

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN
MEDIA *FUN THINKERS BOOK* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SD**

Annisa Rofikotu Fiqih¹, Ririn Andriani Kumala Dewi², Khoimatun³
^{1,2,3}PGSD, STKIP NU Indramayu
¹annisa.rf1307@gmail.com

ABSTRACT

This research uses a true experimental design method with a pretest-posttest control group design. The population of this study were all fifth grade students at SD Negeri 1 Bojong Lor. By using sampling techniques, class V B was determined as the experimental class with a total of 22 students and class V A as the control class with a total of 24 students. Research data was collected through written tests and questionnaires. Based on the results of statistical calculations using two independent t tests (Independent Samples Test), tcount was 0.041 and ttable was 2,100. So tcount (0.041) > ttable (2,100), this shows that Ha was accepted and H0 was rejected. Thus, it can be stated that the problem based learning (PBL) model assisted by fun thinkers book media is applied in learning spatial structures and spatial nets in class V students at SD Negeri 1 Bojong Lor. Based on analysis of questionnaire data, it is proven that the application of the problem based learning model can increase student learning motivation in the learning process of spatial structures and spatial nets in class V students at SD Negeri 1 Bojong Lor.

Keyword: problem based learning model, fun thinkers book media, learning outcomes, learning motivation

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh, peningkatan hasil belajar, dan peningkatana motivasi hasil belajar setelah dengan menggunakan model *problem based learning* (PBL) berbantuan media *fun thinkers book* pada siswa kelas V SD Negeri 1 Bojong Lor. Penelitian ini menggunakan metode *true experimental design* dengan bentuk *pretest-posttest control grup design*. Populasi penelitian ini seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Bojong Lor. Dengan menggunakan teknik *sampling* ditetapkan kelas V B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 22 siswa dan kelas V A sebagai kelas kontrol dengan jumlah 24 siswa. Data penelitian dikumpulkan melalui tes tulis dan lembar angket. Berdasarkan hasil perhitungan statistik dengan menggunakan uji t dua *independent (Independent Samples Test)*, diperoleh t_{hitung} sebesar 0,041 dan t_{tabel} adalah 2.100 Jadi $t_{hitung} (0,041) > t_{tabel} (2.100)$, hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa model *problem based learning* (PBL) berbantuan media *fun thinkers book* diterapkan dalam pembelajaran bangun ruang dan jaring-jaring

bangun ruang pada siswa kelas V SD Negeri 1 Bojong Lor. Berdasarkan analisis data hasil angket, terbukti bahwa penerapan model *problem based learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran bangun ruang dan jaring-jaring bangun ruang pada siswa kelas V SD Negeri 1 Bojong Lor.

Kata Kunci: model problem based learning, media *fun thinkers book*, hasil belajar, motivasi belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan seseorang, karena melalui pendidikan dapat mengangkat derajat kehidupan suatu bangsa, membentuk bangsa yang bernilai dan menciptakan generasi yang unggul (Hamdani, Nurhafsa & Silvia, 2022). Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya masyarakat bangsa dan negara (Istito'ah, Setianingsih, & Karmila, 2022). Jadi dapat disimpulkan pendidikan adalah upaya yang dilakukan pendidik untuk mengubah pola pikir siswa menjadi

lebih baik setelah diberikan penguatan pembelajaran yang telah dilaksanakan di jenjang pendidikannya.

Dalam mewujudkan tujuan pendidikan, guru berperan penting dalam meningkatkan kualitas pengajaran yang merupakan salah satu faktor dalam keseluruhan sistem pendidikan (Nurqaidah, & Hendra, 2020). Menciptakan pembelajaran yang efektif, bermakna dan berkualitas adalah peran dan fungsi guru dalam menciptakan pembelajaran dengan menerapkan proses pembelajaran dan penilaian yang mengutamakan pengetahuan, sikap dan manajemen keterampilan siswa (Suhandi, & Robi'ah, 2022). Nilai pendidikan dihasilkan dari kegiatan belajar mengajar mewarnai komunikasi antara guru dan siswa, yang bertujuan untuk mencapai tujuan tertentu yang dirumuskan sebelum pelajaran berakhir (Tyera, Megawati, & Rusli, 2022).

