

**Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui *Problem Based Learning*  
Dengan Media *Mystery Box* Pada Materi Pecahan Kelas IV Di SDN Keseneng**

Ana Nur Soimah<sup>1</sup>, Rintis Rizkia Pangestika<sup>2</sup>, Arum Ratnaningsih<sup>3</sup>  
PGSD, Universitas Muhammadiyah Purworejo

<sup>1</sup>[ananurshoimah01@gmail.com](mailto:ananurshoimah01@gmail.com), <sup>2</sup>[rintis@umpwr.co.id](mailto:rintis@umpwr.co.id), <sup>3</sup>[arumratna@umpwr.ac.id](mailto:arumratna@umpwr.ac.id)

**ABSTRACT**

*Improving Student Learning Outcomes Through Problem Based Learning With Mystery Box Media On Fraction Material Of Grade IV SDN Keseneng. This study aims to: 1) Describe the application of the Problem Based Learning model with mystery box media on fraction material in improving the learning outcomes of grade IV students of SDN Keseneng, 2) Describe the improvement of student learning outcomes through the Problem Based Learning model with mystery box media on fraction material of grade IV SDN Keseneng. The study was conducted in two cycles consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The data analysis technique used qualitative analysis techniques and quantitative analysis techniques. The results of this study indicate that the application of the Problem Based Learning model with mystery box media can improve student learning outcomes. This is evidenced by data through the learning implementation sheet in cycle I 79%, cycle II increased to 95% with a success indicator of 80% so it can be concluded that the application of the Problem Based Learning model with mystery box media can affect student learning outcomes. This is evidenced by the average pre-cycle score of 60.42, which increased to 63.75 in cycle I, and 77.08 in cycle II. This demonstrates that the application of the Problem-Based Learning model with the mystery box can improve student learning outcomes in fractions.*

*Keywords: Learning Outcomes, Problem Based Learning, Mystery Box, Fractions*

**ABSTRAK**

Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui *Problem Based Learning* Dengan Media *Mystery Box* Pada Materi Pecahan Kelas IV SDN Keseneng. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mendeskripsikan penerapan model *Problem Based Learning* dengan media *mystery box* pada materi pecahan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Keseneng, 2) Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik melalui model *Problem Based Learning* dengan media *mystery box* pada materi pecahan kelas IV SDN Keseneng. Penelitian dilakukan dengan dua siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik analisis data yang dilakukan menggunakan teknik analisis kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dengan media *mystery box* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan data melalui lembar keterlaksanaan

pembelajaran pada siklus I 79%, siklus II meningkat menjadi 95% dengan indikator keberhasilan 80% sehingga dapat disimpulkan penerapan model *Problem Based Learning* dengan media *mystery box* dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata pra siklus 60,42, siklus I naik menjadi 63,75 dan siklus II meningkat menjadi 77,08. Berdasarkan hal tersebut terbukti bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dengan media *mystery box* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pecahan.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Problem Based Learning*, Media *Mystery Box*, Pecahan

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah suatu proses yang sangat penting untuk membentuk pribadi manusia menjadi lebih baik, tanpa adanya pendidikan setiap individu tidak akan mampu hidup maupun berkembang. Peranan pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan yang sangat penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 yaitu pendidikan adalah suatu usaha yang disengaja serta direncanakan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang menjadikan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang ada pada diri setiap peserta didik agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, akhlak mulia, kecerdasan, dan keterampilan yang

diperlukan untuk diri peserta didik, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut (Zahrawati, N. F., 2020) Pendidikan diselenggarakan sebagai bentuk proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 mengenai Standar Isi, salah satu tujuan dari pembelajaran Matematika di semua jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah agar peserta didik dapat memecahkan masalah. Hal ini mencakup kemampuan untuk memahami masalah, merancang model Matematika, menyelesaikan model tersebut, serta menafsirkan solusi yang diperoleh (Handarini, O. I., & Wulandari, S.S., 2020).

Pembelajaran berbasis masalah *Problem-Based Learning* adalah pendekatan yang menggunakan masalah dari dunia nyata sebagai

konteks utama dalam proses belajar. Pendekatan ini dirancang untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah dengan cara yang lebih aplikatif. Selain itu, metode ini juga memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan memahami konsep-konsep esensial dari materi pelajaran melalui penyelesaian masalah yang relevan dan nyata (Muhartini et al., 2023). Model pembelajaran berbasis masalah atau *Problem-Based Learning* adalah pendekatan yang menekankan pada proses penyelesaian masalah sebagai inti dari pembelajaran. Implementasi model *Problem Based Learning* melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar yang bersifat kolaboratif dan berpusat pada peserta didik itu sendiri. Pendekatan ini dirancang untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah serta kemampuan belajar mandiri, yang sangat diperlukan untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan sehari-hari dan karier profesional (Burhana dkk., 2021).

