

**PENGARUH PBL BERBANTUAN MEDIA UANG MAINAN TERHADAP
CAPAIAN BELAJAR SISWA KELAS I**

Ratna Ayu Kusumaningtyas¹, Noor Miyono², Agus Riyadi³, Bagus Ardi Saputro⁴

^{1,2,4}Universitas PGRI Semarang

³SDN Bendungan Semarang

¹ratnaayu230@gmail.com, ²noormiyono@upgris.ac.id,

³arieagust07@gmail.com, ⁴bagusardi@upgris.ac.id,

ABSTRACT

Efforts to shape and educate the next generation of the nation to grow into individuals who are faithful and noble, knowledgeable, virtuous, skilled and independent are carried out through education. In the 21st century teachers not only play an important role in improving learning outcomes, but equipping students with four skills namely critical thinking, creativity, collaboration, and communication. The research was motivated by the low learning outcomes of students due to the use of limited learning methods and media, as well as the classical learning process. This study aims to determine the effect of PBL implementation with the help of toy money on learning outcomes of grade IB students at SDN Bendungan in Indonesian language subjects. This study used a quantitative approach with Pre-Experimental Design. The results showed a significant increase in student learning outcomes after applying the PBL model with the help of concrete media. The average score of students' pretest increased from 20-90 to 40-100 in the posttest. This increase was mainly due to students' active participation in the learning process and the use of concrete media that made learning more interesting and meaningful. The hypothesis shows the value of $t_{count} > t_{table}$ which is $8.917 > 2.06866$ and the value of Sig. (2-tailed) $< \alpha$ which is $0.000 < 0.05$. From the results of the study, it can be concluded that the PBL learning model assisted by toy money is effective in improving the learning outcomes of IB grade students of SDN Bendungan.

Keywords: PBL, media, student

ABSTRAK

Upaya membentuk dan mencerdaskan generasi penerus bangsa agar tumbuh menjadi individu yang beriman dan berakhak mulia, berilmu, berbudi pekerti luhur, terampil dan mandiri dilakukan melalui pendidikan. Di abad 21 guru tidak hanya berperan penting dalam meningkatkan capaian belajar, akan tetapi membekali siswa dengan empat keterampilan yaitu berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Penelitian didorong oleh rendahnya capaian belajar siswa karena penggunaan metode dan media pembelajaran terbatas, serta proses pembelajaran yang dilakukan secara klasikal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan PBL dengan berbantuan uang mainan terhadap capaian belajar siswa kelas IB di SDN Bendungan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *Pre-Experimental Design*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam capaian belajar siswa setelah menerapkan model PBL berbantuan media konkrit. Nilai rata-rata *pretest* siswa meningkat dari 20-90 menjadi 40-100 pada *posttest*. Peningkatan ini

terutama disebabkan oleh partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dan penggunaan media konkrit sehingga membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Hipotesis menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8,917 > 2,06866$ dan nilai $Sig.(2-tailed) < \alpha$ yaitu $0,000 < 0,05$. Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PBL berbantuan uang mainan efektif dalam meningkatkan capaian belajar siswa kelas IB SDN Bendungan

Kata Kunci: PBL, media, siswa

A. Pendahuluan

Upaya membentuk dan mencerdaskan generasi penerus bangsa agar tumbuh menjadi individu yang beriman dan berakhak mulia, berilmu, berbudi pekerti luhur, terampil dan mandiri dilakukan melalui pendidikan. Pendidikan adalah sarana utama untuk membangun individu yang berkompeten dan mampu bersaing, sesuai dengan tuntutan era modern dan dalam menghadapi tantangan di masa mendatang (Bali et al., 2022). Melalui pendidikan ini, guru dapat memberikan fasilitas seluruh proses pengenalan dan pendewasaan diri siswa melalui proses pembelajaran yang telah diajarkan (Fathan Faris Saputro & Arifin, 2023).

