ARTIKEL

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED INTRODUCTION* (*PBI)* DIDUKUNG MEDIA PEMBELAJARAN *REALIA* TERHADAP KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH PERHITUNGAN BERKAITAN DENGAN UANG SISWA KELAS III SDN SUMBERCANGKRING KABUPATEN KEDIRI

Oleh:

MEGA WAHYU APRILIYA

14.1.01.10.0252

Dibimbing oleh :

1. **Alfi Laila, S.Pd.I.,M.Pd.**
2. **Drs. Heru Budiono, M.Pd.**

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UN PGRI KEDIRI

2018

Artikel Skripsi
Universitas Nusantara PGRI Kediri

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Mega Wahyu Apriliya
NPM	: 14.1.01.10.0252
Telepon/HP	: 081333906603
Alamat Surel (Email)	: Apriliyamega2@gmail.com
Judul Artikel	: Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Introduction (PBI)* Didukung Media Pembelajaran *Realia* Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Perhitungan Berkaitan Dengan Uang Siswa Kelas III SDN Sumbercangkring Kabupaten Kediri
Fakultas – Program Studi	: FKIP- Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jalan K.H. Ahmad Dahlan No.76, Mojoroto, Kediri, Jawa Timur 64112

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui,		Kediri, 17 Juli 2018
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Alfi Laila, S.Pd.I.,M.Pd. NIDN. 0708087703	**Drs. Heru Budiono, M.Pd.** NIDN. 0707086301	**Mega Wahyu Apriliya** 14.1.01.10.02525

MEGA WAHYU APRILIYA | 14.1.O1.10.0252
FKIP – Pendidikan Guru Sekolah Dasar
simki.unpkediri.ac.id
|| 1 ||

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED INTRODUCTION* (*PBI*) DIDUKUNG MEDIA PEMBELAJARAN *REALIA* TERHADAP KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH PERHITUNGAN BERKAITAN DENGAN UANG SISWA KELAS III SDN SUMBERCANGKRING KABUPATEN KEDIRI

Mega Wahyu Apriliya
14.1.01.10.0252
FKIP – Pendidikan Guru Sekolah Dasar
apriliyamega2@gmail.com
Alfi Laila dan Heru Budiono
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil observasi yang telah dilakukan, bahwa kemampuan memecahkan masalah perhitungan berkaitan dengan uang siswa kelas III SDN Sumbercangkring, masih di bawah KKM (75). Tujuan penelitian ini adalah (1) mengetahui kemampuan memecahkan masalah perhitungan berkaitan dengan uang tanpa menggunakan model *Problem Based Introduction (PBI)* didukung media realia siswa kelas III A SDN Sumbercangkring Kabupaten Kediri;(2) mengetahui kemampuan memecahkan masalah perhitungan berkaitan dengan uang menggunakan model *Problem Based Introduction (PBI)* didukung media realia siswa kelas III B SDN Sumbercangkring Kabupaten Kediri;(3) mengetahui perbedaan kemampuan memecahkan masalah perhitungan berkaitan dengan uang tanpa model *Problem Based Introduction (PBI)* didukung media realia dan menggunakan model *Problem Based Introduction (PBI)* didukung media realia siswa kelas III A dan III B SDN Sumbercangkring Kabupaten Kediri. Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif dan desain penelitian *Quasy Eksperimen* dengan mengambil jenisnya *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian siswa kelas III SDN Sumbercangkring kecamatan Gurah kabupaten Kediri. Analisis data yang digunakan adalah *SPSS 23.0* menggunakan uji-t pada taraf signifikan 5%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan adalah (1) Kemampuan memecahkan masalah perhitungan berkaitan dengan uang tanpa model *Problem Based Introduction (PBI)* didukung media *Realia* siswa kelas III belum tercapai secara maksimal karena diperoleh nilai rata- rata yaitu 74,83 dengan ketuntasan klasikal 43,4% $\leq$ 75%. (2) Kemampuan memecahkan masalah perhitungan berkaitan dengan uang menggunakan model *Problem Based Introduction (PBI)* didukung media *Realia* siswa kelas III mengalami peningkatan karena diperoleh nilai rata- rata yaitu 85,46 dengan ketuntasan klasikal 85,7% $\geq$ 75%. (3) Ada perbedaan kemampuan memecahkan masalah perhitungan berkaitan dengan uang siswa kelas III SDN Sumbercangkring. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan perolehan nilai rata-rata menggunakan model pembelajaran PBI didukung media *Realia* dibanding pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran PBI dan media *Realia* adalah 85,46>74,83. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa model pembelajaran *Problem Based Introduction (PBI)* didukung media *Realia* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran.

KATA KUNCI: *Problem Based Introduction (PBI),* media *Realia,* kemampuan memecahkan masalah perhitungan berkaitan dengan uang.

