

IMPLEMENTASI *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF DAN PAPAN DIAGRAM

Eros Rosmiati¹

Prodi PPG PGSD, FKIP, Universitas Kuningan

Agus Gunawan²

Prodi PPG PGSD, FKIP, Universitas Kuningan

¹erosmiati990@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran menggunakan *Problem Based Learning* berbantuan media PowerPoint interaktif dan alat peraga papan diagram untuk meningkatkan keaktifan, pemahaman dan kemampuan numerasi peserta didik yang ditinjau dari hasil belajar peserta didik kelas 1 SD Negeri 1 Tambaksari. Berdasarkan observasi awal peneliti, pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dilakukan dengan ceramah, penugasan, tanya jawab, dan diskusi klasikal. Proses pembelajaran tersebut memberikan hasil belajar yang rendah. Oleh karena itu, peneliti menerapkan model pembelajaran Project Based Learning. Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif. Subjek penelitian berjumlah sebanyak 15 orang peserta didik. Instrumen penelitian yang disusun berupa modul ajar, lembar observasi kegiatan guru, lembar kerja peserta didik, lembar penilaian tes formatif pada siklus I dan siklus II. Hasil penelitian yang pada siklus I terdapat 66,7% peserta didik yang mencapai nilai di atas KKM sedangkan 33,3% lainnya masih belum mampu mencapai KKM. Sedangkan pada siklus II diperoleh hasil dari implementasi *Problem Based Learning* berbantuan media PowerPoint interaktif dan alat peraga papan diagram ini sebanyak 100% peserta didik mampu mencapai nilai di atas KKM. Hal ini menandakan penerapan model *Problem Based Learning* berpengaruh pada peningkatan keaktifan peserta didik dan pemahaman serta kemampuan numerasi peserta didik ditinjau dari hasil belajarnya. Hal ini dikarenakan pembelajaran berfokus pada peserta didik sehingga peserta didik mampu mengeksplorasi lebih banyak pengalaman secara langsung dalam pembelajaran dengan desain yang kontekstual.

Kata kunci: *Problem Based Learning*; PowerPoint Interaktif; Papan Diagram.

IMPLEMENTATION OF *PROBLEM BASED LEARNING* USED BY INTERACTIVE POWERPOINT AND DIAGRAM BOARDS

ABSTRACT

This research aims to describe the implementation of learning using Problem Based Learning assisted by interactive PowerPoint media and diagram board teaching aids to increase students' activeness, understanding and numeracy abilities as seen from the learning outcomes of class 1 students at SD Negeri 1 Tambaksari. Based on the researcher's initial observations, the learning carried out by the teacher was carried out with lectures, assignments, questions and answers, and classical discussions. This learning process provides low learning outcomes. Therefore, researchers apply the Project Based Learning learning model. This research is included in classroom action research using a qualitative approach with descriptive analysis. The research subjects were 15 students. The research instruments prepared were in the form of teaching models, teacher activity observation sheets, student worksheets, formative test assessment sheets in cycle I and cycle II. The research results showed that in cycle I there were 66.7% of students who achieved a score above the KKM, while the other 33.3% were still unable to reach the minimum completeness criteria. Meanwhile, in cycle II, the results obtained from the implementation of Problem Based Learning with the help of interactive PowerPoint media and diagram board teaching aids were 100% of students able to achieve scores above the minimum completeness criteria. This indicates that the application of the Problem Based Learning model has an effect on increasing student activity and students' understanding and numerical abilities in terms of their learning outcomes. This is because learning focuses on students so that students are able to explore more direct experiences in learning with a contextual design.

Keywords: *Problem Based Learning*; PowerPoint Interactive; Diagram Boards.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan manusia secara terus menerus (sepanjang hayat) dalam kehidupannya. Pendidikan juga dapat disebut sebagai proses memanusiakan manusia, dimana melalui pendidikan seseorang dapat mempertahankan eksistensinya dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk karakter dan kompetensi peserta didik untuk menghadapi tuntutan dunia global yang terus berkembang. Dalam Undang-undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003 Bab I pasal 1 (1) yang berbunyi “yang dimaksud dengan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya sendiri”. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang efektif dan relevan sangat diperlukan untuk menghasilkan lulusan yang mampu berpikir kritis, kreatif, dan mampu menghadapi permasalahan nyata.