Media pembelajaran adalah berbagai alat dan sumber daya yang digunakan untuk mendukung dan

memperbaiki proses belajar. Dengan memanfaatkan media pembelajaran ini, proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan optimal, karena media pembelajaran membantu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih jelas dan menarik, serta memungkinkan peserta didik untuk memahami materi dengan lebih baik (Fadilah dkk., 2023). Saat ini, proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada buku dan papan tulis. Berbagai media pembelajaran moderen tersedia dan dapat dimanfaatkan oleh pengajar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model *Problem Based Learning* dengan media *mystery box* pada materi pecahan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Keseneng dan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik melalui model *Problem Based Learning* dengan media *mystery box* pada materi pecahan kelas IV di SD Negeri Keseneng.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu

menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian yang menjelaskan tentang adanya sebab-akibat serta pemaparan apa yang terjadi ketika perlakuan tersebut dilakukan dan menjelaskan proses awal pemberian hingga timbulnya dampak yang terjadi akibat dari perlakuan tersebut. Tujuan dari penelitian tindakan kelas (PTK) ini yaitu untuk memperbaiki serta meningkatkan kualitas pembelajaran (Arikunto, 2021). Menurut (Suyitno, S., 2018) penelitian tindakan kelas (PTK) memiliki beberapa tujuan bagi guru maupun peserta didik yaitu meningkatkan kualitas dan keterampilan yang dimiliki pendidik pada saat didalam kelas untuk mengevaluasi, bercermin, merefleksi, maupun menilai kompetensi mengajar, sehingga menjadikan pendidik lebih profesional.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu: observasi, wawancara, tes, dokumentasi, dan catatan lapangan. Menurut (Arikunto, S., 2021) instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data agar lebih sistematis. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa

lembar observasi, lembar wawancara, dan lembar tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu Teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Menurut (Suyitno, 2018) teknis analisis kualitatif menggambarkan situasi dalam proses pembelajaran di kelas. Analisis data kualitatif ini merupakan data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan mengenai model *Problem Based Learning* yang diimplementasikan. Teknik analisis data kuantitatif adalah teknik pengumpulan data berupa data liner.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **1. Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Model *Problem Based Learning* dengan Media *Mystery Box***

Keterlaksanaan pembelajaran dilihat dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yang diisi oleh guru kelas sebagai pengawas serta membantu peneliti untuk mengukur keberhasilan tindakan kelas. Hal ini sesuai dengan pendapat (Arikunto, 2021) yaitu hasil penelitian dapat dikatakan berhasil apabila telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan, yakni mencapai tingkat keberhasilan

minimal sebesar 80% dilihat dari ketuntasan hasil belajar peserta didik. Berikut akan disajikan pada tabel keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I dan siklus II.

**Tabel 1. Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus I**

Jumlah tahap pelaksanaan	Persentase keterlaksanaan pembelajaran		
	P. I	P. II	Rata-rata
36	75%	83%	79%

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pada siklus I dengan jumlah keseluruhan tahap pelaksanaan 36 pada pertemuan I mencapai 75% dan pada pertemuan II mencapai 83% sehingga memperoleh rata-rata 79%.

**Tabel 2. Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus II**

Jumlah tahap pelaksanaan	Persentase keterlaksanaan pembelajaran		
	P. I	P. II	Rata-rata
36	92%	98%	95%

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pada siklus I dengan jumlah keseluruhan tahap pelaksanaan 36 pada pertemuan I mencapai 92% dan pada pertemuan II mencapai 98% sehingga memperoleh rata-rata 95%.

Adapun peningkatan keterlaksanaan pembelajaran dari siklus I dan Siklus II dapat dilihat dari gambar di bawah ini:



**Gambar 1. Keterlaksanaan Pembelajaran**

Berdasarkan grafik keterlaksanaan di atas menjelaskan bahwa pada Siklus I jumlah tahap keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media *misteri box* terdiri dari 36 tahap. Persentase keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan I yaitu 75% dan pertemuan II persentase keterlaksanaan pembelajaran yaitu 83%. Pada siklus I rata-rata persentase dari pertemuan I dan pertemuan II yaitu 79%. Pada Siklus II jumlah tahap keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media *misteri box* terdiri dari 36 tahap. Persentase keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan I yaitu 92% dan pertemuan II persentase keterlaksanaan pembelajaran yaitu 98%. Pada siklus II rata-rata persentase dari pertemuan I dan pertemuan II yaitu 95%.

## 2. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Pecahan

Hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dilihat oleh peneliti melalui hasil tes evaluasi peserta didik. Menurut (Listyaningsih, 2023) penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Berikut akan disajikan pada tabel peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II.