I. LATAR BELAKANG

Matematika adalah ilmu pengetahuan yang memiliki peran penting dalam kehidupan maupun perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Tekhnologi (IPTEK). Matematika mampu mengembangkan kemampuan komunikasi dengan menggunakan bilangan- bilangan untuk menyelesaikan persoalan yang ada pada kehidupan sehari- hari. Matematika mempunyai banyak fungsi, sehingga sudah menjadi kewajiban seorang guru untuk menyampaikan ilmu pengetahuan matematika dengan baik dan menyenangkan, karena pada realitanya matematika sering dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang paling sulit bagi siswa.

Berdasarkan hasil observasi melalui angket dan wawancara dengan guru kelas III SDN Sumbercangkring, hasil belajar matematika siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kesulitan siswa dalam mata pelajaran matematika ditandai dengan kurangnya siswa dalam memamhami materi dan kurang mampunya siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Menurut hasil dokumentasi pada siswa kelas III yang berjumlah 58 siswa dan terbagi menjadi 2 kelas yaitu III A yang berjumlah 30 siswa dan III B yang berjumlah 28 siswa dalam pembelajarannya, hanya 23 siswa atau 40,35% yang mamperoleh nilai di atas KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Dengan nilai rata- rata 60 masih terdapat 35 siswa atau sekitar 59,65%. Sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan siswa kelas III di SDN Sumbercangkring, hasilnya masih rendah. Oleh karena itu perlu diujicobakan model dan media pembelajaran baru yang inovatif, agar dapat membelajarkan siswa dengan baik. Model dan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar serta dapat meningkatkan kemampuan belajar yang dicapai siswa setelah mengikuti pelajaran. Materi pelajaran matematika SD di kelas III Semester 1, salah satu materi pokok bahasannya adalah memecahkan masalah perhitungan berkaitan dengan uang. Pada materi pokok memecahkan masalah perhitungan berkaitan dengan uang menggunakan standar kompetensi melakukan operasi hitung bilangan sampai tiga angka dengan kompetensi dasarnya adalah memecahkan masalah perhitungan berkaitan dengan uang berdasarkan pengamatan, diharapkan siswa mampu menghitung.

Berdasarkan latar belakang di atas, perlu adanya penggunaan model pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Salah satunya adalah model pembelajaran *problem based introduction*. Menurut Kurniasih (2015: 48) *Problem based introduction* merupakan salah satu dari berbagai model pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam mengaktifkan siswa dalam belajar. Model pembelajaran ini tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi sebanyak- banyaknya kepada siswa akan tetapi pembelajaran berbasis masalah di kembangkakan untuk membantu siswa mengembangkan kemampan berfikir, pemecahan masalah, dan ketrampilan intelektual, belajar berbagai peran orang dewasa melalui pelibatan mereka dalam pengalaman nyata dan menjadi pembelajar yang mandiri. Selain penggunaan model *problem based introduction*, proses pembelajaran akan lebih efektif apabila didukung oleh media. Banyak berbagi macam jenis media salah satunya media realia bahwa ciri media realia adalah benda asli dalam keadaan utuh, dapat di operasikan, hidup, dalam ukuran yang sebenarnya dan dapat dikenal sebagai wujud aslinya. Menurut Sanaky (2013: 57) media realia yaitu benda nyata yang ada di ruang kelas untuk keperluan proses pembelajaran. Pendapat tersebut didukung oleh jurnal yang ditulis Alfi Laila (2006: 3) menyatakan, "Pemanfaatan media belajar yang relevan dalam kelas dapat mengoptimalkan media pembelajaran." Media difungsikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran, karenanya informasi yang terdapat dalam media harus dapat melibatkan siswa, baik dalam bentuk atau mental maupun dalam bentuk aktivitas nyata, sehingga proses pembelajaran dapat terjadi. Penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat mampu mengoptimalkan kemampuan belajar. Purwanto (2009: 46) menyatakan kemampuan belajar adalah perubahan tingkah laku akibat belajar. Perubahan tingkah laku disebabkan karena mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses pembelajaran. Pencapaian itu atas tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berdasarkan uraian di atas maka penelitian ini berjudul "Pengaruh Model *Problem Based Intodruction (PBI)* Didukung Media Realia Terhadap Kemampuan

