

**IMPLEMENTASI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN  
TABEL BERMAIN PERKALIAN UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS  
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS II SDN PALEBON 03**

Endah Ayu Octavianingsih<sup>1</sup>, Joko Siswanto<sup>2</sup>, Suharni<sup>3</sup>  
<sup>1,2</sup>Universitas PGRI Semarang, <sup>3</sup>SD Negeri Palebon 03  
[1octavianingsihendahayu@gmail.com](mailto:1octavianingsihendahayu@gmail.com)

**ABSTRACT**

*Learning activity is an activity that involves the body and mind in interconnected learning activities, thereby producing optimal learning activity. Based on observations in the field, the following facts were found: 1) classroom learning processes still center around the teacher; 2) student activities are still insufficient during the teaching and learning process. This research aims to describe the extent to which student learning activities increase with the application of problem-based learning models assisted by the Multiplication Play Table media. The Classroom Action Research shows that applying the problem-based learning model assisted by the Multiplication Play Table media can enhance student learning activities in Grade II at SDN Palebon 03 Semarang. This can be seen from the fulfillment of success indicators in increasing student learning activities, with average scores in the pre-cycle at 56, increasing to 69 in cycle I, and finally achieving a score of 77 at the end of cycle II.*

**Keywords:** *learning activity, multiplication play tables, problem based learning*

**ABSTRAK**

Aktivitas belajar adalah aktivitas yang melibatkan tubuh dan pikiran yang saling berkaitan dalam kegiatan belajar, sehingga menghasilkan aktivitas belajar yang optimal. Fakta yang didapatkan berdasarkan observasi yang telah dilakukan di lapangan: 1) dalam proses pembelajaran di kelas masih berpusat pada guru; 2) aktivitas peserta didik masih kurang pada saat proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan seberapa besar meningkatnya aktivitas belajar peserta didik dengan penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media Tabel Bermain Perkalian. Penelitian Tindakan Kelas menunjukkan bahwa dengan penerapan model *problem based learning* berbantuan media Tabel Bermain Perkalian dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada kelas II di SDN Palebon 03 Semarang. Hal tersebut dapat dilihat dari terpenuhinya indikator keberhasilan pada peningkatan aktivitas belajar peserta didik dengan memperoleh nilai rata-rata pada prasiklus yaitu 56, meningkat pada siklus I sebesar 69, kemudian pada akhir siklus II memperoleh nilai 77.

**Kata Kunci:** aktivitas belajar, media tabel perkalian, *problem based learning*

### **A. Pendahuluan**

Purwayanti, dkk (2022) dalam penelitiannya memaparkan bahwa pembelajaran adalah sebuah usaha yang dijalankan untuk mewujudkan sebuah usaha yang mendukung untuk aktivitas pembelajaran pada peserta didik. Peran aktif sangat diharapkan ada pada diri peserta didik selama belajar di kelas sedang berlangsung. Dengan kata lain, aktivitas sangat diperlukan pada aktivitas pembelajaran. Tanpa aktivitas, maka proses belajar yang terjadi di kelas tidak akan efektif. Sehubungan dengan hal itu, aktivitas belajar mengajar tidak bisa berjalan dengan baik. Sebab itu, aktivitas adalah elemen yang sangat penting pada aktivitas pembelajaran. Aktivitas pembelajaran di dalam kelas mencakup sejumlah elemen, seperti tujuan, materi pelajaran, kegiatan pembelajaran, metode, peralatan, sumber daya, dan evaluasi. Diantara sejumlah elemen yang disebutkan, metode dalam mengajar merupakan salah satu elemen yang berharga pada pembelajaran untuk meraih tujuan yang ingin diraih. Secara mendasar, aktivitas pembelajaran

bermaksud untuk membantu dalam mengintegrasikan pengalaman yang memberikan manfaat untuk memperoleh tujuan belajar yang diharapkan serta memungkinkan untuk memahami konten pengajaran yang diajarkan dalam aktivitas pembelajaran di kelas.