Pembelajaran matematika di tingkat SD memerlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan pemahaman peserta didik. Materi mengeksplorasi banyak benda pada mata pelajaran matematika kelas 1 SD memiliki potensi untuk membangun dasar pemahaman konsep matematis yang kuat terutama dalam penyajian data terutama dalam kemampuan numerasi. Keberhasilan proses belajar dan mengajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya pemilihan metode atau model pembelajaran, minat peserta didik terhadap materi yang diajarkan dan peranan guru dalam mengatasi kesulitan belajar peserta didik serta motivasi dari peserta didik itu sendiri untuk belajar dan memahami materi. Namun, dalam beberapa konteks, pendekatan dan teknik pembelajaran yang digunakan belum memanfaatkan potensi penuh dari metode yang lebih inovatif. Ketidaktepatan teknik pembelajaran yang diterapkan oleh pengajar menyebabkan proses pembelajaran terkesan monoton.

Berdasarkan dari hasil nilai peserta didik kelas I SDN 1 Tambaksari dirasa kurang paham terhadap materi yang sudah diberikan oleh guru, ini dilihat dari nilai ketuntasan peserta didik yang masih di bawah KKM, rata-rata nilai yang diraih sebesar 65 jelas ini menjadi suatu permasalahan serius di mana sebagian besar peserta didik nilainya kurang dari KKM. Salah satu faktor adalah pengaruh lingkungan sekolah yang kurang mendukung seperti keadaan di dalam kelas yang kurang kondusif dan pemilihan model atau pendekatan yang kurang tepat. Akibatnya, peserta didik kurang serius untuk belajar matematika, sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Problem Based Learning (PBL) menjadi sebuah pendekatan yang berfokus pada pemecahan masalah, di mana peserta didik dihadapkan pada situasi nyata yang memerlukan analisis mendalam, kolaborasi, dan pemecahan masalah secara kreatif. Sejalan dengan pendapat Boud dan Feletti dalam Riyanto (2010:285) yang menyatakan bahwa pendekatan PBL sebagai suatu pendekatan ke arah penataan pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk menghadapi permasalahan melalui praktik nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Problem Besed Learning menekankan pada aktivitas pemecahan masalah dalam pembelajaran. Menurut Putra (2013) dalam Muharoma, Y. P., & Wulandari, D. (2014). memiliki beberapa kelebihan, diantaranya adalah: (a) peserta didik lebih memahami konsep yang diajarkan dikarenakan peserta didik yang menemukan konsep tersebut; (b) melibatkan peserta didik secara aktif dalam memecahkan masalah dan menuntut keterampilan berpikir peserta didik yang lebih tinggi; (c) pengetahuan tertanam berdasarkan skemata yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga pembelajaran lebih bermakna; (d) peserta didik dapat merasakan manfaat pembelajaran dan meningkatkan

motivasi, karena masalah-masalah yang diselesaikan langsung dikaitkan dengan kehidupan nyata; (e) menjadikan peserta didik lebih mandiri dan dewasa; (f) menumbuhkembangkan kemampuan kreativitas peserta didik. Namun, implementasi PBL seringkali dihadapkan pada tantangan tertentu, seperti kurangnya alat bantu yang dapat meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan peserta didik.

Dalam menghadapi keterbatasan tersebut, teknologi pembelajaran menjadi salah satu solusi yang potensial. PowerPoint merupakan salah satu perangkat lunak yang paling tersohor sebagai bentuk pemanfaatan multimedia dalam presentasi. Media pembelajaran, terutama PowerPoint interaktif, dapat menjadi alternatif pilihan untuk meningkatkan daya tarik dan keterlibatan peserta didik. Sesuai dengan pendapat Munadi dalam Muharoma dan Wulandari (2014) yang menyatakan bahwa Pemanfaatan PowerPoint dalam presentasi menyebabkan kegiatan presentasi sangat udah, dinamis dan menarik. Selain itu, penggunaan papan diagram sebagai alat visual dapat membantu peserta didik menyusun ide-ide dan konsep-konsep secara lebih terstruktur. Namun, masih perlu diakui bahwa integrasi media dan alat peraga tersebut dengan PBL memerlukan desain pembelajaran yang matang untuk mencapai hasil yang optimal.