Jenjang pendidikan formal yang dapat meningkatkan ranah kognitif, afektif dan psikomotorik siswa yaitu di sekolah dasar. Di abad 21 guru tidak hanya berperan penting dalam meningkatkan capaian belajar, akan tetapi membekali siswa dengan empat keterampilan yaitu berpikir kritis,

kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Peran utama guru sesuai kurikulum pendidikan yaitu sebagai pengajar, menyampaikan materi, menggunakan metode atau strategi pembelajaran yang menarik, serta mengevaluasi pembelajaran. Pembimbing, memberikan arahan dan bimbingan dalam mengembangkan keterampilan, membantu menyelesaikan masalah dan membuat keputusan baik dalam aspek akademik maupun non akademik. Pendidik, membantu membentuk karakter, mengembangkan nilai dan sikap.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia wajib ada dalam pendidikan karena menjadi bahasa pemersatu bagi bangsa Indonesia. Kurikulum untuk pendidikan dasar dan Menengah kelas I mencakup Komponen-komponen seperti keterampilan mendengarkan, berbicara, dan membaca (Fajaryanti et al., 2023). Keberhasilan dalam memahami isi pada materi Bahasa

Indonesia menjadi hal terpenting yang harus siswa pahami. Dengan demikian, guru perlu mengintegrasikan pendekatan pembelajaran yang beragam dalam menyampaikan materi Bahasa Indonesia kepada siswa kelas rendah untuk meningkatkan minat belajar (Munawaroh, 2020).

Pencapaian akademik yang diperoleh siswa dapat menjadi indikasi efektivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru Menurut Reka (Suci Setyoningsih & Martatik, 2024) bahwa indikator keberhasilan pembelajaran dapat terlihat dari kemampuan memahami materi, mampu menyelesaikan tugas dari guru dengan baik dan prestasi belajar yang telah diraih oleh siswa. Berbagai faktor dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran seperti kurikulum, guru, siswa, variasi model atau metode pembelajaran, media pembelajaran interaktif, serta fasilitas yang memadai. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan berbagai inovasi dalam hal media, model, pendekatan, dan strategi pengajaran selama proses belajar-mengajar berlangsung.

Problem Based Learning (PBL) adalah sebuah pendekatan

didasarkan pada teori konstruktivisme. PBL mengintegrasikan situasi nyata dari lingkungan sekitar sebagai fokus utama, memungkinkan siswa untuk belajar langsung melalui studi kasus dan masalah yang dihadapi (Lestari, 2024). Sedangkan Gagne dalam (Gusnita & Suhelmi, 2024), PBL adalah pendekatan pembelajaran menitikberatkan dalam menghadapi masalah sebagai pemicu pembelajaran, sehingga pembelajaran terpadu secara utuh dan tidak terbagi-bagi dalam disiplin ilmu.

Proses pembelajaran PBL memiliki lima sintaks atau langkah utama yaitu 1) Mengarahkan siswa pada masalah, 2) Mengorganisasikan siswa dalam belajar, 3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, 4) Menyiapkan dan menyajikan hasil belajar, 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Mayada, 2024). Model PBL memiliki beberapa keunggulan salah satunya yaitu kemampuan untuk menjadikan pendidikan di sekolah lebih kontekstual dan sesuai dengan situasi kehidupan nyata sehari-hari, mengasah kapasitas siswa untuk

menemukan solusi terhadap berbagai tantangan dengan cara kritis dan ilmiah, membangun keterampilan berpikir secara kritis, kreatif dan analitis, serta holistic dikarenakan siswa terlibat dalam mengidentifikasi masalah melalui berbagai perspektif (Gusnita & Suhelmi, 2024).

Penerapan model pembelajaran hendaknya dilengkapi dengan media pembelajaran yang interaktif karena penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan menyerap materi dan meningkatkan daya ingat sehingga mempengaruhi hasil belajar (Lestari, 2023). Menurut Piaget (dalam Harsih & Wahyudi, 2023), anak yang berusia 7 sampai 11 tahun termasuk kedalam tahap operasional konkrit yang menghadapi tantangan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis saat menyelesaikan masalah. Media berperan sebagai sarana komunikasi non verbal, oleh karena itu dalam proses pembelajaran guru hendaknya memanfaatkan media konkrit, dan membuat media pembelajaran kreatif serta inovatif sesuai kebutuhan dan karakteristik siswa agar motivasi belajarnya meningkat. Harapannya, media pembelajaran dapat meningkatkan

efektivitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran sesuai tujuan yang telah ditetapkan (Magdalena et al., 2021)

