banyak tersebar dan teknologi berkembang. Kompetensi yang harus dimiliki peserta didik pada pendidikan abad ke-21 yaitu *Critical Thinking and Problem Solving* (berpikir kritis dan menyelesaikan masalah), *Creativity* (kreativitas), *Communication Skills* (kemampuan berkomunikasi), dan *Ability to Work Collaboratively* (kemampuan untuk bekerja sama). Tujuan yang harus dicapai pada pendidikan abad ke 21 yaitu peserta didik dapat mencari pengetahuan dengan

sendiri dan menemukan solusinya dengan cara menyelesaikan permasalahan, dan guru disini hanya sebagai *facilitator* dalam kegiatan pembelajaran (Rahayu, 2019).

Wulandari (2023) Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara guru dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Berhasil tidaknya mencapai tujuan pembelajaran ditentukan oleh guru, karena guru tidak hanya menyampaikan pembelajaran, melainkan lebih dari itu, seorang guru harus bisa membimbing peserta didik yang saling tumbuh dan berkembang baik sikap, fisik dan juga psikisnya. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, guru harus bisa membuat suasana kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik tidak cepat jenuh dan bosan.

Ariani (2020) Tantangan bagi seorang pendidik adalah menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, pendidik diharapkan untuk dapat menciptakan proses belajar mengajar yang inovatif dan menyenangkan tetapi tidak menghilangkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai maka perlu diciptakan proses belajar mengajar yang bermakna. Pembelajaran yang bermakna dapat diwujudkan apabila peserta didik terlibat langsung dalam proses kegiatan belajar mengajar, tidak hanya ceramah dan menghafal setiap materi tetapi peserta didik dapat menemukan bahkan memecahkan masalah. Dengan hal itu, maka dibutuhkan model pembelajaran yang dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang bermakna.

Model Pembelajaran merupakan seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait dapat digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar (Amidun Rasyid dan Dahrim dalam Ariani, 2023).

Pembelajaran yang menarik akan mempermudah peserta didik untuk memperhatikan guru dan peserta didik dapat menangkap materi dengan baik. Sehingga guru dituntut untuk kreatif dalam mengembangkan model pembelajaran. Salah satu model yang dapat digunakan guru adalah model *Problem Based Learning (PBL)*. Model ini merangsang peserta didik untuk dapat menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru. *Problem Based Learning* adalah pendekatan yang memakai permasalahan dunia nyata sebagai suatu konteks sebagai rangsangan kemampuan berpikir kritis serta kemampuan pemecahan masalah peserta didik dalam memahami konsep dan prinsip yang esensi dari suatu mata pelajaran (Rahmadani dalam Ariani, 2023).

*Problem Based Learning* mempunyai keunggulan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dan penyesuaian dengan pengetahuan baru karena membantu mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam dunia nyata. Menurut Harahap, et. al (2019) menyatakan kelebihan dari model *problem based learning* yang pertama siswa didorong untuk memiliki sebuah kemampuan untuk menyelesaikan masalah didalam situasi yang nyata, kedua kemampuan tersebut terus dikembangkan sehingga dapat membangun pengetahuan peserta didik

dalam kegiatan pembelajaran, ketiga pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada di sana perlu dipelajari oleh peserta didik, yang keempat kegiatan ilmiah terjadi kepada siswa melalui pekerjaan kelompok. Dibalik dari suatu kelebihan, model pembelajaran *problem based learning* juga memiliki kelemahan. Menurut Suliyani (2018); 1) melalui model ini, siswa diharuskan berkonsentrasi dan memiliki daya kreatif yang tinggi. 2) dibutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengatasi problem dengan sukses. 3) sering kali juga ditemukan kesulitan dalam diri guru ketika menjadi fasilitator untuk mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan.

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran (Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam Junaidi, 2019).

Kedudukannya dalam konteks pembelajaran, media sebagai bagian yang sangat penting, komponen ini perlu mendapatkan perhatian para guru, guru harus menyadari pentingnya media dalam memfasilitasi proses belajar mengajar yang akan membantu peserta didik dalam belajar (Miftah dalam Wulandari, 2023).

Narayani (2019) Media yang dapat digunakan untuk memaksimalkan penerapan Pendekatan Matematika yaitu media konkret. Penggunaan media konkret dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Dengan demikian pembelajaran akan menjadi lebih hidup karena dapat memanfaatkan lingkungan sekitar siswa secara optimal sebagai media belajar.