Adapun langkah-langkah pembelajaran *Problem Based Learning* yang dimodifikasi dengan media PowerPoint menurut Arends (2008) dalam Marissa dkk (2012) adalah (1) guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan mengatasi masalah; (2) guru menjelaskan cakupan materi dengan menggunakan media PowerPoint; (3) peserta didik disajikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari; (4) peserta didik berkelompok dan mendiskusikan masalah serta mencari solusi; (5) guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan mempersiapkan karya yang sesuai dengan pemecahan masalah; (6) peserta didik memaparkan hasil diskusi kelompok, dilanjutkan dengan memberikan tanggapan/pendapat; (7) peserta didik bersama guru membahas hasil diskusi; (8) peserta didik bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Dengan mempertimbangkan latar belakang ini, fokus penelitian ini adalah kurang optimalnya pembelajaran matematika pada materi mengeksplorasi banyak benda. Hal yang dapat dilakukan sebagai upaya untuk mengatasi masalah tersebut yaitu mengimplementasikan *Problem Based Learning* berbantuan media PowerPoint interaktif dan papan diagram sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan numerasi dan hasil belajar peserta didik serta untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif sehingga mampu mencapai tujuan dari pembelajaran dengan perolehan hasil belajar peserta didik yang sesuai dengan standar yang telah ditentukan yaitu KKM 75.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action reseach*). Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu penelitian yang dilakukan oleh guru atau seseorang tertentu di dalam kelas dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja sebagai guru, sehingga hasil belajar peserta didik menjadi meningkat. Tahapan penelitian terdiri atas 2 siklus, setiap siklus terdiri atas empat langkah, yaitu: (1) perencanaan, (2) aksi atau tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Penelitian ini juga menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis deskriptif. Menurut Sugiyono (2019) penelitian kualitatif sering disebut penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (natural setting) dan penelitian dilakukan pada objek yang alamiah, objek yang alamiah adalah objek yang berkembang apa adanya, tidak dimanipulasi oleh

peneliti dan kehadiran peneliti tidak mempengaruhi dinamika pada objek. Penelitian ini memberikan gambaran proses implementasi pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Matematika materi “Mengeksplorasi Banyak Benda” dengan berbantuan media *PowerPoint* interaktif dan alat peraga papan diagram. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Tambaksari, Kabupaten Ciamis dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas 1 di SD Negeri 1 Tambaksari, Kabupaten Ciamis tahun ajaran 2023/2024.

Menurut Hardani (2020) proses pengumpulan data pada penelitian dapat menggunakan teknik-teknik tertentu, seperti penyebaran angket, wawancara dan observasi. Merujuk pada pernyataan tersebut peneliti menentukan proses pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan memberikan beberapa instrumen seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), lembar tes formatif dan rubrik penilaian. Lembar Kerja Peserta Didik disusun berdasarkan konsep alat ukur berupa kisi-kisi dari kajian teori dan dikembangkan menjadi 2 kegiatan yang mendorong peserta didik untuk melakukan penyelidikan dan penemuan solusi pada masalah yang diberikan. Soal tes formatif yang dibuat merupakan soal pada materi mengeksplorasi banyak benda (penyajian data) yang meliputi indikator soal HOTS level menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) dan mencipta (C6).