Memecahkan Masalah Perhitungan Berkaitan Dengan Uang Kelas III SDN Sumbercangkring Kabupaten Kediri." Penelitian Model PBI didukung media *realia* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal tersebut di buktikan oleh penelitian Stiani pada tahun 2016 dengan judul; ''Pengaruh Model *Problem based introduction* Didukung Media Nyata Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Hubungan Antara Akar Tumbuhan Dan Fungsinya IV SDN Badal 2 Tahun Ajaran 2015/2016.'' Hasil penelitian menunjukkan bahwa, terdapat perbedaan pengaruh pembelajaran tanpa menggunakan model *Problem based introduction* didukung media nyata dengan menggunakan model *Problem based introduction* didukung media nyata terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Hubungan Antara Akar Tumbuhan Dan Fungsinya siswa kelas IV SDN Badal. Berdasarkan perolehan dari peningkatan nilai rata-rata kelas dari 63,25 menjadi 82,375. Dengan demikian, model pembelajaran *Problem based introduction* didukung media nyata berpengaruh terhadap kemampuan Mengidentifikasi Hubungan Antara Akar Tumbuhan Dan Fungsinya SDN Badal Kediri Tahun Ajaran 2015/2016.

II. METODE PENELITIAN

Teknik penelitian ini memakai *Quasi Experimental Desaign* dengan desain penelitian pretest- posttest group kontrol tidak secara random *(Nonequivalent Control Group Desaign).* Menurut Sugiyono (2014: 118), " *Quasi Experimental Desaign* diartikan sebagai penelitian yang mendekati eksperimen, dengan subjek yang diteliti adalah manusia, mereka tidak boleh dibedakan antara satu dengan yang lainnya".

Quasi eksperiment teknik penelitian yang mendekati eksperimen dan subjek kelompok dilakukan tanpa acak. Penelitian ini terdapat 2 kelompok perlakuan, yaitu siswa kelas III B SDN Sumbercangkring sebagai kelompok *treatment/ experiment* dan siwa kelas III A SDN Sumbercangkring sebagai kelompok *control,* dengan desain penelitian sebagai berikut;

Tabel 1
Nonequivalent Control Group Desaign

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

(Sugiyono.2014.118. *Metode Penelitian Kombinasi*)

Keterangan:

O_1 : Hasil Pretest (Kelompok eksperimen)

O_3 :Hasil Pretest (Kelompok kontrol)

X : Pembelajaran menggunakan model pembelajaran PBI didukung media realia siswa.

- : pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran PBI didukung media realia.

O_2 :Hasil Postest (Kelompok eksperimen)

O_4 : Hasil Postest (Kelompok kontrol)

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes dan instrumennya berupa soal- soal pilihan ganda. Bentuk data yang diteliti adalah kemampuan memecahkan masalah perhitungan berkaitan dengan uang. Teknik analisis data penelitian menggunakan uji rata- rata dengan ketuntasn klasikal dan uji- T dengan Sig. (2- tailed) < 0.05 maka signifikan.

III. Hasil dan Kesimpulan

Hasil perhitungan hipotesis ditunjukkan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 2
Rangkuman Pengujian Hipotesis 1,2 dan 3

Kelompok	variabel		t-hitung	t-tabel 5%	Df	Rata-rata	KKM
	Bebas	Terikat					
Kontrol	A	D	-	-	30	74.83	75
Eksperimen	B	D	-	-	28	85.46	75
Kontrol banding eksperimen	C	D	3.516	2.002	58	74.83 85.46	75

Keterangan:

A : Model Pembelajaran Konvensional

B : Mode Pembelajaran l *Problem Based Introduction (PBI)* didukung media *Realia*

C : Moel Konvensional di banding model PBI didukung media *realia*

D : Kemampuan memecahkan masalah perhitungan berkaitan dengan uang

a. Kemampuan memecahkan masalah perhitungan berkaitan dengan uang tanpa model pembelajaran *Problem Based Introduction (PBI)* didukung media *Realia* siswa kelas III SDN Sumbercangkring Kabupaten Kediri, dengan ketuntasan klasikal < 75%

Kemampuan memecahkan masalah perhitungan berkaitan dengan uang pada kelas kontrol yang memakai model konvensional belum mencapai 75% ketuntasan klasikal yaitu diperoleh nilai rata- rata 74,83 atau 43,4% (seperti yang di tunjukkan pada table 2).

b. Kemampuan memecahkan masalah perhitungan berkaitan dengan uang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Introduction (PBI)* didukung media *Realia* siswa kelas III SDN Sumbercangkring Kabupaten Kediri, dengan ketuntasan klasikal ≥ 75%

Kemampuan memecahkan masalah perhitungan berkaitan dengan uang pada kelas eksperimen dapat mencapai lebih dari 75% ketuntasan klasikal yaitu 85,46 atau 85,7% (Seperti yang di tunjukkan pada table 2).

c. **Ada perbedaan kemampuan memecahkan masalah perhitungan berkaitan dengan uang tanpa model pembelajaran *Problem Based Introduction (PBI)* dan media Realia dan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Introduction (PBI)* didukung media *Realia* terhadap siswa kelas III SDN Sumbercangkring Kabupaten Kediri.**

Berdasarkan tabel 2 pada baris nomor 3 dapat dipahami bahwa nilai t hitung sebesar 3,156 dan t tabel 5% sebesar 2.002. Dengan df 58 maka t hitung lebih besar dari t tabel pada taraf signifikan 5% (3.156>2.002) dengan taraf signifikan 0,001. berdasarkan norma keputusan yang telah ditetapkan di BAB III menyatakan taraf signifikan ≤ 0,05 maka yang berarti Ha diterima atau hipotesis yang diajukan benar.