Berdasarkan hasil observasi di SDN Bendungan bahwa: (1) capaian belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia umumnya menunjukkan tingkat pencapaian yang rendah karena tidak mencapai KKTP, (2) metode ataupun model pembelajaran yang diterapkan yaitu *Cooperative Learning*, ceramah, dan penugasan sehingga motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran masih kurang. Pada umumnya, metode pengajaran yang dominan dikendalikan oleh guru menyebabkan siswa menjadi tidak aktif dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan belajar (Sulistiana, 2022). (3) media pembelajaran yang digunakan kurang interaktif atau bersifat seadanya serta kurang memanfaatkan teknologi. (4) proses pembelajaran secara klasikal, kurang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Metode dan pendekatan pembelajaran dapat memengaruhi prestasi akademik siswa dengan mempertimbangkan cara mereka menanggapi pembelajaran melalui strategi, model, dan metode yang

berbeda (Widyasari et al., 2024.). Dampaknya bisa mengurangi efisiensi dan capaian pembelajaran tidak mencapai potensi maksimal (Oktaviani et al., 2020). Maka, dalam penelitian ini peneliti melakukan inovasi baru agar capaian belajar meningkat secara optimal yaitu mengimplementasikan pendekatan pembelajaran menggunakan masalah dengan dukungan media pembelajaran konkret dan teknologi.

Berdasarkan paparan diatas, peneliti mengambil tindakan dengan menerapkan pembelajaran berbasis masalah dan dengan berbantuan media konkret yaitu berupa uang mainan pada bab 7 dari mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan judul "Aku Ingin" materi Kebutuhan dan Keinginan" dalam topik "Uang Baru Bimo" serta dalam menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media canva. Peneliti memilih pembelajaran berbasis masalah tersebut karena siswa dapat berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah, dapat berpikir secara kritis, belajar dengan melakukan dapat memperoleh pengalaman secara nyata, sehingga konsep/materi pelajaran mudah dipahami.

Permasalahan dalam penelitian ini relevan dengan penelitian Widyasari (2024), penggunaan media pembelajaran konkret dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar sehingga menyebabkan peningkatan hasil belajarnya. Kemudian dari penelitian Lestari (2024), diperoleh kesimpulan bahwa penerapan model PBL dengan menggunakan papan kalimat untuk menyampaikan fakta dan opini dapat meningkatkan pencapaian belajar siswa Sambirejo 2. Berdasarkan pertimbangan tersebut pembaharuan yang saya lakukan dengan menerapkan media konkret berupa uang mainan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sehingga judul penelitian ini adalah "Pengaruh PBL Berbantuan Media Uang Mainan Terhadap Capaian Belajar Siswa Kelas 1". Model PBL menjadikan siswa untuk berpartisipasi dan terlibat aktif serta meningkatkan antusias selama kegiatan belajar, sehingga hasil belajar akan mengalami peningkatan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan cara pengumpulan dan analisis data berbasis numerik untuk pengujian hipotesis, penarikan kesimpulan, dan pemahaman keterkaitan antar variabel yang sedang diselidiki (Susanto et al., 2024). Desain penelitian yang digunakan dalam metode kuantitatif adalah *Pre-Experimental Design* dengan sistem *One group pretest-posttest design*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh PBL dengan berbantuan uang mainan sebagai media konkret terhadap pencapaian belajar siswa kelas IB di SDN Bendungan. Metode penelitian ini melibatkan pengumpulan data *pretest* sebelum menerapkan PBL dan *posttest* sesudah penerapan tersebut dilakukan (Saiful & Fauziah, 2022). Penelitian menerapkan design *One-Group Pretest-Posttest Design*. Adapun desain penelitian selengkapnya adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Desain Penelitian *One group pretest-posttest design*

Pretest	Perlakuan	Posttest
T1	X2	T2

Penelitian dilaksanakan di SDN Bendungan yang berada di Jalan

Veteran Nomor 1, Bendungan, Kecamatan Gajahmungkur, Kota Semarang, Jawa Tengah. Penelitian tersebut dilaksanakan mulai tanggal 22 Januari sampai 7 Februari 2024, pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024 untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Populasi penelitian mengacu pada jumlah keseluruhan individu yang dijadikan objek penelitian. Dalam penelitian ini populasinya meliputi seluruh individu yang terlibat yaitu siswa kelas IB SDN Bendungan, dengan jumlah 24 siswa, jumlah tersebut sama antara siswa laki-laki dan siswa perempuan, yakni masing-masing 12 siswa. Penelitian ini menerapkan teknik sampling jenuh. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan jumlah populasi, populasi kurang dari 30 orang, sehingga semua siswa kelas IB menjadi sampel penelitian ini.