Teknik analisis data kualitatif menurut Mile dan Huberman (dalam Hardani, 2020) terbagi dalam tiga alur kegiatan secara bersamaan, yaitu (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) penarikan kesimpulan. Reduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya, sehingga data-data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya (Sugiyono, 2017). Proses penyajian data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dengan uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. Menurut Hardani (2020) dengan melakukan penyajian data, akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami. Pada penelitian ini penyajian data yang dilakukan adalah mendeskripsikan kegiatan implementasi pembelajaran. Tahapan terakhir dari sebuah analisis data adalah penarikan kesimpulan. Simpulan merupakan intisari dari temuan penelitian yang menggambarkan pendapat-pendapat terakhir yang berdasarkan pada uraian-uraian sebelumnya, atau keputusan yang diperoleh berdasarkan berpikir induktif atau deduktif. Dalam penelitian ini, penarikan kesimpulan dilihat berdasarkan hasil observasi guru selama pembelajaran berlangsung dan hasil pengerjaan LKPD serta lembar tes formatif peserta didik, sehingga dapat diketahui keberhasilan pembelajaran yang dilakukan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas dimulai dengan melakukan observasi, yang melibatkan pemberitahuan dan permohonan izin kepada kepala sekolah serta orientasi lapangan. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengidentifikasi dan menemukan permasalahan yang terkait dengan proses pembelajaran matematika. Setelah permasalahan teridentifikasi, langkah selanjutnya adalah mencari solusi dengan merancang rencana tindakan pembelajaran guna melakukan perbaikan, dengan tujuan meningkatkan pemahaman peserta didik selama pembelajaran matematika.

Hasil observasi awal mengungkapkan bahwa pembelajaran masih menggunakan metode ceramah. Selama proses pembelajaran, hanya sebagian kecil peserta didik yang

aktif dalam menyatakan pendapat mereka, sedangkan peserta didik lainnya cenderung hanya menerima informasi yang disampaikan oleh guru tanpa benar-benar memahami konsep yang diajarkan. Hal ini tercermin pada saat dilakukan latihan soal uraian, dimana masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal tersebut. Hal ini berpengaruh pada hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik, Gambaran lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik

No.	Tahapan Kegiatan	Kategori Nilai		Persentase	
		<75	≥75	<75	≥75
1.	Prasiklus	9	6	60%	40%

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang mampu mencapai KKM hanya sebanyak 6 orang (40%) sedangkan peserta didik yang belum mencapai KKM sebanyak 9 orang (60%) dari jumlah keseluruhan peserta didik kelas 1 yaitu 15 orang. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, peneliti menetapkan alternatif pemecahan masalah dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media pembelajaran PowerPoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas 1 SDN 1 tambaksari. Kegiatan pembelajaran dirancang dan disesuaikan dengan permasalahan yang terjadi. Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti telah mempersiapkan berbagai perangkat seperti modul ajar, lembar observasi kegiatan guru dan peserta didik, soal evaluasi dan lembar refleksi.

Tindakan perbaikan yang akan diberikan dapat diuraikan sebagai berikut.

Siklus I

Tahap pelaksanaan pembelajaran pada siklus I ini diawali dengan membuat scenario pembelajaran yang tertuang dalam modul ajar lengkap dengan instrumen penelitiannya berupa soal tes matematika, rubrik penilaian, lembar observasi dan refleksi. Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah kegiatan belajar mengajar dan mengimplementasikan soal-soal yang sudah dipersiapkan baik dalam proses belajar mengajar melalui LKPD maupun soal tes formatif dan pemverian tugas. Adapun gambaran proses pembelajaran adalah sebagai berikut: tindakan pembelajaran diawali dengan mengucapkan salam, berdoa bersama dan mengecek kehadiran. Selanjutnya, guru memberikan apersepsi motivasi dan menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dicapai. Kegiatan inti dilakukan dengan pengelompokan peserta didik secara heterogen, peserta didik mendengarkan pengarahan dari guru secara umum tentang materi mengeksplorasi banyak benda, peserta didik mengamati gambar-gamabr yang sudah tersedia, peserta didik diberi lembar kerja untuk berdiskusi dengan masing-masing kelompok. Peserta didik mendengarkan stimulan dari guru, peserta didik melakukan diskusi berdasarkan langkah kerja yang sudah disampaikan dan mengumpulkan data hasil diskusi yang telah dicatat. Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan dan tanggapan apabila ada hal yang belum dipahami. Peserta didik juga diarahkan untuk mengerjakan tes formatif yang telah dirancang sebelumnya. Pada kegiatan akhir, peserta didik bersama guru membuat rangkuman dan kesimpulan terkait apa yang sudah dipelajari pada materi mengeksplorasi banyak benda. Tahap obeservasi (*Observing*) dilakukan bersamaan saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan dituliskan pada tabel hasil observasi yang telah dibuat. Tahapan refleksi (*Reflection*) dilakukan setelah peneliti mengamati seluruh hasil penilaian baik yang terkait penilaian proses maupun penilaian hasil. Hasil penelitian tersebut digunakan

