

EXECUTIVE SUMMARY

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN
MENGUNAKAN *ICE BREAKING* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
KELAS III SDN 008/XI KOA SUNGAI PENUH**

Oleh :

MECI WATUL HARIA

NPM. 2110013411172



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG**

2025

HALAMAN PENGESAHAN

EXECUTIVE SUMMARY

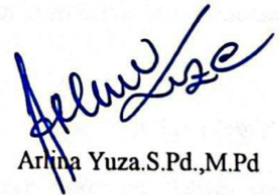
**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN
MENGGUNAKAN *ICE BREAKING* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
KELAS III SDN 008/XI KOTA SUNGAI PENUH**

Disusun Oleh:

**Meci Watul Haria
NPM. 2110013411172**

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* Dengan Menggunakan *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN 008/XI Kota Sungai Penuh ” untuk persyaratan wisuda 2025

Padang, Maret 2025
Disetujui Oleh,
Pembimbing


Arina Yuza.S.Pd.,M.Pd

EXECUTIVE SUMMARY

Meci Watul Haria. 2025. “Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* dengan Menggunakan *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN 008/XI Kota Sungai Penuh”. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pembimbing : Arlina Yuza. S.Pd.,M.Pd

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 008/XI Kota Sungai Penuh dan kurangnya penggunaan media interaktif pada saat pembelajaran. pembelajaran matematika masih menghadapi tantangan besar. Pembelajaran matematika sering dianggap sulit dan menakutkan oleh siswa, sehingga mengakibatkan kemampuan siswa untuk memahami konsep abstrak dalam matematika masih kurang. Selain itu, pembelajaran matematika masih kurang dikaitkan dengan kehidupan nyata, sehingga siswa merasa sulit memahami manfaat langsung dari materi yang dipelajari. Akibatnya, banyak siswa kehilangan minat untuk belajar matematika, terlebih lagi karena persepsi bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan menakutkan. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran yang menarik, relevan dan menyenangkan menjadi semakin penting untuk mengatasi hambatan ini dan membantu siswa meraih pemahaman yang lebih baik.

Dari hasil observasi peneliti dengan salah satu guru kelas III A SDN 008/XI Kota sungai penuh ibuk Yarni Amir, S.Pd diperoleh informasi Bahwa saat pembelajaran berlangsung siswa tidak mendengarkan penjelasan guru, serta,

kurangnya aktivitas siswa dalam belajar masih kurang, interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa jarang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sebagian siswa kurang perhatian guru saat menjelaskan materi pembelajaran dan dalam proses Pembelajaran berlangsung juga ditemukan siswa yang bercerita dengan teman sebangku, sehingga ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya siswa tidak memanfaatkannya dengan baik, mereka hanya memilih diam dan ketika di minta untuk mengerjakan tugas maka siswa hanya menyalin jawaban dari teman tanpa mau berdiskusi dengan temannya untuk memecahkan soal tersebut. Hal ini menunjukkan interaksi yang berlangsung antara siswa dengan siswa pada proses pembelajaran masih kurang, pada saat diadakan diskusi kelas hanya beberapa siswa yang aktif, sebagian siswa yang lain hanya berperan sebagai pendengar dan tidak mau mengeluarkan pendapat.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika disebabkan oleh sulitnya siswa memahami materi, yang dipengaruhi oleh metode konvensional dan minimnya penggunaan media interaktif. Di kelas IIIA, meskipun guru telah mencoba menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) dan menggunakan media visual, hasil belajar siswa masih belum menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sementara itu, di kelas VB. model PBL belum diterapkan, sehingga pendekatan pengajaran masih bersifat tradisional. Guru juga kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir kritis dan belum memaksimalkan media pembelajaran yang inovatif, sehingga siswa menjadi kurang aktif dan tidak terlatih untuk menyelesaikan

masalah secara mandiri. Permasalahan ini menunjukkan perlunya inovasi metode pengajaran yang lebih menarik dan relevan untuk meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa.

Menurut Hosnan (2014:298) bahwa “*Problem Based Learning (PBL)* adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata (autentik) yang tidak terstruktur dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berpikir kritis serta sekaligus membangun pengetahuan baru.

Menurut Fadilah (2023:3), Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karna saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang menjadi penghubung antara guru dan siswa dalam penyampaian materi pelajaran menurut Ramli (2018:5). Media pembelajaran mencakup semua peralatan fisik dan materi yang digunakan oleh instruktur, dosen, guru, tutor atau pendidik lainnya dalam melaksanakan pembelajaran dan memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran (Yaumi, 2017:5).

Jenis penelitian ini adalah penelitian berjenis eksperimen, yang berdasarkan pendapat Sugiyono (2024:111) menyatakan bahwa “Metode eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (treatment/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi

yang terkendalikan”. Alasan memilih penelitian eksperimen adalah untuk menguji pengaruh positif model *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung oleh media *Ice Breaking* terhadap hasil belajar siswa. Dengan menggunakan kelompok eksperimen yang menerapkan model PBL dengan Menggunakan *Ice Breaking* dan kelompok kontrol yang menggunakan Model Konvensional, secara sistematis dapat membandingkan perbedaan hasil belajar yang dihasilkan dari kedua perlakuan tersebut. Pada penelitian eksperimen ini menggunakan desain “*posttest-only control design*”.

Untuk membuktikan adanya pengaruh positif model *problem based learning* dengan Menggunakan *Ice Breaking* maka dilakukan beberapa tahap uji yakni, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Namun sebelum melakukan uji hipotesis dan lainnya, tes akhir siswa diuji cobakan terlebih dahulu di SD yang memiliki KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) yang sama. Dalam penelitian ini telah dilakukan uji coba di SD 036/XI Paling Serumpun.