**Tabel 3. Nilai Hasil Belajar Peserta Didik**

Keterangan	Pra siklus	Siklus I	
		P.1	P.2
Rata-rata	60,42	56,88	70,62
Rata-rata pertemuan I dan pertemuan II	-	63,75	
Kenaikan dari pra siklus ke siklus I		3,33	

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada pra siklus dan siklus I mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 63,75.

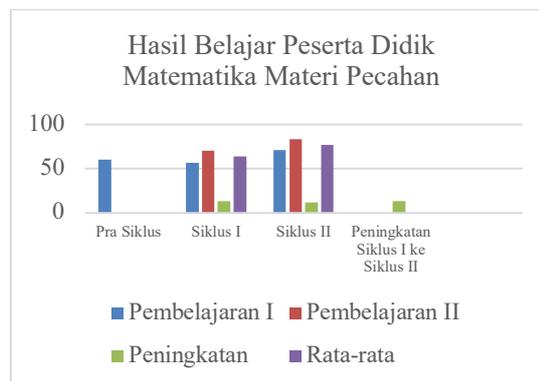
**Tabel 4. Nilai Hasil Belajar Peserta Didik**

Keterangan	Siklus I		Siklus II	
	P. 1	P. 2	P.1	P. 2
Rata-rata	56,88	70,62	71,04	83,12

Rata-rata siklus I dan siklus II	63,75	77,08
Kenaikan siklus I ke siklus II	13,33	

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 77,08.

Berikut ini grafik hasil belajar peserta didik dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media *mystery box* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat dilihat di bawah ini.



**Gambar 2. Hasil Belajar Peserta Didik Materi Pecahan**

Berdasarkan grafik di atas menjelaskan tentang hasil belajar peserta didik pada materi Matematika kelas IV SD Negeri Keseneng yang terdiri dari 24 peserta didik. Pada Pra Siklus hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 60,42. Pada Siklus I Pembelajaran I hasil belajar peserta didik rata-rata 56,88 mengalami

peningkatan sebanyak 13,74 sehingga pada Pembelajaran II mendapatkan nilai rata-rata 70,62 sehingga pada Siklus I jumlah rata-rata keseluruhan yaitu 63,75. Pada Siklus II Pembelajaran I hasil belajar peserta didik rata-rata 71,04 mengalami peningkatan sebanyak 12,08 sehingga pada Pembelajaran II mendapatkan nilai rata-rata 83,12 sehingga pada Siklus II jumlah rata-rata keseluruhan yaitu 77,08 yang menandakan telah mencapai KKTP.

#### **E. Kesimpulan**

1. Keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* dengan media *mystery box* dengan menggunakan lima langkah telah memberikan hasil yang positif. Seluruh rangkaian langkah-langkah dalam model *Problem Based Learning* ini telah diterapkan dengan baik di kelas IV SD Negeri Keseneng. Pada siklus I, pelaksanaan pembelajaran mencapai tingkat keterlaksanaan sebesar 79%, pada siklus II, tingkat keterlaksanaan pembelajaran meningkat secara signifikan mencapai 95%, yang menunjukkan bahwa model ini telah diimplementasikan dengan lebih efektif dan efisien.

2. Hasil belajar peserta didik dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media *mystery box* pada pra siklus dengan rata-rata nilai 60,42, siklus I 63,75 dan siklus II 77,08 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dengan media *mystery box* ini terbukti berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa dalam proses belajar yang menjadikan meningkatnya hasil belajar peserta didik pada materi pecahan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Burhana, A., Octavianti, D., Anggraheni, L. M. R., Ashariyanti, N. D., & Mardani, P. A. A. (2021). Model *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan cara berpikir kritis siswa di sekolah dasar. *SNHRP*, 3, 302-307.
- Fadilah, A., Nurzakayah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Handayani, D., & Septhiani, S. (2021). Pengaruh kecerdasan emosional aspek kesadaran diri terhadap prestasi belajar matematika. *Jurnal*

- Cendekia: *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1352-1358.
- Listyaningsih, E., Nugraheni, N., & Yuliasih, I, B. (2023). Peningkatan hasil belajar melalui pendekatan tarl model PBL dalam matematika kelas v SDN Bendan Ngisor, madani: *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(6).
- Muhartini, M., Mansur, A., & Bakar, A. (2023). Pembelajaran Kontekstual dan Pembelajaran Problem Based Learning. Lencana: *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(1), 66-77.
- Suyitno, S. (2018). *Metedologi penelitian Tindakan kelas, eksperimen, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Zahrawati, F. (2020). Penerapan model Problem Based Learning untuk meningkatkan hasil belajar sosiologi siswa. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 1(2), 71–79.