Aktivitas belajar yaitu aktivitas yang melibatkan tubuh dan pikiran yang saling berhubungan, sehingga menghasilkan aktivitas belajar yang optimal (Sardiman, 2011:100). Selain itu, aktivitas belajar merupakan gabungan antara kegiatan fisik dan mental yang saling menunjang satu sama lain. Pada proses belajar, kedua jenis aktivitas ini berinteraksi dan berkontribusi untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan optimal. Keterlibatan fisik, seperti menulis atau menggerakkan objek, serta keterlibatan mental, seperti berpikir dan memahami konsep, bekerja secara sinergis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa. Dengan demikian, keseimbangan antara aktivitas fisik dan mental sangat penting untuk meraih pada tujuan hasil belajar yang diinginkan dengan

maksimal. Djamarah (2011: 38) mengemukakan bahwa situasi yang akan dilakukan dalam menentukan aktivitas dalam pembelajaran tidak bisa dihindari oleh seseorang, hal itu disebabkan memberikan pengaruh dalam menentukan aktivitas pembelajaran seperti apa yang nantinya akan dijalankan oleh peserta didik. Maka aktivitas sangat diperlukan dalam proses belajar. Pada dasarnya, belajar adalah melakukan, di mana siswa terlibat dalam kegiatan yang mengubah perilaku mereka. Di sekolah, aktivitas peserta didik melibatkan kegiatan yang kompleks dan beragam.

Paul B. Diedrich dalam Sardiman (2011: 101) menyatakan aktivitas peserta didik digolongkan menjadi delapan yaitu a) *Visual activities*, b) *Oral activities*, c) *Listening activities*, d) *Writing activities*, e) *Drawing activities*, f) *Motor activities*, g) *Mental activities*, h) *Emotional activities*. Bisa disimpulkan bahwa aktivitas belajar peserta didik adalah elemen yang memainkan kontribusi yang amat vital pada aktivitas pembelajaran. Pembelajaran yang efektif membutuhkan partisipasi aktif dari peserta didik, yang melibatkan aktivitas fisik dan mental

peserta didik secara seimbang. Metode yang baik dalam aktivitas pembelajaran bisa mengintegrasikan berbagai jenis aktivitas belajar seperti lisan, visual, mendengarkan, menggambar, menulis, motorik, mental dan emosi untuk menciptakan pembelajaran yang optimal. Tanpa adanya aktivitas yang memadai maka aktivitas pembelajaran tidak akan berhasil meraih tujuan pembelajaran yang diinginkan. Cara untuk membangkitkan aktivitas belajar, yakni dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning*.

Dutch dalam M. taufik amar (1994) dalam Yulianti & Gunawan (2019) menuturkan PBL yaitu metode pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk "belajar sambil belajar", berkolaborasi dalam grup untuk mengidentifikasi solusi atas masalah yang aktual. Pendekatan ini menggunakan masalah sebagai pemicu rasa ingin tahu dan kesanggupan analisis peserta didik, serta mengembangkan inisiatif mereka terhadap materi pembelajaran. PBL juga membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis, serta keterampilan mencari dan memanfaatkan sumber pembelajaran

yang relevan. Dewi, dkk (2019) mengutarakan bahwa ciri-ciri *problem based learning* yaitu 1) Memakai masalah nyata, 2) Pembelajaran memfokuskan dalam pemecahan masalah, 3) Pembelajaran wajib berpusat pada peserta didik, 4) Guru memiliki peran sebagai fasilitator. Ciri-ciri itu bisa memberikan pengaruh yang baik pada peserta didik pada saat pembelajaran sedang berjalan, hal itu disebabkan kegiatan peserta didik akan berjalan dengan baik. Medriati (2013) dalam Dewi, dkk (2019) memaparkan bahwa *problem based learning* memberi pengaruh baik terhadap peserta didik, sebab, aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik memberikan dampak yang baik. Dengan demikian, *problem based learning* yaitu model pembelajaran yang bisa memotivasi peserta didik untuk belajar aktif selama proses pembelajaran dengan berkolaborasi bersama kelompok dalam menyelesaikan masalah dan mencari solusinya. *Problem based learning* bisa diterapkan pada pembelajaran dengan memanfaatkan media yang membuat perhatian peserta didik dan mengasyikkan sehingga, peserta didik terpicat mengikuti pembelajaran.

