

Pengaruh Model PBL Menggunakan Media Papan Waktu Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas III SDN 229 Palembang

Maysyaroh¹, Misdalina², Melinda Puspita Sari Jaya³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang, Indonesia

E-mail: Mys220503@gmail.com¹, misdalina@univpgri-palembang.ac.id², melindapsj@univpgri-palembang.ac.id³

Abstrak.

Masalah pada penelitian ini adalah siswa kurang memahami suatu pembelajaran terkait materi satuan waktu, siswa kurang percaya diri terhadap kemampuan mereka saat menghadapi pembelajaran matematika pada materi satuan waktu, siswa kurang terampil dan kreatif dalam mengoperasikan objek atau alat yang digunakan seperti jam dinding pada materi satuan waktu. Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu "Apakah Terdapat Pengaruh Model PBL Menggunakan Media Papan Waktu Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Satuan Waktu Kelas III SDN 229 Palembang". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model PBL yang didukung media papan waktu terhadap hasil belajar matematika pada materi satuan waktu kelas III SDN 229 Palembang. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa hasil uji hipotesis yang diperoleh $0,000 < 0,05$, maka H_1 menyatakan bahwa model PBL yang didukung media papan waktu terdapat pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 229 Palembang diterima.

Kata kunci: Model PBL, Papan Waktu, Hasil Belajar

The Influence of the PBL Model Using Time Board Media on Mathematics Learning Outcomes of Class III SDN 229 Palembang

Abstract

The problem with this study is that students lack an understanding of a matter-related unit of time, students lack confidence in their abilities when dealing with mathematical learning on a matter of a unit of Time, students are less skilled and creative in operating objects or tools that are used such as wall clocks on a material of a unity of time. The problem formula in this study is "Is There an Influence of the PBL Model Using a Timeline Media on Mathematical Learning Results on the Material of a Time Unit of Class III SDN 229 Palembang". This study aims to find out the influence of a PBL model supported by a timeline media on the mathematical learning outcome on the material of a time unit of class III S DN 229 palembang. The type of research used in this research is quantitative with an experimental approach. Based on the results of the research it was concluded that the test results of hypothesis obtained $0,000 < 0,05$, then H_1 stated that the PBL model supported media timetable had a positive influence on the mathematical learning results of students of class III SDN 229 Palembang accepted

Keywords: PBL Model, Timeboard, Learning Outcomes

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kekuatan (*education is power*) yang dapat menentukan keberhasilan atau produktivitas dalam bidang lain. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan (Anwar Muhammad 2017, h. 123) yang mengutip simpulan dari Theodore Brameld bahwa pendidikan adalah produk dari masyarakat. Pendidikan membantu masyarakat menjadi manusia yang baik, berilmu dan mampu mengembangkan kedewasaan anak. Hampir semua yang kita pelajari adalah hasil dari hubungan kita dengan orang lain di rumah, di sekolah, di tempat bermain, di tempat kerja, dan sebagainya. Oleh karena itu, pendidikan sangat penting bagi kelangsungan hidup masyarakat dan kemajuan kehidupan. Menurut (Taufiq 2014:2) dalam modulnya pendidikan penting di sekolah dasar karena pendidikan dapat mempengaruhi perkembangan manusia dalam segala aspek kepribadian dan kehidupannya. Pendidikan dasar merupakan suatu proses yang tidak hanya melatih kemampuan intelektual dasar dalam membaca, menulis dan berhitung, tetapi juga bertujuan untuk mengembangkan secara optimal kemampuan intelektual dasar dan sosial siswa, agar dapat melanjutkan pendidikan ke sekolah menengah atau dapat melanjutkan di sekolah yang setara.