Penelitian ini mengadopsi metode yang mendukung pengumpulan data yaitu melalui observasi, tes tertulis, dan dokumentasi (Ardiansyah et al., 2023). Observasi dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran. Hasil penelitian ini didasarkan pada data tes tertulis baik *pretest* yang

diperoleh peneliti sebelum menerapkan model PBL berbantuan media konkrit berupa uang mainan maupun data *posttest* yang diperoleh peneliti sesudah melaksanakan proses pembelajaran dengan model PBL berbantuan media konkrit berupa uang mainan. Untuk memastikan keabsahan data yang didapat dari observasi dan saat pelaksanaan, penelitian ini menggunakan metode yaitu dokumentasi seperti mencatat daftar nama siswa yang menjadi sampel dan mengambil foto selama kegiatan pembelajaran. Analisis data merupakan tahap krusial pada penelitian karena data yang telah terkumpul akan diproses kemudian dianalisisnya dengan uji prasyarat analisis dan uji t.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini di SDN Bendungan untuk siswa kelas IB pada tahun pelajaran 2023/2024. Sebelum melakukan analisis hipotesis, peneliti menguji data capaian belajar siswa kelas IB untuk memenuhi prasyarat, termasuk uji normalitas. Dalam penelitian ini data dianalisis menggunakan perangkat lunak IBM SPSS 25 for windows. Data

pretest diperoleh sebelum penerapan model PBL dengan media pembelajaran konkrit uang mainan, sedangkan data *posttest* diperoleh setelah menerapkan model PBL berbantuan media konkrit uang mainan. Data capaian belajar siswa kelas IB SDN Bendungan adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Data Capaian Belajar Siswa Kelas IBSDN Bendungan

Descriptive Statistics					
					Std.
	N	Min	Max	Mean	Deviation
Pretest	24	20	90	58.33	18.805
Posttest	24	40	100	76.67	16.330
Valid (listwise)	N 24				

Berdasarkan Tabel 2 data capaian belajar siswa kelas IB SDN Bendungan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, semester genap Tahun Pelajaran 2023/2024 dapat terlihat bahwa nilai minimum hasil belajar pada saat *pretest* atau sebelum adanya perlakuan dengan menerapkan model PBL berbantuan media konkrit uang mainan adalah 20 sedangkan nilai maksimumnya adalah 90. Setelah peneliti menerapkan model pembelajaran PBL dengan berbantuan media konkrit berupa uang mainan, diperoleh nilai minimum 40, sedangkan nilai maksimumnya adalah 100. Temuan ini menunjukkan

bahwa pengimplementasian model pembelajaran PBL dengan uang mainan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dikelas IB tahun pelajaran 2023/2024 menunjukkan peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan nilai sebelumnya dalam proses pembelajaran.

Peneliti mengevaluasi capaian belajar siswa kelas IB dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, kemudian melakukan uji normalitas. Uji tersebut digunakan untuk memeriksa distribusi data dari variabel yang digunakan dalam penelitian telah memenuhi syarat normal atau tidak. Hasil uji normalitas berdasarkan data *pretest* dan *posttest* menggambarkan bahwa distribusi sampel disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3. Data Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.160	24	.113	.945	24	.215
Posttest	.175	24	.056	.931	24	.103

a. Lilliefors Significance Correction

Menurut Widyasari (2024), keberhasilan normalitas data akan diuji menggunakan uji normalitas, dengan hasil yang dianggap tidak normal ketika nilai (sig.) < α dengan signifikansi untuk *pretest* adalah 0,215, sementara untuk *posttest* yaitu

0,103. Nilai-nilai tersebut menunjukkan bahwa kedua nilai dari tes tersebut lebih besar dari 0,05 maka disimpulkan bahwa data penelitian menunjukkan distribusi normal sehingga dapat dilakukan analisis ke tahap berikutnya.