Dalam proses belajar, seseorang memperoleh pengetahuan

sebanyak-banyaknya, sehingga dapat meningkatkan kualitas diri siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik (Syafi'i, Marfiyanto, & Rodiyah, 2018). Pada tingkat sekolah dasar, matematika merupakan mata pelajaran yang paling sulit bagi siswa (Andri, Dores, & Lina, 2020). Kesulitan siswa dalam belajar matematika ditunjukkan dengan adanya hambatan dalam mencapai hasil belajar, sehingga hal tersebut mengakibatkan hasil belajarnya rendah (Laili & Puspasari, 2018). Upaya untuk meningkatkan hasil belajar yaitu dengan menciptakan suasana belajar, dimana guru harus mampu melakukan perubahan dan penyesuaian pada diri siswa (Rohani, Maman, & Sulha, 2019). Peran guru sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika (Asmedy, 2021). Berdasarkan hal tersebut *problem based learning* dapat meningkatkan motivasi dan semangat sehingga berdampak pada hasil belajar siswa (Fauzia, 2018).

Berdasarkan hasil dari observasi awal yang telah dilakukan terhadap pembelajaran di kelas pada siswa kelas V SD Negeri 1 Bojong Lor ditemukan permasalahan yaitu proses kegiatan belajar mengajar belum

menggunakan model dan media yang bervariasi dan inovatif, berpusat pada guru, sehingga keterlibatan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran menjadi berkurang yang mengakibatkan siswa pasif dalam pembelajaran, tidak tertarik atau cepat bosan dan hal tersebut juga mengakibatkan siswa sulit untuk fokus dalam pembelajaran, akibatnya siswa tidak dapat memecahkan soal matematika yang mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Dari permasalahan tersebut, sebagian siswa tidak mencapai nilai KKM. KKM pada mata pelajaran matematika siswa kelas V adalah 70. Dari 24 siswa kelas VA, 13 siswa (54%) yang belum mencapai nilai KKM, sedangkan selebihnya 11 siswa (46%) sudah mencapai nilai KKM. Dari 22 siswa kelas VB, 11 siswa (50%) yang belum mencapai nilai KKM, sedangkan selebihnya 11 siswa (50%) sudah mencapai nilai KKM.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan adalah penggunaan model pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran (Lase & Ndruru, 2022). Sejalan dengan upaya tersebut model PBL dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan

berpikir, mengeksplorasi dan memecahkan masalah belajar, berpartisipasi dalam pengalaman dunia nyata, dan membuat siswa lebih mandiri (Arwati, Tanzimah, & Novianti, 2022).

Berdasarkan hal tersebut penggunaan model *problem based learning* (PBL) diharapkan dapat memecahkan suatu permasalahan yang disajikan dalam proses pembelajaran berlangsung sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajar. Model *problem based learning* (PBL) adalah model pembelajaran dimana siswa berpartisipasi dalam memecahkan suatu masalah melalui langkah-langkah metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari informasi yang berkaitan dengan masalah sekaligus memiliki keterampilan pemecahan masalah (Madang, Tibrani, & Santoso, 2019). Sehubungan dengan pendapat diatas model *problem based learning* (PBL) dapat mendidik dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba mencari sendiri pemecahan suatu masalah, dan informasi yang terkait sehingga dapat menghasilkan informasi yang bermakna (Azizi, 2019).

Disamping penggunaan model pembelajaran, penggunaan media juga menjadi salah satu faktor dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satu media yang dapat digunakan untuk menjadi solusi dari permasalahan tersebut adalah *fun thinkers book*. *Fun thinkers book* memfasilitasi kemampuan siswa yang aktif, termotivasi dan kreatif diharapkan dapat mengembangkan minat dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran (Kurnikmah, Satria, & Valen, 2022). Media *fun thinkers book* sebagai media yang menyenangkan, menarik perhatian siswa, motivasi belajar, serta dapat meningkatkan hasil pembelajaran sehingga siswa juga akan lebih semangat belajar (Jummita, Agustiana, & Dibia, 2021).