Proses pendidikan tidak pernah lepas dari pembelajaran di kelas dan kegiatan pendidikan. Pembelajaran merupakan interaksi edukatif antar siswa dengan siswa didasarkan pada adanya tujuan berupa

pengetahuan, sikap dan keterampilan. Implementasinya terlihat jelas pada proses pembelajaran. Proses belajar dapat berlangsung pada berbagai tingkatan di sekolah dan jenisnya, salah satunya adalah pendidikan dasar. Pendidikan utama merupakan jenjang pendidikan formal paling dasar yang memiliki peran penting dalam keberlangsungan proses pendidikan selanjutnya. Dalam penerapannya pada bidang pendidikan, Matematika merupakan ilmu dasar yang memungkinkan Anda berpikir logis, sistematis, kritis, dan bertindak cerdas, kreatif, dan inovatif (Rohmah Siti Nur 2021, h. 7). Maka dari itu matematika merupakan salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan proses berpikir siswa, karena matematika adalah salah satu mata pembelajaran yang harus dikuasai guru disekolah dasar selain dari mata pembelajaran IPA, IPS, Bahasa Indonesia, dan PPKn.

Dalam membantu tercapainya tujuan pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika guru bisa menggunakan media dalam penerapannya. Secara khusus, tersedianya sumber belajar akan mendukung terciptanya lingkungan belajar yang menarik dan nyaman untuk peserta didik. Salah satu sumber pembelajaran tersebut adalah media pembelajaran. Peranan media pembelajaran tersebut sangatlah penting untuk menunjang sebuah keberhasilan proses dan mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Media merupakan sarana pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan secara efektif dan efisien. Hal tersebut sesuai dengan simpulan (Sufri Mashuri 2019 h. 4) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan berfungsi sebagai penyalur pesan/informasi yang dapat merangsang pikiran, emosi, minat, dan perhatian siswa untuk belajar, dan interaksi komunikasi pendidikan antara guru dan siswa dapat berlangsung secara efektif.

Berdasarkan hasil belajar siswa kelas III SDN 229 Palembang pada saat Praktik Pengalaman Lapangan itu terdapat beberapa permasalahan, yaitu siswa kurang memahami suatu pembelajaran terkait materi satuan waktu, siswa kurang percaya diri terhadap kemampuan mereka saat menghadapi pembelajaran matematika pada materi satuan waktu, siswa kurang terampil dan kreatif dalam mengoperasikan objek atau alat yang digunakan seperti jam dinding pada materi satuan waktu. Hal ini terbukti dengan rata-rata nilai ujian siswa khususnya pada mata pelajaran matematika belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang seharusnya mencapai 70,00 namun nyatanya nilai rata-rata kelas hanya mencapai 48,51 pada semester ganjil, sedangkan pada semester genap nilai rata-rata kelas hanya mencapai 49,62. Oleh karena itu, dalam pemberian materi matematika membutuhkan alat dan model pembelajaran yang tepat dalam membantu siswa untuk memahami konsep matematika dan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Maka dari itu peneliti menggunakan model PBL menggunakan media papan waktu pada saat proses pembelajaran. Alasan penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media papan waktu dalam penelitian eksperimen ini adalah karena kurangnya pemahaman siswa terhadap materi terkait satuan waktu. Pemilihan model PBL menggunakan media papan waktu diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Model PBL merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai stimulus untuk mencari atau mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk memahami dan menemukan solusi, sehingga konteksnya memungkinkan siswa memahami konsep matematika (Sofyan Herminarto, Dkk., 2017, h. 49). Papan waktu merupakan alat bantu belajar matematika berbahan sterofoam, berbentuk sebuah persegi panjang dan dibagian tengahnya terdapat sebuah lingkaran berbentuk jam yang memiliki tiga buah jarum jam yang terbuat dari stik es krim. Media tersebut digunakan untuk membantu siswa memahami konsep waktu dan perhitungannya. Model PBL menggunakan media papan waktu membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif dengan menyajikan materi berbasis permainan yang disajikan sedemikian rupa sehingga memotivasi siswa untuk belajar sambil bermain yang membuat siswa lebih antusias dalam pembelajarannya. Adapun tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh model PBL menggunakan media papan waktu terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN 229 Palembang.

2. METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang dilakukan secara eksperimen, yaitu metode kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (treatment) terhadap variabel terikat (hasil) dalam kondisi peristiwa terkendali, Sugioyo (2020, h. 110). Penelitian eksperimental mencakup beberapa bentuk desain, antara lain desain Pre-experimental Design, True Experimental Design, Factorial Design, dan Quasi Experimental Design. Metode penelitian yang digunakan adalah desain penelitian True Experimental Design dengan pendekatan Posttest-Only Control Design, penelitian dengan desain ini karena peneliti ini ingin mengetahui perbedaan hasil belajar dari kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah dan sebelum penggunaan, Sugiyono (2020, h. 115-116). Rancangan yang peneliti lakukan yaitu dengan pemberian perlakuan berupa model *Problem Based Learning* menggunakan media papan waktu pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol hanya diajarkan menggunakan metode ceramah, kemudian diberikan tes akhir untuk melihat hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Sampel penelitian ini diambil

dengan cara menggunakan *simple random sampling*, *simple random sampling* merupakan teknik penentuan sampel yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi, Sugiyono (2013, h. 82). Sampel pada penelitian ini yakni siswa kelas III A yang berjumlah 26 sebagai kelas kontrol dan kelas III B yang berjumlah 26 sebagai kelas eksperimen di SDN 229 Palembang.

Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes. Tes sebagai alat pengumpul data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, kemampuan, atau bakat yang dimiliki seseorang atau kelompok, Riduwan, M.B.A (Sari Intan Purnama, 2021. 34). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil matematika siswa berupa tes pencapaian (*Achievement Test*) yang meliputi tes objektif berupa 10 soal essay. Teknik validasi instrumen yang digunakan yaitu uji validasi ahli, uji validitas empiris, dan uji reliabilitas. Uji Validasi ahli adalah validitas yang dilakukan dengan bantuan para ahli, Sofiyani (Andraeni Rizka Veny, 2020, h. 37). Validitas empiris merupakan uji instrumental melalui pengujian empiris dan analisis pertanyaan secara kuantitatif, (Rizka Veny Andraeni 2020, h. 37). Berdasarkan hasil dari uji validasi instrumen, maka dari 20 butir soal terdapat 3 butir soal yang tidak valid dan 17 butir soal valid, hal ini dapat dilihat dari $R_{hitung} < R_{tabel}$, tetapi peneliti hanya memilih 10 soal saja dari 17 soal yang valid untuk digunakan. Nilai R_{hitung} dipetakan pada R_{tabel} dengan taraf signifikansi 5%. Jika $R_{hitung} > R_{tabel}$, maka butir soal tersebut valid, (Dewi Dian Ayunita Nugraheni Nurmala, 2018, h, 1-2). Reliabilitas merupakan indeks sejauh mana suatu instrumen pengukuran dapat dipercaya atau diandalkan, terutama dalam hal invarian atau konsistensi hasil pengukuran, (Andraeni Rizka Veny, 2020, h. 40). Perhitungan untuk mengecek reliabilitas skala diterima jika hasil perhitungan $r_{hitung} > r_{tabel}$ adalah 0,388. Sedangkan nilai yang didapat adalah 0,881 maka hasil dari uji reliabilitas tersebut dinyatakan tinggi.

3. RESULTS and DISCUSSION

Hasil belajar yang berupa nilai posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dianalisis menggunakan uji hipotesis berupa uji *Independent Sample t Test*. Namun sebelum diujikan menggunakan uji *Independent Sample t Test* analisis terlebih dahulu dengan uji prasyarat berupa uji normalitas data dan uji homogenitas data. Analisis ini dilakukan menggunakan SPSS Versi 26, berikut deskripsi dari uji prasyarat dan uji hipotesis pada penelitian Berikut adalah hasil dari uji normalitas data menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan SPSS Versi 26, dapat dilihat pada tabel

Tabel 1. Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		26
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	17,01623725
Most Extreme Differences	Absolute	,087
	Positive	,087
	Negative	-,084
Test Statistic		,087
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

Berdasarkan hasil analisis dari uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dengan SPSS Versi 26 diatas, data tersebut bisa dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikan (sig) > 0,05, dilihat dari tabel diatas bahwa hasil nilai posttest mendapatkan nilai signifikan (0,200) > (0,05), maka dinyatakan “nilai posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal”. Selanjutnya uji homogenitas data untuk mengetahui varians sampel yang diambil dari populasi yang sama datanya dinyatakan homogen apabila:

- 1) Jika nilai signifikan > 0,05, maka varians dinyatakan homogen.
- 2) Jika nilai signivikan < 0,05, maka varians dinyatakan tidak homogen.