Langkah terakhir setelah memenuhi persyaratan uji prasyarat adalah melakukan pengujian hipotesis dengan uji t. Tujuan uji hipotesis yaitu untuk mengetahui apakah penerapan model PBL berbantuan uang mainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IB SD Negeri Bendungan pada tahun pelajaran 2023/2024.

Peneliti melakukan uji hipotesis menggunakan analisis data statistik dengan teknik *parametric Paired Sample t-test* yang diperoleh dari analisis data melalui IBM SPSS 25. *Paired Sample t-test* merupakan alat statistik yang berguna untuk mengevaluasi perbedaan antara dua kondisi atau waktu yang berbeda pada satu kelompok individu atau objek yang sama. Nilai t diatas merupakan nilai t_{hitung} yang akan dicocokkan dengan nilai t_{tabel} untuk menguji hipotesis:

H₀: Tidak terdapat pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran PBL berbantuan media uang mainan terhadap capaian belajar siswa kelas IB SDN Bendungan.

H_a: Terdapat pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran PBL berbantuan uang mainan terhadap capaian belajar siswa kelas IB SDN Bendungan.

tailed) < α yaitu 0,000 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa H₀ ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan uji t, dinyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran PBL dengan bantuan uang mainan terhadap capaian belajar siswa kelas IB SDN Bendungan.

Tabel 4. Paired Sample t-test:

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre test – Post test	-18.333	10.072	2.056	-22.586	-14.080	-8.917	23	.000

Pembahasan

Penelitian dilaksanakan di kelas IB SDN Bendungan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan jumlah responden 24 siswa. Data hasil belajar pada kelas IB diperoleh melalui *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* diperoleh sebelum guru menerapkan pembelajaran yang melibatkan model PBL dengan dukungan media konkrit berupa uang mainan, sedangkan data *posttest* diperoleh setelah adanya perlakuan saat proses pembelajaran dimana peneliti menerapkan model pembelajaran PBL berbantuan media konkrit berupa uang mainan. Sebelum memperoleh perlakuan, hasil *pretest* siswa untuk nilai minimum adalah 20 sedangkan nilai maksimumnya 90, lalu untuk hasil belajar siswa setelah adanya perlakuan atau *posttest* didapatkan nilai minimum 40 sedangkan nilai maksimum 100.

Dari Tabel 4 pada uji *Paired Sample t-test* disimpulkan bahwa $t_{hitung} = -8,917$ dan nilai Sig.(2-tailed) bernilai 0,000. Pada tabel tersebut t_{hitung} memiliki nilai negatif karena rata-rata *pretest* lebih rendah dari pada rata-rata siswa setelah melakukan *posttest*, sehingga nilai t_{hitung} dapat bermakna positif menjadi 8,917. Sedangkan untuk mencari t_{tabel} berdasarkan *degree of freedom* atau df sebesar 23 dengan taraf signifikan 5% adalah 2,06866. Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8,917 > 2,06866$ dan nilai Sig (2-

Terdapat beberapa hal yang mempengaruhi cara siswa belajar sehingga membuat nilai hasil belajar menjadi rendah. Salah satu faktornya adalah model pembelajaran dan media konkrit yang belum diterapkan saat proses pembelajaran. Dengan dukungan dari media pembelajaran, diharapkan informasi, materi, atau konsep dapat disampaikan dengan lebih mudah dan terstruktur (Hutami et al., 2023). Oleh sebab itu, peneliti memutuskan menerapkan model pembelajaran PBL dengan bantuan media uang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar karena model ini melibatkan partisipasi aktif aktif dalam proses pembelajaran menggunakan benda konkrit, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih berarti. Untuk penjabaran lima sintaks proses pembelajaran PBL berikut ini.