sebagai bahan untuk refleksi dan hasil refleksi digunakan sebagai pedoman untuk menyusun rencana pada siklus II. Berikut tabel hasil refleksi Tindakan pada pembelajaran siklus I

Tabel 2. Refleksi Pembelajaran Siklus I

Permasalahan	Alternatif Solusi
<ul style="list-style-type: none"> • Pada saat guru menjelaskan masih ada peserta didik yang mengobrol dan tidak fokus pada pembelajaran. • Guru masih sulit mengelola kelas. • Pada saat berdiskusi kelompok, masih ada peserta didik yang tidak ikut bekerjasama dan berdiskusi dalam memecahkan masalah. • Ada beberapa peserta didik yang belum berani mengemukakan pendapatnya. • Ada beberapa peserta didik yang belum mampu mengerjakan soal tes formatif dengan baik. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru harus lebih tegas dan menyusun pembelajaran menggunakan media interaktif agar peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran. • Guru harus merancang perencanaan dengan pengelolaan kelas yang baik. • Guru harus lebih fokus dan memperhatikan setiap kegiatan diskusi secara menyeluruh. • Guru harus lebih memotivasi peserta didik agar mau dan berani mengemukakan pendapat. • Guru harus memberikan bimbingan dan pengarahan khusus untuk membantu peserta didik mengerjakan tes yang diberikan.

Berdasarkan hasil observasi siklus I, pembelajaran yang dilakukan belum berjalan dengan baik hal ini dilihat dari pembelajaran yang belum kondusif dan pemahaman peserta didik yang masih kurang saat menjawab soal-soal tes. Hal ini berpengaruh terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran sehingga masih banyak peserta didik yang nilainya masih di bawah KKM. Dilihat dari hasil refleksi guru, pengelolaan waktu dan suasana kelas belum kondusif karena peserta didik belum terbiasa belajar secara berkelompok sehingga banyak peserta didik yang cenderung mengobrol dibandingkan memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru. Hal ini menjadi bahan pertimbangan untuk memperbaiki pembelajaran pada tindakan selanjutnya.

Selain itu, berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran siklus I, terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang ditandai dengan bertambahnya peserta didik yang mencapai nilai di atas KKM. Kualitas pelaksanaan perbaikan pembelajaran dan hasil belajar peserta didik pada siklus I disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus I

No.	Tahapan Kegiatan	Kategori Nilai		Persentase	
		<75	≥75	<75	≥75
1.	Siklus I	5	10	33,3%	66,7%

Dari tabel di atas, dapat dilihat Tingkat ketuntasan yang baru tercapai yaitu 66,7% dari jumlah peserta didik sebanyak 15 peserta didik. Perolehan nilai terendah adalah 40 dan perolehan nilai tertinggi 90. Berdasarkan hasil tersebut ternyata pembelajaran yang dirancang belum sesuai dengan harapan peneliti karena hasil pembelajaran terhadap materi mengeksplorasi banyak benda dirasa belum maksimal. Oleh karena itu, masih perlu dilakukan perbaikan pembelajaran ke siklus selanjutnya.