Cara menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam aktivitas pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, efektif serta membuat peserta didik menjadi mudah dalam memahami materi pelajaran yang diberikan guru. Media pembelajaran, cara untuk membangkitkan aktivitas belajar peserta didik. Sundayana (2013: 6) mengemukakan bahwa media dalam konteks pembelajaran merujuk pada alat atau sarana yang berguna untuk mengantarkan materi pembelajaran untuk peserta didik. Tujuan utama penggunaan media untuk memfasilitasi pemahaman dan penerimaan pesan yang disampaikan dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan berbagai jenis media seperti gambar, video, alat peraga, atau teknologi digital, kegiatan pembelajaran semakin menarik dan interaktif. Menggunakan media tidak hanya memperjelas materi pelajaran tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, sehingga bisa menginternalisasi konsep yang diajarkan dengan lebih baik. Wulandari, dkk (2023) memaparkan bahwa media dalam aktivitas pembelajaran berperan sangat penting untuk meningkatkan kesuksesan dan penggunaan sumber

daya yang optimal dalam aktivitas pembelajaran. Pemilihan media yang tepat bisa membantu pemahaman siswa, sehingga menambah daya minat pembelajaran, dan mencegah kebosanan. Maka, guru harus paham akan pentingnya media pembelajaran dan memilih media pembelajaran yang cocok dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran dan kondisi pembelajaran. Model *problem based learning* bisa memotivasi peserta didik untuk belajar secara aktif dan kolaboratif melalui masalah nyata, menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan analitis mereka. Model pembelajaran ini berfokus pada pemecahan masalah yang dimana guru berperan sebagai fasilitator, yang bisa menambah aktivitas belajar peserta didik dan hasil belajar peserta didik. Menggunakan media pembelajaran yang sesuai bisa membuat aktivitas pembelajaran menjadi tambah menarik, efektif serta mempermudah peserta didik untuk menguasai materi dan memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif pada pembelajaran. Sehubungan dengan hal itu, penting bagi seorang guru untuk mencari media pembelajaran yang cocok dengan karakteristik peserta didik,

tujuan dan kondisi pembelajaran untuk meningkatkan kesuksesan dalam aktivitas pembelajaran.

Fakta di SDN Palebon 03 Semarang, berdasarkan observasi pada hari Jum'at tanggal 15 Maret 2024 dikelas II memperoleh sejumlah informasi penyebab rendahnya aktivitas belajar peserta didik yaitu 1) model pembelajaran yang berpusat pada guru masih digunakan dalam pengajaran di kelas; 2) belum ada media penunjang pada proses pembelajaran di kelas untuk membangkitkan aktivitas belajarnya.

Dampak dari permasalahan pembelajaran yang dijumpai selama observasi pada tanggal 15 Maret, bahwa aktivitas pembelajaran peserta didik mendapatkan rata-rata hasil prasiklus 56,25. Ini memperlihatkan bahwa siswa cenderung banyak diam. Berdasarkan hasil observasi prasiklus, aktivitas pembelajaran peserta didik masih tergolong rendah. Masih adanya pembelajaran yang berpusat pada guru sehingga mempengaruhi aktivitas belajar siswa menjadi salah satu penyebabnya. Ulya dan Rahayu (2019) menyatakan bahwa peserta didik yang berpartisipasi dalam aktivitas belajar yang berpusat pada guru menjadi peserta didik yang tidak

tertarik dan pasif. Akibatnya, peserta didik cenderung gaduh dan lebih suka bermain dengan temannya selama pelajaran, sehingga dampak kejadian itu adalah kurang optimal pada hasil belajar peserta didik.

Kendala pembelajaran yang timbul perlu ditangani untuk menumbuhkan pembelajaran kreatif, aktif, inovatif, dan menyenangkan. Jais (2019) memaparkan pembelajaran yang kreatif, aktif, inovatif dan menyenangkan sangat dianjurkan serta bisa dijadikan sebagai alternatif guru supaya tujuan pada aktivitas pembelajaran bisa tercapai dengan efektif, efisien dan menyenangkan sehingga kegiatan pembelajaran yang sedang berjalan jauh dari kata membosankan bagi peserta didik. Agar siswa tertarik dan bersemangat belajar, guru harus memanfaatkan model pembelajaran yang selaras dengan materi pelajaran. Selain itu, guru yang berperan sebagai fasilitator. *Problem based learning* merupakan salah satu strategi yang bisa meningkatkan keterlibatan siswa dengan materi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan segala aktivitas pembelajaran peserta didik dengan

model *problem based learning* berbantuan media tabel bermain perkalian pada kelas II di SDN Palebon 03.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dijalankan untuk mengetahui kenaikan aktivitas belajar peserta didik sesudah memanfaatkan model *problem based learning* dan tabel bermain perkalian. Menjalankan penelitian di SDN Palebon 03 di kelas II pada Tahun Ajaran 2023/2024 dengan peserta didik berjumlah 28 yang terdiri 15 siswa laki-laki dan 13 perempuan. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dalam 2 siklus.