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penelitian ini dilakukan dalam rangka perbaikan pembelajaran dengan mengambil judul "Pengaruh Model *Problem based learning* (PBL) Berbantuan Media *Fun thinkers book* Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SD".

Adapun untuk menentukan instrumen dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) tahapan persiapan, meliputi

pembatasan materi, menentukan alokasi waktu, membuat kisi-kisi instrument; 2) tahap pelaksanaan, setelah persiapan dilanjutkan dilakukan uji coba instrument; 3) tahap analisis, setelah melaksanakan uji coba, maka diadakan analisis uji coba yang meliputi validitas, reabilitas dan tingkat kesukaran. Instrument dalam penelitian ini berupa soal pilihan ganda yang akan digunakan untuk posttest. Hipotesis yang akan di uji:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh Model *Problem based learning* (PBL) terhadap hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

H_a : Terdapat pengaruh Model *Problem based learning* (PBL) terhadap hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai suatu penelitian yang memanipulasi suatu keadaan, mengendalikan suatu keadaan, membuat keadaan buatan (*artificial condition*) faktor-faktor yang diperkirakan akan terpengaruh, sehingga hasilnya tidak dimapulasi oleh rangkaian karya ilmiah yaitu sistematis, logis, dan terukur dengan

melakukan percobaan metode kuantitatif (Ramadhan, 2021).

Penelitian dilakukakn di SD Negeri 1 Bojong Lor yang berada di Desa Bojong Lor Kecamatan Jamblang Kabupaten Jamblang.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri 1 Bojong Lor Kecamatan Jamblang Kabupaten Cirebon yang terdiri atas 278 siswa. Jumlah sampel keseluruhan dalam penelitian ini adalah 46 siswa yang terdiri dari dua kelas, kelas V A sebanyak 24 siswa akan menjadi kelas kontrol dan kelas V B sebanyak 22 siswa sebagai kelas eksperimen yang akan mendapat perlakuan pelajaran matematika dengan menggunakan model *problem based learning* (PBL) berbantuan *media fun thinkers book*. Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, angket dan dokumentasi.

Teknik pengumpulan data dapat berupa tes, angket, dan dokumentasi. Instrument pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda 40 soal. Sebelum menyerahkan instrument tes kepada siswa terlebih dahulu dilakukan uji validitas, uji reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran. Teknik analisis data yang

digunakan adalah uji normalitas data, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Tingkat analisis data yang digunakan adalah uji Penelitian yang dilaksanakan di kelas V SD Negeri 1 Bojong Lor bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model *Problem based learning* (PBL) Berbantuan Media *Fun thinkers book* Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. Materi yang diajarkan pada penelitian ini adalah Bangun Ruang (Kubus & Balok) dan Jaring-Jaring Bangun Ruang (Kubus & Balok). Dengan dilakukan kelas pretest pada awal pembelajaran untuk mengetahui awal siswa, dan setelah melaksanakan perlakuan diberikan soal posttest pada akhir pembelajaran.

Soal yang sudah diuji berjumlah 28 soal untuk dilakukukannya pretest, dimana diperoleh hasil perhitungan rata-rata nilai pretest untuk kelas eksperimen sebesar 63,73, sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *fun thinkers book* sebesar 89,64, dan dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,7309, dengan nilai tersebut termasuk kedalam kategori

“tinggi”. Sedangkan hasil perhitungan rata-rata nilai pretest untuk kelas kontrol sebesar 57,33, sedangkan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model konvensional rata-rata nilai posttest sebesar 69,33.