Berdasarkan hasil wawancara di kelas 2 SD Negeri Tawangmas 01, guru hanya menggunakan buku siswa dan guru saat mengajar di kelas, tidak menggunakan model pembelajaran, media pembelajaran konkret dan guru memberikan penugasan tanpa melakukan pendampingan saat peserta didik kesulitan mengerjakan soal. Hal tersebut menimbulkan permasalahan bagi peserta didik untuk memilih berbicara dengan teman yang lain dan tidak fokus pada pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Peserta didik tidak dapat menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru dan mengakibatkan hasil belajar pada materi nilai dan tempat puluhan dan satuan menjadi rendah.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka diambil judul “Pengaruh *PBL* Berbantu Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Nilai Tempat Bilangan Puluhan dan Satuan Kelas 2 Sekolah Dasar”.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dalam bentuk *one group pretest dan posttest design* dengan menggunakan kelas kontrol dimana subjek

mendapatkan perlakuan. Peserta didik diperlakukan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan memahami nilai kesempurnaan peserta didik. Pada design penelitian ini terdapat *pretest* sebelum memberikan perlakuan, dan *posttest* sesudah diberikan perlakuan. Sampel yang diambil adalah seluruh siswa kelas 2 SD Negeri Tawangmas 01 yang berjumlah 28 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang dipakai peneliti adalah tes dan non tes (wawancara dan dokumentasi). Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji n-gain, dan uji *paired sample t-test*.

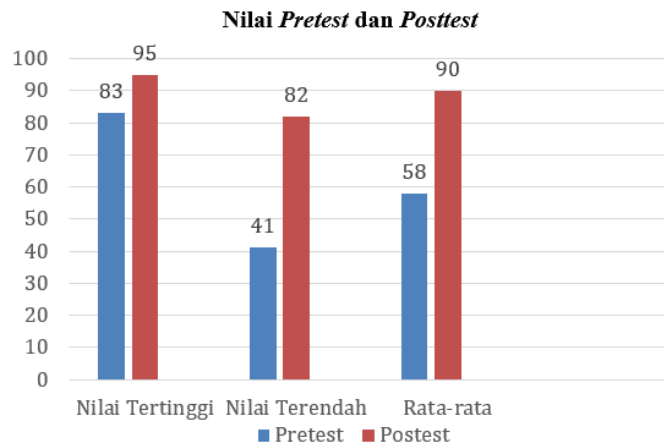
## HASIL DAN DISKUSI

Pembahasan didalam penelitian ini mencakup mengenai hasil belajar pada kelas 2 SD Negeri Tawangmas 01. Guna untuk mengetahui pengaruh *Problem Based Learning* Berbantu Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Nilai Tempat Bilangan Puluhan dan Satuan. Data penelitian ini diambil dari nilai *pretest* dan *posttest* yang telah didapatkan dari penelitian saat mengajar di SD Negeri Tawangmas 01. Data *pretest* dan *posttest* digunakan sebagai acuan dari kemampuan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dilakukannya penerapan model pembelajaran *problem based learning* menggunakan media konkret. Berikut ini merupakan data *pretest* dan *posttest* yang disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest*

<b>Ukuran Data</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b><i>Posttest</i></b>
Jumlah Data	28	28
Rata-rata	58.93	90.00
Nilai Terendah	41	82
Nilai Tertinggi	83	95

Berdasarkan Tabel diatas menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi daripada nilai *pretest*. Sehingga terdapat perbedaan antara rata-rata nilai *posttest* dan nilai *pretest* siswa kelas 2 SD Negeri Tawangmas 01. Diketahui nilai terendah dari *pretest* 41 dan nilai tertinggi 83 dengan rata-rata 58.93. Sedangkan nilai terendah *posttest* 82 dan tertinggi 95 dengan rata-rata 90.00. Berdasarkan data skor *pretest* dan *posttest* terdapat peningkatan nilai rata-rata 31.07. Dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi daripada nilai rata-rata *pretest*. Berikut nilai rata-rata tertinggi dan nilai rata-rata tertinggi *posttest* dan *pretest* disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Pada data diagram penelitian tersebut menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan hasil penelitian belajar pada *posttest* yang signifikan setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantu media konkret terhadap hasil belajar nilai tempat bilangan puluhan dan satuan.

Pada tahap selanjutnya peneliti melakukan uji prasyarat dengan menggunakan data nilai *pretest* dan *posttest* yang akan diuji menggunakan bantuan uji normalitas Shapiro-Wilk. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel dari data distribusi normal atau tidak, jika data berdistribusi normal maka digunakan statistik parametrik, sedangkan jika data berdistribusi tidak normal maka digunakan statistik non parametric. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan data dari nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan hasil belajar nilai tempat bilangan puluhan dan satuan pada siswa kelas 2 SD Negeri Tawangmas 01. Pengujian data normalitas ini menggunakan bantuan uji Shapiro-Wilk pada program SPSS 26. Hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>pretest</i>	.111	28	.200*	.955	28	.260
<i>posttest</i>	.127	28	.200*	.951	28	.209

\*. This is a lower bound of the true significance.  
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas diatas diperoleh data normalitas yang dibaca menggunakan Shapiro-Wilk. Dengan data nilai *pretest* diperoleh signifikan > 0.260 yang dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal, sedangkan nilai *posttest* diperoleh signifikan > 0.209 yang dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal. Peneliti menyimpulkan bahwa hasil uji normalitas Shapiro-wilk yang didapatkan dari nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal karena data tersebut telah memenuhi signifikan > 0.05. Selanjutnya peneliti akan melakukan langkah

selanjutnya dengan menganalisis uji hipotesis N-gain dan Paired Sample T-Test kemampuan hasil belajar nilai tempat bilangan puluhan dan satuan pada siswa kelas 2 SD Negeri Tawangmas 01.

Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan hasil belajar kognitif siswa menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media konkret. Uji ini menggunakan nilai data *pretest* dan nilai *posttest*. Peneliti akan menguji data tersebut menggunakan uji n-gain dengan bantuan perangkat computer SPSS 26 yang bertujuan untuk mencari tahu apakah ada peningkatan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media konkret. Hasil analisis uji N-Gain dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	28	.03	.90	.7010	.21974
Valid N (listwise)	28				

Dari perhitungan tabel diatas berbantuan dengan program komputer SPSS versi 26 didapat hasil uji N-Gain sebesar 0.7010. Sugiono (2018) menyatakan bahwa jika dilihat pada kriteria nilai uji N-Gain  $0.7 < g < 1$  dikategorikan dalam kriteria tinggi. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang dilakukan peneliti dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media konkret terdapat peningkatan dalam hasil belajar nilai tempat bilangan puluhan dan satuan pada peserta didik kelas 2 SD Negeri Tawangmas 01.

Hal ini membuktikan bahwa nilai hasil belajar nilai tempat bilangan puluhan dan satuan pada peserta didik setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media konkret ada sebuah peningkatan hasil belajar peserta didik dari sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media konkret. Hasil penelitian ini didukung oleh Indiyanti et., al. (2023) menyatakan bahwa model pembelajaran berdasarkan masalah atau *problem based learning* didefinisikan sebagai penggunaan berbagai kecerdasan yang diperlukan untuk mengatasi tantangan dunia nyata, kemampuan untuk mengatasi semua yang baru dan kompleks. Berdasarkan analisis Pelu (2019) siswa menggunakan model pembelajaran berbasis masalah, hasil belajar mereka lebih tinggi daripada hasil belajar dengan metode berbicara. Menurut Harahap (2019) media yang penuh semangat dapat ditandai sebagai pembelajaran yang memberi siswa kesempatan untuk terlibat dan menikmati proses pembelajaran yang santai, menyenangkan dan penuh tekanan, baik secara fisik maupun psikologis. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media konkret pada materi nilai tempat bilangan puluhan dan satuan kelas 2 SD Negeri Tawangmas 01.

Langkah selanjutnya peneliti melakukan analisis uji paired sample t-test yang digunakan untuk menguji hipotesis apakah ada perbedaan rata-rata nilai kemampuan hasil belajar kognitif peserta

didik sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media konkret. Uji ini menggunakan perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*. Setelah nilai *pretest* dan *posttest* dilakukan pada uji normalitas, selanjutnya data diolah dan diuji dengan statistik parametrik yaitu dengan melakukan uji paired sample t-test yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Analisis data ini menggunakan bantuan program komputer SPSS 26. Adapun hasil analisis data sebagai berikut.

Tabel 4. Uji Hipotesis  
**Paired Samples Test**

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	<i>pretest - posttest</i>	-31.071	15.159	2.865	-	-25.193	-10.846	27	.000

Berdasarkan hasil pada output pengujian paired sample t-test diatas menunjukkan nilai signifikan (2-tailed) adalah sebesar  $0.000 < 0.05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dengan *posttest* yang berarti terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media konkret dalam meningkatkan kemampuan hasil belajar nilai tempat bilangan puluhan dan satuan pada peserta didik kelas 2 SD Negeri Tawangmas 01.

Nilai rata-rata kemampuan hasil belajar nilai tempat bilangan puluhan dan satuan pada peserta didik pada pengujian perbedaan skor *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan uji paired sample t-test menunjukkan bahwa data hasil *pretest* sebelum diberikan perlakuan diperoleh skor rata-rata 58.93 dan hasil *posttest* setelah diberikan perlakuan lebih tinggi daripada sebelumnya diperoleh dengan skor rata-rata 90.00. Dari rata-rata tersebut peneliti dapat menyimpulkan setelah diberikan perlakuan, nilai rata-rata peserta didik dalam hasil belajar dapat meningkat sebesar 31.07.