Uji homogenitas data pada penelitian ini menggunakan SPSS Versi 26, berikut hasil dari uji homogenitas data

Tabel 2. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	2,469	1	50	,122
Matematika	Based on Median	1,269	1	50	,265

Based on Median and with adjusted df	1,269	1	47,028	,266
Based on trimmed mean	2,115	1	50	,152

Berdasarkan hasil uji homogenitas diatas, data yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada *based on mean* $(0,122) > (0,05)$ sehingga data tersebut dapat dinyatakan nilai varians dari kelas kontrol dan kelas eksperimen “bervarians homogen”. Kemudian setelah dilakukan Berdasarkan hasil dari uji normalitas dan uji homogenitas diatas, data yang diperoleh dinyatakan berdistribusi normal dan homogen. Maka dari itu barulah dilakukan uji hipotesis untuk menarik kesimpulan melalui posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen secara statistik menggunakan uji *Independent Sample t Test* dengan SPSS Versi 26. Uji *Independent Sample t Test* bertujuan memberikan bukti untuk hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Perhitungan uji hipotesis dapat dilihat dari tabel

- 1) Jika taraf sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.
- 2) Jika taraf sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Tabel 3. Hasil Pengujian Uji *Independent Sample t Test*

<i>Independent Samples Test</i>										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar Matematika	Equal variances assumed	2,469	,122	-9,237	50	,000	-41,538	4,497	-50,571	-32,506
	Equal variances not assumed			-9,237	47,403	,000	-41,538	4,497	-50,584	-32,493

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis untuk nilai posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan uji *Independent Sample t Test* berbantuan SPSS Versi 26 diatas, maka diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga ditarik kesimpulan H_1 diterima. Berarti Model PBL yang didukung media papan waktu terdapat pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 229 Palembang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model PBL menggunakan media papan waktu terhadap hasil belajar matematika kelas III SDN 229 Palembang. Penelitian ini dilakukan pada dua kelas, untuk menentukan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling* sebagai penentuan kelas mana yang akan diteliti. Peneliti menentukan kelas III A sebagai kelas kontrol dan kelas III B sebagai kelas eksperimen, hasil penelitian ini diperoleh dari siswa/i kelas III A dan III B yang berjumlah 52 sampel, dimana kelas III A sebagai kelas kontrol berjumlah 26 siswa dan III B sebagai kelas eksperimen berjumlah 26 siswa. Pada penelitian ini peneliti menggunakan instrumen tes berupa soal essay untuk mengetahui rata-rata posttest hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Berdasarkan hasil dari perhitungan analisis data menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan model PBL berbantuan media papan waktu lebih menarik dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan hasil dari normalitas data yang diperoleh dapat dinyatakan berdistribusi normal karena nilai signifikan $> (0,05)$ sesuai dengan kriteria pengujian normalitas apabila nilai signifikan $(0,200) > (0,05)$ sehingga data dapat dikatakan berdistribusi normal. Kemudian pada hasil pengujian homogenitas, data yang diperoleh adalah $(0,122) > (0,05)$ maka data tersebut dapat dikatakan bervarians homogen karena sesuai dengan kriteria pengujian uji homogenitas apabila nilai signifikan $> (0,05)$ maka data tersebut dapat dikatakan bervarians homogen. Setelah pengujian normalitas dan uji homogenitas data menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal dan bervarians homogen, maka setelah itu dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dengan uji *Independent Sample t Test* diperoleh sig. (2-tailed) $= (0,000) < (0,05)$ dalam hal ini berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “model PBL menggunakan media papan waktu terhadap hasil belajar matematika kelas III SDN 229 Palembang”. Berdasarkan hasil penelitian pengaruh model PBL menggunakan media papan waktu terhadap hasil belajar matematika kelas III SDN 229 Palembang yang dilakukan, peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa penggunaan model PBL menggunakan media papan waktu efektif untuk digunakan, hal ini dibuktikan dengan hasil posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil posttest kelas kontrol, disebabkan beberapa hal.