Dari hasil yang didapatkan dilihat adanya peningkatan hasil pretest dan posttest yang lebih tinggi adalah kelas eksperimen dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *fun thinkers book*. Hal ini menunjukkan bahwa model *problem based learning* berbantuan media *fun thinkers book* berpengaruh terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa di kelas V SD Negeri 1 Bojong Lor.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian yang dilaksanakan di kelas V SD Negeri 1 Bojong Lor bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model *Problem based learning* (PBL) Berbantuan Media *Fun thinkers book* Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. Materi yang diajarkan pada penelitian ini adalah Bangun Ruang (Kubus & Balok) dan Jaring-Jaring Bangun Ruang (Kubus & Balok). Dengan dilakukan kelas *pretest* pada awal pembelajaran untuk mengetahui awal

siswa, dan setelah melaksanakan perlakuan diberikan soal *posttest* pada akhir pembelajaran.

Soal yang sudah diuji berjumlah 28 soal untuk dilakukannya *pretest*, dimana diperoleh hasil perhitungan rata-rata nilai *pretest* untuk kelas eksperimen sebesar 63,73, sedangkan rata-rata nilai *posttest* meningkat setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *fun thinkers book* sebesar 89,64, dan dengan rata-rata *N-Gain* sebesar 0,7309, dengan nilai tersebut termasuk kedalam kategori “tinggi”. Sedangkan hasil perhitungan rata-rata nilai *pretest* untuk kelas kontrol sebesar 57,33, sedangkan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model konvensional rata-rata nilai *posttest* sebesar 69,33. Dari hasil yang didapatkan dilihat adanya peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* yang lebih tinggi adalah kelas eksperimen dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *fun thinkers book*. Hal ini menunjukkan bahwa model *problem based learning* berbantuan media *fun thinkers book* berpengaruh terhadap hasil belajar dan motivasi

belajar siswa di kelas V SD Negeri 1 Bojong Lor.

Langkah yang dilakukan dalam analisis data yaitu dengan melakukan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, uji T (*Independent Samples Test*), serta melakukan uji angket.

Langkah pertama melakukan penelitian dengan menguji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*

Tabel 1. Data Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tests of Normality

(Sumber: Olah Data Peneliti 2023)

	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	Eksperimen	.140	22	.200*	.952	22	.345
Di	Kontrol	.177	24	.049	.929	24	.094

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel Tabel 1. Data Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol, menunjukkan bahwa nilai sig. kelas eksperimen diperoleh 0,345 dan kelas kontrol diperoleh 0,94 dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut terlihat bahwa nilai sig. $> 0,05$ yang berarti bahwa hipotesis diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa sampel kelas eksperimen dan kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Setelah mengetahui data nilai kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah sampel berasal dari variasi yang sama atau tidak. Uji yang dilakukan dalam uji homogenitas adalah uji F.

Tabel 2. Data Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Matematika

Test of Homogeneity of variance

(Sumber: Olah Data Peneliti 2023)

	Levene	Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Based on Di Mean	.750	1	44	.391	
Based on Median	.779	1	44	.382	
Based on Median and with adjusted df	.779	1	39.114	.383	
Based on trimmed mean	.802	1	44	.375	

Dari tabel Tabel 2. Data Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Matematika dengan nilai taraf signifikan $\alpha = 0,05$ diperoleh nilai sig. = 0,391. Berdasarkan hasil tersebut terlihat bahwa nilai sig. $> 0,05$. Hal ini berarti bahwa H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa sampel tersebut bersal dari populasi yang homogen.

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas bahwa sampel berdistribusi normal dan sampel berasal dari populasi yang homogen, maka analisis selanjutnya adalah dengan menggunakan uji t. Data yang digunakan merupakan nilai *Gain absolute* (selisih nilai *posttest* dan nilai *pretest*). Berikut tabel hasil uji

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Nilai Diagonal varianses assumed Equal varianses not assumed	.750	.391	4.940	44	.000	13.909	2.81561	8.23460	19.58358
			4.882	391900	.000	13.909	2.84894	8.14747	19.67072

t dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Versi 22 :

Tabel 3. Data Hasil Uji-t Hasil Belajar Matematika

Independent Samples Test

(Sumber: Olah Data Peneliti 2023)

Dari tabel 3. Data Hasil Uji-t Hasil Belajar Matematika bahwa hasil perhitungan didapat nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 dengan nilai $\alpha = 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa jika probabilitas $< 0,05$ maka H_0 ditolak