1) Mengarahkan siswa pada masalah

Pembelajaran dimulai dengan berdoa, menyanyikan lagu nasional, dan memberikan apersepsi, kemudian mengkomunikasikan tujuan pembelajaran dan sedikit materi pelajaran tentang jenis-jenis uang dan mengenali perbedaan sisi pada uang yang ditampilkan melalui canva kemudian dilanjutkan dengan

pemberian masalah yang berhubungan dengan cerita “Uang Baru Bimo”. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok sesuai dengan kemampuan belajarnya (setiap kelompok terdiri dari 4 siswa). Siswa memahami permasalahan yang diberikan guru dan melakukan tanya jawab ketika siswa merasa kesulitan memahami permasalahan.



Gambar 1. Melakukan Orientasi Masalah pada Siswa

2) Mengorganisasikan siswa dalam belajar

Pada kegiatan ini, siswa menjawab permasalahan yang diberikan guru melalui LKPD dengan media uang mainan berdasarkan kemampuan siswa. Siswa berdiskusi dan mencari tahu alternatif untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Untuk kelompok butuh bimbingan : siswa menempelkan uang mainan, kemudian menuliskan bagian sisi (depan atau belakang) lalu menempelkan nama dan lambang bilangan, kelompok mahir : siswa

dapat menjodohkan uang mainan sesuai dengan sisi (depan atau belakang) kemudian menuliskan nama dan lambang bilangan, kelompok sangat mahir : siswa menempelkan uang mainan (sisi depan atau belakang) sesuai harga yang tertera pada gambar benda kemudian menuliskan nama dan lambang bilangan.



Gambar 2. Siswa Melakukan Diskusi Kelompok

- 3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok

Pengawasan dilakukan guru kepada setiap kelompok dengan cara memantau dan memberikan arahan dalam menyelesaikan masalah yang ada di LKPD. Perhatian guru difokuskan pada siswa yang butuh bimbingan agar sama-sama memperoleh hasil yang maksimal.



Gambar 3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok

- 4) Menyiapkan dan menyajikan hasil belajar

Setiap kelompok menyiapkan hasil yang telah dikembangkan dalam LKPD sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Setiap kelompok secara bergantian memaparkan hasil diskusi dari LKPD di depan kelas, sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan.



Gambar 4. Menyajikan Hasil Belajar

- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Setelah presentasi, guru memberikan penghargaan atau apresiasi kepada siswa dan melakukan kegiatan *ice breaking*. Kemudian bersama siswa, guru mengulas apa yang dipelajari hari ini yang berkaitan dengan jenis uang dan sisinya. Di akhir pembelajaran, guru mengevaluasi kemajuan belajar siswa, kemudian melakukan refleksi dengan menanyakan “Bagaimana

perasaanmu setelah mengikuti pelajaran hari ini?”. Dalam model PBL penting bagi guru untuk memberikan umpan balik atau feedback agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami konsep (Seger et al., 2024). Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan menyanyikan lagu daerah dan berdoa.



Gambar 5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Wawancara dengan guru kelas IB di SDN Bendungan memperoleh hasil bahwa menerapkan model PBL dengan berbantuan media konkrit pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadikan materi mudah dipahami siswa karena belajar dengan melakukan dan melalui bantuan media uang mainan ini menjadikan materi bertahan lama dalam ingatan. Penerapan model pembelajaran PBL ini mendorong partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung, melatih kemampuan memahami masalah, serta kemampuan dalam

berpikir kritis dan kerjasama menjadi lebih meningkat.

Penelitian ini mengacu pada penemuan sebelumnya yang menyatakan bahwa model PBL berkontribusi positif terhadap capaian belajar siswa. Misalnya dalam penelitian yang dilakukan oleh Santi (2024), juga mengambil kesimpulan bahwa penerapan model PBL melalui kartu sebagai media efektif meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di SDN Plamongsari 02. Penelitian sejenis yang relevan adalah Arif (2023), menemukan bahwa pemanfaatan media konkrit dalam pembelajaran tentang perubahan energi memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas III Tahun Pelajaran 2022/2023 di SDN Karanganyar Gunung 02 Kota Semarang.

Dari data hasil penelitian yang diperoleh, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model PBL dengan media konkrit efektif meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam berdiskusi dan memperdalam pemahaman mereka. Minat belajar dan pencapaian akademik siswa dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan media konkret sebagai alat pembelajaran yang relevan untuk

berbagai mata pelajaran (Dasar et al., 2024).