Pertama, model PBL berperan penting terhadap perbedaan hasil belajar yang terjadi pada pembelajaran yang menggunakan model ini, siswa belajar dengan berkelompok dan mereka didorong untuk

menyelesaikan masalah yang ada pada lembar LKPD kemudian mereka menyelesaikan masalah tersebut menggunakan bahan ajar yang telah diberikan dan siswa bersama kelompoknya juga bisa menggunakan media yang tersedia untuk menyelesaikan masalah tersebut, dari masalah ini siswa dapat meningkatkan proses belajar dan berpikirnya. Sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, siswa juga lebih bersemangat untuk belajar dan minat belajar siswa menjadi lebih meningkat, dengan demikian hasil belajar siswa juga meningkat. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Rusman (Cahyani Halimah Dwi, Dkk 2021, h. 3-4) *Problem Based Learning* (PBL) disebut dengan pembelajaran berbasis masalah yakni pembelajaran yang menggunakan masalah nyata, tidak terstruktur dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi anak untuk mengembangkan keterampilan beradaptasi terhadap masalah, berpikir kritis serta membangun pengetahuan baru. Selain itu model problem based learning dapat membantu siswa menjadi lebih kreatif dan mahir. Ini juga dapat membantu mereka bekerja dalam kelompok kecil untuk memecahkan masalah, mendapatkan kepercayaan diri, berbagi ide, dan berinteraksi dengan orang lain (Wulandari, Misdalina, Tanzimah, 2023, h. 7).

Kemudian menurut (Aidiana, Misdalina, Ida, 2023, H.5) Model problem based learning adalah pendekatan untuk pendidikan di mana siswa diberikan masalah yang perlu diselesaikan. Dengan kata lain, guru akan menyajikan masalah yang masih belum terselesaikan atau masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari siswa. Setelah itu, siswa akan mencari solusi dan bekerja melalui masalah tersebut. Pendekatan ini untuk pendidikan mendorong siswa untuk menjadi pemikir yang lebih aktif dan kritis, yang akan menyebabkan pengetahuan baru yang diperoleh oleh siswa. (Kusumawati Indah Tri, Dkk 2022, h.4) Model PBL dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, memperluas pemahaman dan pengetahuan, serta berpartisipasi aktif dalam perolehan pengetahuan. Kegiatan pada model PBL tersebut dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis untuk memecahkan masalah dan menarik kesimpulan berdasarkan pemahamannya. Oleh karena itu, model PBL merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang mengutamakan permasalahan dunia nyata dalam kehidupan sehari-hari sebagai landasan untuk memperoleh pengetahuan dan konsep melalui keterampilan berpikir kritis.

Selain itu menurut (Yolanda, Misdalina, Novianti, 2022, h.6) Model problem based learning ini digambarkan sebagai model pendidikan yang mendorong siswa untuk secara aktif bekerja melalui beberapa tahap metode ilmiah untuk memecahkan masalah. Diperkirakan bahwa siswa akan dapat mempelajari pengetahuan yang terkait dengan masalah dan siswa dapat menerapkan pengalaman belajar mereka dalam memecahkan masalah. Menurut Sinurat (Mayasari Annisa, Dkk 2022, h. 5) Model Problem Based Learning (PBL) merupakan pembelajaran yang dimulai dengan suatu kasus tertentu dan selanjutnya dianalisis untuk menemukan masalahnya. Model PBL tersebut merupakan model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan siswa lingkungan belajar aktif.

Kedua, penggunaan media papan waktu tentunya juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dengan menggunakan media papan waktu siswa tidak merasa bosan dan fokus memperhatikan cara penggunaan media papan waktu dan siswa dapat mengerti konsep satuan waktu. Cara penggunaan media papan waktu yaitu dengan menanyakan pukul berapa siswa bangun tidur, lalu siswa menjawab pukul 06.00 pagi, kemudian peneliti mengarahkan jarum jam analog yang pendek ke angka 6 dan jarum jam panjang ke angka 12, selanjutnya peneliti juga mengajak tiap kelompok untuk maju menggunakan media tersebut untuk menyelesaikan masalah yang telah diberikan, lalu peneliti menjelaskan bahwa pada konversi satuan waktu itu terdapat 1 tahun = 12 bulan dan 365 atau 366 hari, kemudian 1 bulan = 4 minggu dan 28-31 hari, 1 minggu = 7 hari, 1 hari = 24 jam, 1 jam = 60 menit, 1 menit = 60 detik. Maka dari itu, siswa merasa lebih senang dalam belajar, mengamati masalah yang ada pada LKPD dan membuat mereka bisa menyelesaikan masalah yang ada pada LKPD dengan bantuan media papan waktu beserta bahan ajar yang diberikan. Berdasarkan dengan pendapat (Dyah Rohmawati, Dkk. 2019, h. 3) Media papan waktu merupakan alat bantu belajar yang bentuknya dan cara kerjanya seperti jam dinding. Jam dinding mempunyai mekanisme pemutar jam, sedangkan papan waktu tidak mempunyai mekanisme pemutar jam namun keduanya mempunyai pemutar jam untuk menampilkan waktu.