Siklus II

Siklus II dilakukan karena pada siklus I ditemukan beberapa permasalahan dan hasil belajar peserta didik belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Tahap perencanaan (*Planning*) yang dilakukan pada siklus II ini adalah membuat skenario pembelajaran berdasarkan hasil observasi dan refleksi pada siklus I dengan menggunakan *Problem Based Learning* dan disusun menggunakan modul ajar lengkap. Materi yang diajarkan masih sama yaitu terkait dengan penyajian data pada bab mengeksplorasi banyak benda. Guru membuat pedoman observasi dan menyiapkan alat-alat pendukung proses pembelajaran yaitu dengan membuat bahan ajar melalui media PowerPoint interaktif dan pemanfaatan alat peraga papan diagram. Selain itu, guru juga membuat soal tes formatif berbasis HOTS dan merancang berbagai jenis rubrik penilaian terkait sikap, pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Tahap pelaksanaan (*Action*) pada tahap ini adalah kegiatan belajar mengajar yang mengimplementasikan strategi pembelajaran yang telah dipersiapkan pada modul ajar. Gambaran umum dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut: : tindakan pembelajaran diawali dengan mengucapkan salam, berdoa bersama dan mengecek kehadiran. Selanjutnya, guru memberikan apersepsi motivasi dan menyampaikan tujuan pembelajaran, kompetensi yang harus dicapai dan langkah-langkah pembelajaran. Kegiatan inti dilakukan dengan mengikuti sintaks pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu orientasi peserta didik pada masalah dengan penayangan video pembelajaran terkait materi yang akan diajarkan melalui media PowerPoint, guru juga memberikan stimulus dengan menunjukkan berbagai macam gambar makanan dan memberikan pertanyaan pemantik. Selanjutnya guru mengorganisasikan peserta didik untuk belajar dengan membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok secara heterogen dengan anggota sebanyak 4-5 orang peserta didik, kemudian peserta didik dibimbing untuk dapat bekerjasama dan mencapai tujuan dalam kelompok. Setelah itu, memasuki fase ketiga yaitu membimbing penyelidikan individu maupun kelompok. Pada tahap ini guru menayangkan berbagai gambar dan animasi pada PowerPoint untuk diklasifikasikan sesuai dengan jenisnya dan peserta didik diarahkan untuk bermain simulasi belanja makanan favorit untuk menyajikan data dengan penggunaan alat peraga papan diagram. Peserta didik berdiskusi, lalu menuliskan hasil penemuan dan pekerjaannya pada LKPD secara berkelompok, guru juga memantau dan membimbing peserta didik secara menyeluruh. Memasuki fase keempat yaitu mengembangkan dan menyajikan hasil karya, setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil penemuannya dan pada fase terakhir guru memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah yang dipresentasikan oleh setiap kelompok serta memvalidasi jawaban yang di presentasi oleh peserta didik. Kegiatan penutup dilaksanakan dengan membuat kesimpulan dari hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan, pengerjaan tes formatif dan berefleksi, setelah itu guru memberikan remedial dan pengayaan serta tugas pekerjaan rumah. Tahap observasi (*Observation*) pengamatan pelaksanaan pembelajaran dilakukan pada waktu pelaksanaan kegiatan berlangsung yaitu dengan mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Tahap refleksi (*Reflection*) dilakukan dengan menganalisis data-data yang diperoleh dari hasil observasi dan pengerjaan instrumen lainnya. Dari hasil analisis tersebut peneliti merefleksi diri dan menilai keberhasilan kegiatan yang telah dilakukan. Adapun hasil yang sudah berhasil akan tetap dipertahankan, sedangkan yang belum berhasil akan segera ditindaklanjuti.

Pada pembelajaran siklus II ini, peneliti menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) untuk menarik minat peserta didik dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Setelah diadakan evaluasi pada siklus II didapatkan hasil bahwa keberhasilan pembelajaran tercapai dengan baik hal ini ditandai dengan menurunnya permasalahan yang ditemukan. Suasana belajar mulai kondusif dan respon yang diberikan peserta didik sangat baik. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengeksplorasi pembelajaran dan berani untuk berdiskusi serta menyampaikan pendapatnya. Selain itu, pemahaman peserta didik juga meningkat dilihat berdasarkan hasil nilai tes yang diperoleh oleh peserta didik yaitu tertuang dalam tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus II

No.	Tahapan Kegiatan	Kategori Nilai		Persentase	
		<75	≥75	<75	≥75
1.	Siklus II	0	15	0%	100%