Model penelitian tindakan dari Kemmis dan Mc. Taggart, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi. Teknik dalam mengumpulkan data pada studi ini adalah wawancara untuk mendapatkan data awal, observasi untuk mendapatkan aktivitas pembelajaran peserta didik dan dokumentasi untuk mendapatkan data mentah saat penelitian. rumusan masalah yang dilakukan pada analisis data dalam studi ini adalah:

1) Analisis Aktivitas Belajar Siswa

Kenaikan aktivitas selama kegiatan belajar mengajar dengan penerapan model *problem based learning* menggunakan bantuan media Tabel Bermain Perkalian dihitung dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang didapat} \times 100}{\text{Skor maksimal}}$$

**Tabel 1 Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa**

Nilai	Kriteria	Predikat
89<A≤100	Sangat Baik	A
77<B≤88	Baik	B
65≤C≤76	Cukup	C
D<65	Perlu Bimbingan	D

(Sumber: Modifikasi Aqib 2014: 41)

Sebagai tolak ukur kesuksesan dalam studi ini adalah Meningkatnya aktivitas belajar peserta didik sesudah diterapkan model *problem based learning* dengan bantuan media Tabel Bermain Perkalian dengan rata-rata 77 dengan predikat B atau kategori cukup dengan ketentuan nilai 77<B≤88.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini terfokus pada aktivitas pembelajaran peserta didik dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Tabel Bermain Perkalian pada kelas II di SDN Palebon 03 Kabupaten

Semarang yang dilakukan dalam dua siklus. Pra tindakan yaitu kegiatan peneliti sebelum melaksanakan tindakan siklus I dan siklus II.

Pra tindakan memiliki maksud untuk memahami gambaran khusus tentang masalah yang ada. Penelitian dimulai pada tanggal 15 Maret 2024. Hasil penelitian yang sudah dijalankan memperlihatkan, aktivitas pembelajaran peserta didik terjadi kenaikan pada tiap-tiap siklusnya. Hal itu diperlihatkan dengan hasil yang sudah didapatkan dalam hasil pengamatan. Aktivitas belajar peserta didik mengalami kenaikan rata-rata pada prasiklus dari 56 menjadi 69 atau sejumlah 13, sedangkan dalam siklus I ke siklus II bisa mengalami kenaikan dari 69 menjadi 77 atau sejumlah 8. Pada hasil itu bisa disebutkan bahwa aktivitas belajar siswa bisa meningkat dengan baik dan memiliki anggapan sudah menuai kesuksesan. Hal ini disebabkan terpenuhinya indikator kesuksesan yang sudah ditentukan oleh peneliti yaitu nilai siswa sudah 77 dengan predikat B atau kategori baik dengan ketentuan nilai 77<B≤88.

**Tabel 2 Aktivitas Belajar Siswa**

	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Visual	58	69.64	77.67

Oral	55.35	70.53	76.78
Listening	55.35	69.64	76.78
Writing	55.35	69.64	77.67
Drawing	53.57	69.64	76.78
Motor	55.35	66.96	76.78
Mental	55.35	66.07	76.78
Emotional	54.46	66.07	76.78
<b>Rata-rata</b>	<b>56</b>	<b>69</b>	<b>77</b>
<b>Kriteria</b>	<b>Perlu</b>	<b>Cukup</b>	<b>Baik</b>
	<b>bimbingan</b>		