Kemudian hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang relevan dari Ima Ishlahul Adilah, Dkk. (2023) yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPA” hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan model Problem Based Learning (PBL) terbukti dapat berpengaruh dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPA. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Ayunda Sonia Nurul, Dkk. 2023) yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan LKPD Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik” juga hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model PBL berbantuan LKPD efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Ambarwati Dyah, Dkk. 2022) dengan judul “Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Media Youtube Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa”. Hasil penelitiannya

menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* berbantu media YouTube berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa

4. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan dengan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen 77,31 yang diajarkan dengan model PBL menggunakan media papan waktu dan nilai rata-rata posttest kelas kontrol 35,77 yang diajarkan hanya dengan metode ceramah. Hasil uji hipotesis yang diperoleh $0,000 < 0,05$, dengan demikian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model PBL menggunakan media papan waktu berpengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar jika dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan model PBL berbantuan media papan waktu dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SDN 229 Palembang.

REFERENCE

- Adiilah, I. I., & Haryanti, Y. D. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPA. *Papanda Journal of Mathematics and Sciences Research (PJMSR)*, Vol.2 No. 1, 49–56.
- Aidiana, R., Misdalina, M., & Suryani, I. (2023). Analisis Problem Based Learning pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 195 Palembang. *Journal on Education*, Vol. 5 No. 4, 11884-11893.
- Ambarwati, D., & Kurniasih, M. D. (2021). Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Media Youtube Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 5 No. 3, 2857-2868.
- Andraeni, R. V. (2020). *Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Papan Pecahan dan Geometri (PARI) Terhadap Pemahaman Konsep Matematika*. Magelang: Skripsi Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Anwar, M. (2017). *Filsafat Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Ayunda, S. N., & Dkk. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan LKPD terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Journal on Education*, Vol. 5 No. 2, 5000-5015.
- Cahyani, H. D., & Dkk. (2021). Peningkatan Sikap Kedisiplinan dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 3 No. 3, 919 - 927.
- Dewi, D. A. (2018). *Modul Uji Validitas dan Reliabilitas*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Kusumawati, I. T., & Dkk. (2022). Studi Kepustakaan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Penerapan Model PBL Pada Pendekatan Teori Konstruktivisme. *Jurnal MathEdu(Mathematic Education Journal)*, Vol. 5 No. 1, 13-16.
- Mayasari, A., & Dkk. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, Vol. 3, No. 2, 167-175.
- Mushuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rohmah, S. N. (2021). *Strategi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Kampus II Universitas Ahmad Dahlan.
- Rohmawati, D., Bahtiar, R. S., & Dayat, T. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Papan Waktu Pada Pembelajaran Perhitungan Waktu Bagi Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, Vol.3 No.1, 14-23.
- Sari, I. P. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD Negeri 24 Kota Bengkulu. *Skripsi Institut Agama Islam Negeri*, UIN Fatmawati Sukarno.
- Sofyan, H., & Dkk. (2017). *Problem Based Learning Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Taufiq, A. (2014). *Hakikat Pendidikan di Sekolah Dasar*. Jakarta: Pustaka UT.
- Wulandari, S., Misdalina, & Tanzimah. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Dalam Memahami Pembelajaran Matematika Kelas V SDN 33 Palembang. *Journal on Education*, Volume 06, No. 01, 6155-6163.
- Yolanda, K., Misdalina, M., & Novianti. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPASiswa Kelas IV Sd=D Negeri 35 Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Volume 4 Nomor 4, 1790-1796.