Berdasarkan tabel diatas, dari 15 orang peserta didik yang mengikuti evaluasi pada kegiatan pembelajaran siklus II seluruh peserta didik mampu mencapai nilai di atas KKM yang ditentukan dengan nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 80 dengan rata-rata nilai sebesar 90,67. Dari hasil tersebut maka peneliti merekap nilai hasil belajar peserta didik mulai dari prasiklus hingga siklus II yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Peerbandingan Hasil Belajar Siklus II

No.	Tahapan Kegiatan	Kategori Nilai		Persentase	
		<75	≥75	<75	≥75
1.	Prasiklus	9	6	60%	40%
2.	Siklus I	5	10	33,3%	66,7%
3.	Siklus II	0	15	0%	100%

Dari hasil di atas dapat dinyatakan hasil belajar peserta didik terkait penyajian data pada materi mengeksplorasi banyak benda pada pembelajaran matematika kelas 1 SD negeri 1 Tambaksari meningkat dengan adanya pengimplementasian model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media PowerPoint interaktif dan alat peraga papan diagram.

Setelah melihat peningkatan tingkat pemahaman peserta didik, peneliti juga melihat bagaimana suasana keaktifan peserta didik saat pembelajaran berlangsung dengan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas peserta didik yang pada siklus I masih banyak peserta didik yang belum terbiasa dengan pembelajaran berbasis masalah, sehingga keaktifan peserta didik masih kurang terhadap pembelajaran matematika. Selanjutnya pada hasil observasi di siklus II semakin terlihat adanya peningkatan keaktifan peserta didik hal ini dibuktikan baik dari data hasil observasi ataupun dari perilaku peserta didik, perilaku peserta didik disini seperti peserta didik lebih berani menyampaikan pendapatnya, peserta didik berani untuk bertanya, kritis dan tentunya lebih aktif.

Suasana saat pembelajaran pada siklus I, memang belum kondusif ini dikarenakan peserta didik belum terbiasa, apalagi sebelumnya guru matematika hanya menggunakan metode pembelajaran yang bersifat konvensional. Tanpa menggunakan model atau metode pada pembelajaran matematika dan media pembelajaran atau alat peraga sehingga peserta didik akan merasa bosan dan jenuh dengan pembelajaran matematika. Ini

mempengaruhi keaktifan peserta didik dan juga hasil belajar peserta didik. Namun, setelah digunakan media pembelajaran yang terintegrasi dalam PowerPoint interaktif dengan bantuan alat peraga papan diagram pada siklus II, hal ini dapat membantu peningkatan keaktifan peserta didik dan suasana saat pembelajaran lebih kondusif.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tindakan kelas pada materi mengeksplorasi banyak benda dengan implementasi model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media PowerPoint interaktif dan alat peraga papan diagram pada peserta didik kelas 1 SD Negeri 1 Tambaksari dapat disimpulkan sebagai berikut.

Implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantuan PowerPoint interaktif dan alat peraga papan diagram dapat meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik dilihat dari hasil evaluasi pembelajaran matematika. Penerapan pembelajaran kontekstual memberikan pengalaman eksplorasi secara nyata dengan memberikan gambaran secara audio visual yang menjadikan peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran. Dampak dari pembelajaran ini terbukti dari peningkatan banyaknya peserta didik yang mencapai nilai diatas KKM pada siklus I yaitu sebanyak 66.7% dan pada siklus II sebanyak 100%.

Berdasarkan simpulan di atas, implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media PowerPoint interaktif dan alat peraga papan diagram dapat dijadikan salah satu alternatif solusi untuk mengatasi masalah pemahaman dan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dalam waktu lebih panjang dan optimal memungkinkan dapat memberikan pengaruh positif dan pemahaman yang baik bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M.2003.*Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Arends, Richard I. 2008. *Learning to Teach*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hardani. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saitifik dan Kontekstual*. Jakarta:Ghalia Indonesia.
- Marissa., dkk. 2012. *Komputer dan Media Pembelajaran*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Muharoma, Y. P., & Wulandari, D. (2014). Penerapan Model Problem Based Learning dengan Media Powerpoint untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA. *Joyful Learning Journal*, 3(2).
- Riyanto, Tatim. 2010. *Paradigma baru pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (26th ed.) Bandung: Alfabeta.