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari melakukan penelitian dan analisis data, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL dengan menggunakan uang mainan memberikan pengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil hipotesis menyatakan bahwa nilai $\text{sig } 0,000 < 0,05$ sedangkan untuk $t_{\text{hitung}} 8,197 > t_{\text{tabel}}, 2,06866$, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya penerapan model PBL berbantuan uang mainan dapat berpengaruh cukup efektif terhadap capaian belajar siswa kelas IB SDN Bendungan

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Arif, A. M., Purnamasari, V., & Miyono, N. (2023). Penggunaan Media Konkret dalam Materi Perubahan Energi Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SDN Karanganyar Gunung 02 Kota Semarang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 8972–8977. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/7665>
- Bali, M. M. E. I., Sugiharto, F. B., Rozhana, K. M., & Syarqiyah, S. (2022). Implikasi Quranic Zone Dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 7(1), 87–98. <https://doi.org/10.33369/jip.7.1.87-98>
- Dasar, J. P., Siswa, P., & Iv, K. (2024). *O n d a t i a. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Media Jam Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa*, 7, 25–37.
- Fajaryanti, M. A., Fitriawati, M., & Rusmimawarti, R. (2023). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I dengan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Bergambar di SDN Gebangan. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.78624>
- Fathan Faris Saputro, & Arifin, Z. (2023). Peran Guru Dalam Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(1), 16–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jirs.v1i3.384>

- Gusnita, Z., & Suhelmi, N. L. (2024). *Implementasi Strategi Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar*. 3(2), 1–11. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i2.2072>
- Harsih, L. M., & Wahyudi, W. (2023). Media Pembelajaran Puzzle dengan Kartu Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 2123–2131. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5764>
- Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 11(2). (2024). *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Dengan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Bergambar Di SDN Gebangan*. *Kalam Cendekia*., 13(1), 49–58. <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.78624>
- Lestari, F. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Papan Kalimat Fakta Dan Opini Kelas II. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 128–133. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.388>
- Lestari, Y. D. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(1), 73–80. <https://doi.org/10.52217/lentera.v16i1.1081>
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Munawaroh, S. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Model Problem Based Learning Kelas 1 Semester 1 SD Negeri Pledokan Tahun 2020/2021. *Educatif Journal of Education Research*, 2(4), 28–37. <https://doi.org/10.36654/educatif.v2i4.29>
- Oktaviani, U., Kumawati, S., Apriliyani, M. N., Nugroho, H., & Susanti, E. (2020). Identifikasi Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Matematika Peserta Didik di SMK Negeri 1 Tonjong. *MATH LOCUS: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Matematika*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.31002/mathlocus.v1i1.892>
- Saiful & Fauziah, S. F. D. A. A. N. M. (2022). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING Universitas Negeri Surabaya , Jawa Timur Indonesia Email : saiful.18078@mhs.unesa.ac.id Edusaintek: Jurnal Pendidikan , Sains dan Teknologi Vol . 9 (2) 2022 | 390 PENDAHULUAN Kurikulum 2013 menurut Fa. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan*,

- Sains, Dan Teknologi, 9(2), 390–403.
- Sari Hutami, S., Yayuk, E., & Bintari, Y. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Papan Keragaman Budaya Indonesia Terhadap Hasil Belajar Ips Materi Keragaman Budaya Kelas Iv Sd Negeri Gabusbanaran Jombang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1804–1814. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/8100>
- Seger, R., Pamungkas, A., & Wantoro, J. (2024). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis melalui Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran PPKn Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1286–1297. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7360>
- Suci Setyoningsih1*, N. D. R., & Martatik3. (2024). *O n d a t i a. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Media Jam Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa*, 7, 25–32.
- Sulistiana, I. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Blimbing Kabupaten Kediri. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(2), 127–133. <https://doi.org/10.53624/ptk.v2i2.50>
- Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., Soehaditama, J. P., & Nuraeni. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multi Disiplin*, 3(1), 1–12. <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>
- Tiara Liza Mayada, P. D. P. (2024). *Penerapan Media Vidicard (Video and Diversity Card) Berbasis Model Problem Based Learning untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VI*. 2(4), 291–297.
- Widyasari, D., Miyono, N., & Saputro, S. A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 61–67. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.368>