Kelas	Rata-rata Nilai Pretest	Rata-rata Nilai Posttest	Rata-rata N-Gain	Kategori
Eksperimen	63,73	89,64	0,7309	Tinggi
Kontrol	57,33	69,33	0,2663	Rendah

dan H_a diterima. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan model *problem based learning* (PBL) dengan berbantuan media *fun thinkers book*. Untuk menentukan peningkatan hasil belajar siswa menggunakan uji N-Gain

Tabel 4. Uji N-Gain Hasil Belajar Matematika

Dari tabel 4. Data Hasil Uji N-Gain Hasil Belajar Matematika hasil belajar matematika bahwa terjadi peningkatan hasil belajar *pretest* dengan *posttest*. Telah didapat hasil

perhitungan rata-rata nilai *pretest* untuk kelas eksperimen sebesar 63,73, sedangkan rata-rata nilai *posttest* meningkat setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *fun thinkers book* sebesar 89,64, dan dengan rata-rata *N-Gain* sebesar 0,7309, dengan nilai tersebut termasuk kedalam kategori “tinggi”.

Sedangkan hasil perhitungan rata-rata nilai *pretest* untuk kelas kontrol sebesar 57,33, sedangkan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model konvensional rata-rata nilai *posttest* sebesar 69,33, dan rata-rata *N-Gain* sebesar 0,2663, dengan nilai tersebut termasuk kedalam kategori “rendah”.

Dengan demikian dapat disimpulkan berdasarkan uji *N-Gain* score terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar matematika setelah diberikan perilaku menggunakan model *problem based learning* (PBL) dengan berbantuan media *fun thinkers book*.

Setelah dilakukan pengujian terhadap hasil belajar, selanjutnya melakukan uji angket motivasi belajar siswa baik kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 5. Uji N-Gain Motivasi Belajar Matematika Kelas Eksperimen

No	Kelas	Aspek Motivasi Belajar	N-Gain	Kategori
1.	Kontrol	Fisiologis	0,63	Sedang
2.		Perasaan aman dan tenteram	0,43	Sedang
3.		Rasa memiliki dan rasa cinta/sayang	0,58	Sedang
4.		Penghargaan/penghormatan	0,58	Sedang
5.		Aktualisasi diri	0,46	Sedang
Rata-rata			0,54	Sedang

Berdasarkan tabel 5. diatas menunjukkan uji *N-Gain* angket motivasi belajar siswa terhadap pelajaran matematika kelas eksperimen dengan menggunakan 5 aspek, yaitu, 1) Fisiologis, dengan

rata-rata uji *N-Gain* = 0,73 termasuk kedalam kategori “Tinggi”, 2) Perasaan aman dan tenteram dengan rata-rata uji *N-Gain*= 0,88 termasuk kedalam kategori “Tinggi”, 3) Rasa memiliki dan rasa cinta/ sayang

No	Kelas	Aspek Motivasi Belajar	N-Gain	Kategori
1.	Eksperimen	Fisiologis	0,73	Tinggi
2.		Perasaan aman dan tenteram	0,88	Tinggi
3.		Rasa memiliki dan rasa cinta/sayang	0,90	Tinggi
4.		Penghargaan/ penghormatan	0,89	Tinggi
5.		Aktualisasi diri	0,88	Tinggi
Rata-rata			0,85	Tinggi

dengan rata-rata uji *N-Gain* = 0,90 termasuk kedalam kategori “Tinggi”, 4) Penghargaan/ Penghormatan dengan rata-rata uji *N-Gain* = 0,89 termasuk kedalam kategori “Tinggi” dan 5) Aktualisasi diri dengan rata-rata uji *N-Gain* = 0,88 termasuk kedalam kategori “Tinggi” dengan rata-rata dari semua aspek yaitu, 0,85 termasuk kedalam kategori “Tinggi” (Zebua, 2021).