Hasil pada penelitian itu selaras dengan penelitian yang sudah dijalankan oleh Susilowati, dkk (2018) yaitu meningkatnya aktivitas belajar peserta didik. Data siklus I dan siklus II itu yang memperlihatkan kenaikan signifikan. Peserta didik mendengarkan guru, memperhatikan gurunya, dan tidak malu atau merasa tidak aman. Peserta didik nyaman mengungkapkan pemikirannya sebab itu adalah produk pemikirannya dan percaya diri dalam melakukannya. Djamarah (2011:38) mengemukakan bahwa berpikir merupakan bagian dari proses dalam belajar mengajar, sebab seseorang akan menjumpai hal-hal baru serta memahami hubungan antara berbagai hal. Maka, peserta didik harus percaya diri mengungkapkan pendapat yang sudah didapatkan. Peserta didik tidak dibolehkan ketergantungan pada orang

lain saat mengerjakan tugas. Rais (2022) memaparkan bahwa peserta didik yang percaya diri bisa melakukan aktivitas pembelajaran dengan tepat tanpa ketergantungan pada orang lain. Individu dengan percaya diri yang tinggi cenderung meraih prestasi yang baik. Hal itu karena senantiasa berpikir positif. Hasil itu merupakan pengaruh dari guru yang sudah melaksanakan model dan media pembelajaran dengan baik sehingga peserta didik aktif mengikuti pembelajaran dikelas.

Hal itu selaras dengan penelitian Purbayanti, dkk (2022) yang memperlihatkan bahwa aktivitas pembelajaran peserta didik bisa meningkat. Hal itu terlihat dari tiap-tiap siklus mengalami kenaikan dari prasiklus ke siklus I kemudian ke siklus II memenuhi dan bahkan melebihi indikator kesuksesan yang ditetapkan.

#### **D. Kesimpulan**

Hasil dari penelitian tindakan kelas yang sudah dilaksanakan pada kelas II SDN Palebon 03 Semarang mendapatkan kesimpulan, penerapan model pembelajaran *Problem based learning* dengan bantuan media tabel bermain perkalian bisa meningkatkan



aktivitas belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan implementasi model pembelajaran *problem based learning* yang mengalami kenaikan dari siklus I, yakni pra siklus lalu mengalami kenaikan pada siklus II.

Aktivitas belajar siswa secara individu sebelum memanfaatkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media tabel bermain perkalian pada kelas II SDN Palebon 03 Semarang memperoleh rata-rata 56, pada siklus I model pembelajaran *problem based learning* dengan bantuan media tabel bermain perkalian meningkat sejumlah 69. Siklus II memperlihatkan kenaikan yang cukup signifikan, dengan nilai rata-rata sejumlah 77. Dengan nilai  $77 < B \leq 88$  maka aktivitas belajar siswa pada studi ini sudah memenuhi indikator kesuksesan, yakni predikat B atau kategori baik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Dewi Evin Hangesti Pradita, dkk. 2019. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi melalui Model Problem Based Learning (PBL) pada Materi Pencemaran Lingkungan Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Jatisrono. *Journal of Biology Learnin*. Volume 1, Issue 1, page53 -62
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2010. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. Psikologi Belajar. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Jais, Ahmad. 2019. Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif Dan Mengasyikkan (PAIKEM). *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kependidikan*. Vol. IV No. 01 Januari-Juni 2019.
- Rais, Muhammad Riwan. 2022. Kepercayaan Diri (Self Confidence) Dan Perkembangannya Pada Remaja. *Jurnal Pendidikan Dan Konselin*. Vol. 12, No. 1, Januari-Juni 2022.
- Sardiman. 2011. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sundayana, Rostina. 2013. Media Pembelajaran Matematika. Bandung: Afabeta.
- Ulya Himmatul dan Rahayu Ratri. 2019. Penyusunan Skenario Pembelajaran Inovatif sebagai Upaya Penaikan Kualitas Pembelajaran Matematika bagi Guru di SD 4 Karangbener Kudus. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*. 10 (1): 71-94. .
- Purbayanti Ratih Lisma, dkk (2022). Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Dengan Memanfaatkan model Pembelajaran Student Facilitator And Explaining pada Mata Pelajaran Ips Kelas Vii Di Smp Negeri 03 Sukadana Kabupaten

- Kayong Utara. Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran. Vol.1 No. 1(2022) 22-29
- Wulandari Amelia Putri, dkk. 2023. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar. Journal on Education. Volume 05, No. 02
- Yulianti Eka dan Gunawan Indra. 2019. Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL): Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep Dan Berpikir Kritis. Indonesian Journal of Science and Mathematics Education. 02 (3) (2019) 399-408.