Selanjutnya dengan perbandingan nilai rata-rata kelompok kontrol 74,83 < nilai rata-rata kelompok eksperimen 85,46. Berdasarkan tersebut dapat diperoleh bahwa 74,83< 85,46. Selain itu perolehan uji t pada sig. (2-tailed) diperoleh hasil 0.001, bisa disimpulkan 0.001 < 0.05 hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran PBI didukung media *realia* terhadap kemampuan memecahkan masalah perhitungan berkaitan dengan uang siswa kelas III SDN Sumbercangkring Kabupaten Kediri. Demikian dapat disimpulkan bahwa "Terdapat perbedaan kemampuan memecahkan masalah perhitungan berkaitan dengan uang tanpa model pembelajaran *Problem Based Introduction (PBI)* dan media Realia dan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Introduction (PBI)* didukung media *Realia* terhadap siswa kelas III SDN Sumbercangkring Kabupaten Kediri.

IV. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada BAB IV maka dapat dirumuskan beberapa simpulan sebagai berikut.

1. Kemampuan memecahkan masalah perhitungan berkaitan dengan uang tanpa model *Problem Based Introduction (PBI)* didukung media *Realia* siswa kelas III SDN Sumbercangkring Kabupaten Kediri belum tercapai secara maksimal karena diperoleh nilai rata- rata posttest yaitu 74,83 dengan ketuntasan klasikal 43,4% ≤ 75%.

2. Kemampuan memecahkan masalah perhitungan berkaitan dengan uang menggunakan model *Problem Based Introduction (PBI)* didukung media *Realia* siswa kelas III SDN Sumbercangkring Kabupaten Kediri mengalami peningkatan karena diperoleh nilai rata- rata posttest yaitu 85,46 dengan ketuntasan klasikal 85,7% ≤ 75%.
3. Adanya perbedaan kemampuan memecahkan masalah perhitungan berkaitan dengan uang tanpa model *Problem Based Introduction (PBI)* didukung media realia siswa kelas III A dan menggunakan model *Problem Based Introduction (PBI)* didukung media realia siswa kelas III B SDN Sumbercangkring.

V. DAFTAR PUSTAKA

Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Surabaya: Kata Pena

Laila, Alfi dan Sutrisno Sahari. 2016. *Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Dalam Pemanfaatan Barang- Baranng Bekas Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara (Online). Vol 1.No.2. http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pgsd/article/view/213/138. Diakses 21 Januari 2018

Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogjakarta: Pustaka Belajar

Stiani, Ayu Pevinda. 2016. *Pengaruh Model Problem based introduction Didukung Media Nyata Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Hubungan Antara Akar Tumbuhan Dan Fungsinya IV SDN Badal 2 Tahun Ajaran 2015/2016.* (Online). Tersedia http://www.repository.uin-suska. Id/2701/1/2012_2012555, di unduh10 September 2017.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)* .Bandung : Alfabeta

Sanaky AH. Hujair. 2013.*Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* . Yogyakarta : Kaukaba Dipantara

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Status "Terakreditasi B" Jl. K.H. Achmad Dahlan No.76 Telp: (0354) 771576, 771503, 771495 Kediri

Serfitikat Uji Kesamaan Artikel Ilmiah

Nomor : 0063 /PGSD.UKAI/VII/2018

Hasil Uji kesamaan terhadap artikel ilmiah dengan identitas berikut.

Nama	:	Mega Wahyu Apriliya
NPM	:	14.1.01.10.0252
Judul Artikel	:	Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Introduction (PBI) didukung Media Realia terhadap kemampuan memecahkan maslah perhitungan berkaitan dengan uang siswa kelas III SDN Sumbercangkring Kabupaten Kediri
Diperoleh hasil dengan keunikan	:	98% (*Software* uji kesamaan Plagiarisma.Net versi premium. Metode pengecekan: *online* / daring).
Link hasil uji kesamaan	:	https://plagiarisma.net/users/n3IeqJthLJ5xpzyNqJ5jn2IxnKWcYzSwYzyx/JOBAzoVim.html

Kediri, 23 Juli 2018
Ka. Prodi PGSD,

Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
NIDN. 0725076201