Tabel 6. Uji N-Gain Motivasi Belajar Matematika Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel 6. diatas menunjukkan uji *N-Gain* angket motivasi belajar siswa terhadap pelajaran matematika kelas kontrol dengan menggunakan 5 aspek, yaitu, 1) Fisiologis, dengan rata-rata uji *N-Gain*= 0,63 termasuk kedalam kategori “Sedang”, 2) Perasaan aman dan tenteram dengan rata-rata uji *N-Gain*= 0,43 termasuk kedalam kategori “Sedang”, 3) Rasa memiliki dan rasa cinta/ sayang dengan rata-rata uji *N-Gain*= 0,58 termasuk kedalam kategori “Sedang”, 4) Penghargaan/ Penghormatan dengan rata-rata uji *N-Gain*= 0,58 termasuk kedalam kategori “Sedang” dan 5) Aktualisasi diri dengan rata-rata uji *N-Gain*= 0,46 termasuk kedalam kategori “Sedang” dengan rata-rata dari semua aspek yaitu, 0,54 termasuk kedalam kategori “Sedang” (Cahyono, Hamda & Prahastiwi, 2022).

Berdasarkan uraian diatas bahwa, bantuan media yang digunakan dengan menggunakan media *fun thinkers book* mempunyai kelebihan dibandingkan dengan media lain, yaitu dapat mempersingkat waktu pada pembelajaran, tampilannya dapat menarik perhatian siswa,

penggunaannya menyenangkan, siswa menjadi lebih aktif sehingga tidak membosankan siswa dan lebih mudah merangsang siswa (Pangaribuan, & Angi, 2023). Jadi dapat disimpulkan mempunyai pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar matematika yang signifikan.

E. Kesimpulan

1. Terdapat pengaruh model *problem based learning* (PBL) dengan berbantuan media *fun thinkers book* pada siswa kelas V SD Negeri 1 Bojong Lor. Hal ini dibuktikan dalam uji t nilai sig. $0,000 < 0,05$ maka dapat diputuskan H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika menggunakan model *problem based learning* (PBL) dengan berbantuan media *fun thinkers book*.
2. Terdapat peningkatan hasil belajar matematika pada kelas eksperimen menggunakan model *problem based learning* (PBL) dengan berbantuan media *fun thinkers book*. Hasil belajar siswa kelas VB (eksperimen) lebih tinggi dari kelas VA (kontrol). Pada kelas VB didapat rata-rata hasil belajar

uji N-Gain, kelas eksperimen 0,7309 dengan kategori “tinggi” lebih besar dari pada kelas kontrol 0,2663 dengan kategori “rendah”, artinya peningkatan hasil belajar siswa lebih baik dari pada kelas kontrol.

3. Terdapat peningkatan motivasi belajar matematika pada kelas eksperimen menggunakan model *problem based learning* (PBL) dengan berbantuan media *fun thinkers book* dengan rata-rata N-Gain 0,85 dengan kategori “tinggi”, sedangkan kelas kontrol dengan rata-rata N-Gain 0,54 termasuk kedalam kategori “Sedang”. Jadi dapat disimpulkan N-Gain uji angket mengalami suatu peningkatan yang signifikan terhadap motivasi belajar matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Andri, A., Dores, O. J., & Lina, A. H. (2020). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa SDN 01 Nanga Kantuk. *J-Pimat Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1). Doi: <https://doi.org/10.31932/J-Pimat>.
- Arwati, E. A. E., Tanzimah, T., & Noviati, N. (2022). Pengaruh