Dari hasil data tersebut dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan dalam hasil belajar peserta didik. Hal tersebut bisa dilihat saat pembelajaran berlangsung ketika sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran tersebut, ketika sebelum di terapkannya model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media konkret peserta didik cenderung kurang antusias dan tidak memperhatikan ketika guru sedang melakukan pembelajaran. Namun ketika peneliti menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media konkret peserta didik lebih aktif dalam mengeksplor hal baru yang pada akhirnya peserta didik senang karena pembelajaran diselengi dengan menggunakan media konkret serta peserta didik aktif bertanya dan tidak bosan dalam pembelajaran berlangsung.

Hal tersebut sejalan dengan Apriliyana (2023) yang menyatakan bahwa penguasaan banyak konsep dapat membantu seseorang dengan lebih baik memecahkan masalah, karena pemecahan

masalah memerlukan aturan dan aturan berdasarkan konsep yang dia miliki. Khurriyati (2022) menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menyerap materi pelajaran yang diajarkan oleh guru, jadi dalam penggunaan media konkret pada pembelajaran ini sangat efektif untuk membuat peserta didik lebih mungkin mengikuti pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman mereka untuk menerima materi-materi pelajaran di kelas. Menurut Anggraini (2023) bahwa pelajaran lebih mudah untuk dipahami jika guru menggunakan media konkret, media yang mudah untuk dipahami dan menyenangkan untuk dimainkan, ini dapat merangsang kemampuan berpikir serta minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Simpulan dari penelitian ini adalah terdapat peningkatan dan perbedaan dari skor rata-rata *pretest* dan *posttest* dalam menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media konkret terhadap hasil belajar peserta didik dengan ditunjukkan melalui hasil uji N-gain diperoleh nilai 0.7010 yang terletak diantara  $0.7 < g < 1$  dikategorikan dalam kriteria tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pada hasil belajar matematika peserta didik melalui pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media konkret terhadap hasil belajar nilai tempat bilangan puluhan dan satuan. Hasil uji paired sample t-test diperoleh nilai signifikan (2-tailed) adalah  $0.000 < 0.05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pada hasil belajar nilai tempat bilangan puluhan dan satuan matematika peserta didik melalui pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media konkret. Dengan demikian terdapat suatu peningkatan dari nilai rata-rata dalam kemampuan hasil belajar nilai tempat bilangan puluhan dan satuan matematika peserta didik sebesar 31.07 dari sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media konkret terhadap hasil belajar nilai tempat bilangan puluhan dan satuan matematika.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada para ahli dan praktisi pendidikan yang telah memberikan saran berharga dalam studi literatur ini. Tidak lupa untuk mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan peneliti dan keluarga yang telah memberikan dukungan moral dan motivasi selama proses penelitian ini berlangsung. Tanpa bantuan, dukungan, dan kerjasama dari semua pihak, penelitian ini tidak akan bisa berjalan dengan lancar. Semua kontribusi dari pihak-pihak tersebut telah sangat berarti bagi kesuksesan penelitian ini. Terima kasih atas segala bantuannya.



## REFERENSI

- Anggraini, M., & Mahmudah, I. (2023). Penggunaan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Mata Pelajaran Matematika. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 3(2), 125-131.
- Apriliyana, D. A., Masfu'ah, S., & Riswari, L. A. (2023). Analisis pemahaman konsep matematika siswa kelas V pada materi bangun ruang. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 4166-4173.
- Ariani, R. F. (2020). Pengaruh model pembelajaran problem based learning terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SD pada muatan IPA. *Jurnal ilmiah pendidikan dan pembelajaran*, 4(3), 422-432.
- Harahap, M., & Surya, E. (2019). Makalah Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Hipotenusa*, 1(2).
- Indiyanti, C. E., Ardianti, S. D., & Masfuah, S. (2023). Implementasi Model Problem Based Learning Berbasis Edutainment Terhadap Pemahaman Konsep Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. ISSN 2548-6950
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal panajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45-56.
- Khurriyati, A. L., Ermawati, D., & Riswari, L. A. (2022). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta didik Kelas III Melalui Media PACAPI (Papan Pecahan Pizza). Dalam *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* (Vol. 5).
- Narayani, N. P. U. D. (2019). Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Berbasis Pemecahan Masalah Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 220-229.
- Pelu, M. (2019). Application Of Problem Based Learning Model With Variation In Condition Of Learning Environment (Seating) To Increase Student Learning Activity And Critical Thinking Ability. *22(2)*, 130-152.
- Rahayu, S. T., Saputra, D. S., & Susilo, S. V. (2019, October). Pentingnya model problem based learning dalam pembelajaran matematika siswa sekolah dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 1, pp. 448-454).
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suliyati, S., Mujasam, M., Yusuf, I., & Widyaningsih, S. W. (2018). Penerapan model PBL menggunakan alat peraga sederhana terhadap hasil belajar peserta didik. *Curricula: Journal of Teaching and Learning*, 3(1).
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.