Teknik pengambilan data pada penelitian ini menggunakan tes, berupa pertanyaan essay. Data hasil belajar diperoleh melalui tes akhir dalam bentuk essay. Berdasarkan tes akhir diperoleh hasil uji-t dengan taraf signifikan 0,05 dengan t_{hitung} 7,64 dan t_{tabel} 4,49 ini artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka dapat disimpulkan Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* Dengan Menggunakan *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN 008/XI

Kota Sungai Penuh Berpengaruh Positif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN 008/XI Koto Sungai Penuh Tahun Ajaran 2025/2026. Dengan demikian model pembelajaran *Problem Based Learning* diharapkan digunakan dalam proses pembelajaran untuk memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Model *Problem Based Learning*, *Ice Breaking*, Hasil Belajar Matematika

Meci Watul Haria. 2025. "The Effect of Using Problem Based Learning Model Using Ice Breaking on Mathematics Learning Outcomes of Grade III Students of SDN 008/XI Kota Sungai Penuh". Thesis. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University

Advisor : Arlina Yuza.S.Pd.,M.Pd

This research is motivated by the low mathematics learning outcomes of grade III students of SDN 008/XI Kota Sungai Penuh and the lack of use of interactive media during learning. Mathematics learning still faces major challenges. Mathematics learning is often considered difficult and frightening by students, resulting in students' ability to understand abstract concepts in mathematics is still lacking. In addition, mathematics learning is still not related to real life, so students find it difficult to understand the direct benefits of the material being studied. As a result, many students lose interest in learning mathematics, especially because of the perception that mathematics is a difficult and frightening subject. Therefore, the application of interesting, relevant and enjoyable learning models is increasingly important to overcome these obstacles and help students achieve better understanding.

From the results of the researcher's observation with one of the teachers of class III A SDN 008/XI Kota Sungai Penuh, Mrs. Yarni Amir, S.Pd, it was obtained information that during the learning process, students did not listen to the teacher's explanation, and the lack of student activity in learning was still lacking, interaction between teachers and students, students with students rarely occurred during the learning process. Some students lacked the teacher's attention when explaining learning materials and during the learning process, students were also found to be chatting with their deskmates, so that when the teacher gave students the opportunity to ask questions, students did not use it properly, they only chose to be silent and when asked to do assignments, students only copied answers from friends without wanting to discuss with their friends to solve the problem. This shows that the interaction that takes place between students and students in the learning process is still lacking, when class discussions were held only a few students were active, some other students only acted as listeners and did not want to express their opinions.

Based on the problems that have been explained, the low learning outcomes of students in mathematics learning are caused by the difficulty of students in understanding the material, which is influenced by conventional methods and the minimal use of interactive media. In class IIIA, although teachers have tried to apply the Problem Based Learning (PBL) model and use visual media, student learning outcomes have not shown significant improvement. Meanwhile, in class IIIB. the PBL model has not been applied, so the teaching approach is still traditional. Teachers also provide less space for students to think critically and have not

maximized innovative learning media, so that students become less active and are not trained to solve problems independently. This problem shows the need for innovation in teaching methods that are more interesting and relevant to improve student understanding and learning outcomes.

According to Hosnan (2014:298) that "Problem Based Learning (PBL) is learning that uses real (authentic) problems that are unstructured and open as a context for students to develop problem-solving and critical thinking skills and at the same time build new knowledge.

According to Fadilah (2023:3), Learning media is a tool that can be used to help the learning process to be more effective and optimal. At this time the learning process is not only limited to books and blackboards, because currently there are many learning media that can be used by teachers. Learning media is everything that is a link between teachers and students in delivering learning materials according to Ramli (2018:5). Learning media includes all physical equipment and materials used by instructors, lecturers, teachers, tutors or other educators in carrying out learning and facilitating the achievement of learning objectives (Yaumi, 2017:5).

This type of research is an experimental research, which based on Sugiyono's opinion (2024:111) states that "The experimental method is a quantitative research method used to determine the effect of independent variables (treatments) on dependent variables (results) under controlled conditions". The reason for choosing experimental research is to test the positive effect of the Problem Based Learning (PBL) model supported by Ice Breaking media on student learning outcomes. By using an experimental group that applies the PBL model using Ice Breaking and a control group using the Conventional Model, it can systematically compare the differences in learning outcomes resulting from the two treatments. This experimental study uses a "posttest-only control design" design.

To prove the positive influence of the problem based learning model using Ice Breaking, several stages of testing were carried out, namely, normality test, homogeneity test and hypothesis test. However, before conducting hypothesis tests and others, the final student test was first tested in elementary schools that had the same KKTP (Learning Objective Completion Criteria). In this study, a trial was conducted at SD 036/XI Paling Serumpun.

Keywords: *Problem Based Learning Model, Ice Breaking Mathematics LearningOutcomes.*

Daftar Pustaka

- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta, Cv. Bandung.
- Abdullah, K., dkk. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Pidie Provinsi Aceh. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung. PT Tarsito Bandung.
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- WIDIANTI, I., & SURYAMAN, O. (2020). Pengaruh Penggunaan *Ice Breaking*. *Jurnal Lensa Pendas*,
- Wulandari (2022) Pengantar Evaluasi Pendidikan Jakarta bumi,Aksara
- WIDIANTI, I., & SURYAMAN, O. (2020). Pengaruh Penggunaan *Ice Breaking*. *Jurnal Lensa Pendas*,