- Model Pembelajaran *Problem based learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V SD Methodist 3 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 4(6), 3979-3986. Doi: <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.8858>.
- Asmedy, A. (2021). Perbandingan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Means Ends Analysis (MEA) Dengan Model Pembelajaran Konvensional Pokok Bahasan Dimensi Tiga. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan Pkm Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(2), 124-132. Doi: <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i2.42>.
- Azizi, A. (2019). Implementasi *Problem based learning* (PBL) Dengan Bermain Peran (BP) Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah. *Jupe Jurnal Pendidikan Mandala*, 4(5). Doi: <https://dx.doi.org/10.58258/jupe>. Doi: <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.8858>.
- Cahyono, D., Hamda, M., & Prahastiwi, E. (2022). Pimikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar. *Tajdid: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1), 3748. Doi: <https://doi.org/10.52266/tajdid.v6i1.7>.
- Fauzia, H. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Problem based learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD. *Primary Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 40. Doi: <https://doi.org/10.33578/jpkip.v7i1.5338>.
- Hamdani, A. D., Nurhafisah, N., & Silvia, S. (2022). Inovasi Pendidikan Karakter Dalam Menciptakan Generasi Emas. *Jurnal Pendidikan Guru*. Doi: <https://dx.doi.org/10.32832/jp.g.v3i3.7291>.
- Istito'ah, L., Setianingsih, E. S., & Karmila, M. (2022). Analisis Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas I SDN 2 Purwosari Kendal. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 2(2), 582-592. Doi: <https://doi.org/10.26877/wp.v2i2.10049>.
- Jummita, J., Agustiana, I. G. A. T., & Dibia, I. K. (2021). Media Fun Thinkers Berbasis Soal Calistung Pada Tema 7 Benda, Hewan Dan Tanaman Di Sekitarku Untuk Siswa SD Kelas 1. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*. Doi: <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37258>.
- Kurnikmah, A., Satria, T. G., & Valen, A. (2022). Development Of *Fun thinkers book* Media On Thematic Learning The Beauty Of Togetherness Theme For

- Fourth Grade Elementary School Students. *Widyagogik Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*,9(2), 148-159. Doi: <https://doi.org/10.21107/Widyagogik>.
- Laili, F. J., & Puspasari, R. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Ditinjau Dari Kemampuan Koneksi Matematika. *Jp2m (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 4(2), 1-10. Doi: <https://doi.org/10.29100/jp2m.v4i2.951>.
- Lase, A. And Ndruru, F. I. (2022) Penerapan Model Pembelajaran Discovery Inquiry Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Educativo Jurnal Pendidikan*,1(1).Doi:10.56248/Educativo.V1i1.6.
- Madang, K., Tibrani, M. M., & Santoso, L. M. (2019). Zoologi Invertebrata: Implementation Of *Problem based learning* (PBL) Models Supported By Pedagogical Agents For Higher Order Thinking Skills (HOTS) In Learning Invertebrate Zoology. *Biodik*, 5(3), 262-272. Doi: <https://doi.org/10.22437/Bio.V5i3.7916>.
- Nurqaidah, S. And Hendra, A. (2020) Persepsi Siswa Tentang Efikasi Guru Dan Tingkah Laku Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa. *Educativo Jurnal Pendidikan*,1(1).Doi:10.56248/Educativo.V1i1.23.
- Pangaribuan, S., & Masri Perangin-Angi, L. (2023). Pengembangan Media *Fun thinkers book* Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas V SDN 091453 Marihat Raja Kecamatan Dolok Panribuan T.A 2022/2023. *Journal On Education*, 6(1), 4053-4065. Doi: <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3526>.
- Ramadhan, M. (2021). Metode Penelitian. Cipta Media Nusantara.
- Rohani, R., Maman, M., & Sulha, S. (2019). Pengaruh Pemberian Penguatan Oleh Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 3(2),184195.Doi:<https://doi.org/10.31571/Pkn.V3i2.1441>.
- Suhandi, A. M. And Robi'ah, F. (2022). Guru Dan Tantangan Kurikulum Baru: Analisis Peran Guru Dalam Kebijakan Kurikulum Baru. *Jurnal Basicedu*, 6(4). Doi:10.31004/basicedu.V6i4.3172.
- Tyera, L., Megawati, M. And Rusli, M. (2022). Penerapan Keterampilan Proses Dasar Berbasis Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Educativo Jurnal Pendidikan*, 1(1). Doi: 10.56248/Educativo.V1i1.18.

Zebua, T. G. (2021). Teori Motivasi Abraham H. Maslow Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Matematika. RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika, Doi:<https://doi.org/10.32938/jpm.v3i1.1185>.