

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN KOTAK KARTU MISTERI (KOKAMI) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Laily Rohmatin¹, Sujiran², Dian Ratna Puspananda³

^{1,2,3}Pendidikan Matematika, FPMIPA, IKIP PGRI BOJONEGORO

Jalan Panglima Polim No 46 Bojonegoro

¹e-mail: lailyrohmatin80@gmail.com

²e-mail: sujiran@ikippgribojonegoro.ac.id

³e-mail: dian.ratna@ikippgribojonegoro.ac.id

(Diterima: 5 Mei 2024 , direvisi : 18 Mei 2024 , disetujui: 29 Mei 2024)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media KOKAMI Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas VII. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode Quasi Eksperimen. Desain penelitian ini adalah "*Pretest-Posttest Control Group Design*". Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas VII MTs. Islamiyah Banat, dan sampel dalam penelitian ini adalah kelas VII A dan VII B MTs. Islamiyah Banat. Hasil penelitian diperoleh bahwa analisis uji independent sample *T-test* terhadap *Posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh t hitung sebesar $4,763123034 > 2,004879288$, maka sebagaimana dasar pengambilan Keputusan pada uji independent Sampel *T-test* diketahui kriteria H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya bahwa terdapat pengaruh secara signifikan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi penyajian data di kelas VII MTs. Islamiyah Banat Senori.

Kata Kunci: *Problem Based Learning (PBL)*, Kotak Kartu Misteri (KOKAMI), Hasil Belajar

Abstract

This research aims to determine the influence of the KOKAMI media assisted Problem Based Learning model on the learning outcomes of class VII student. This type of research is experimental research with a quantitative approach. The method used is the Quasi Experimentak method. The design of this research is "Pretest-Posttest Control Group Design". The population of this study was all class VII MTs. Islamiyah Banat, and the sample in this study was class VII A and VII B MTs Islamiyah Banat. The results of the research showed that the analysis of the independent sample T-test on the Posttest of tge experimental class dan control class obtained a t count of $4,763123034 > 2,004879288$, so as the basis for decision making in the independent sample T-test, it is known that the criteria for H_0 are rejected and H_a is accepted. This means that there is a significant influence og the Problem Based Learning model assisted by the Mystery Card Box (KOKAMI) on students' mathematics learning outcomes in data presentation material in class VII MTs. Islamiyah Banat Senori.

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

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan penting bagi setiap manusia, yang mana pendidikan merupakan faktor terpenting dalam peningkatan dalam pembangunan suatu bangsa dan negara. Dalam kehidupan manusia pendidikan sangat berpengaruh dan memiliki faktor penting untuk menuju masa depan. Pendidikan mempunyai peran dalam pembangunan suatu negara dan mempersiapkan generasi yang kompeten dan maju. Anak-anak perlu mendapatkan pendidikan yang baik untuk menciptakan masa depan yang berkualitas (Decyta Khasuma Wardani, Suyitno, 2019). Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi siswa agar memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan. Adanya pengaruh pendidikan yang penting bagi masa depan bangsa, perlu adanya menciptakan pembelajaran yang baik, seorang guru harus menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan tidak monoton sesuai dengan pelajaran yang disajikan. Berbagai pelajaran telah diajarkan dari jenjang Sekolah Dasar, salah satu pelajaran yang umum diperkenalkan sejak Sekolah Dasar adalah pelajaran Matematika.

Matematika sendiri merupakan ilmu yang menggunakan rumus abstrak untuk membentuk suatu hubungan. Saat mengajar matematika, guru perlu memahami sifat-sifat metode suatu pembelajaran (Decyta Khasuma Wardani, Suyitno, 2019). Pembelajaran matematika adalah interaksi antara guru dan siswa yang melibatkan pola pikir dan logika di lingkungan belajar. Pembelajaran yang efektif dan efisien melibatkan pengaturan waktu, penggunaan waktu sekolah, dan tempat belajar (Reni Hapsari & Sutiarmo, 2023). Dalam proses pembelajaran matematika ini siswa seringkali merasa kesulitan untuk memahami materi yang telah dijelaskan, selain itu siswa juga merasa bosan dengan metode pembelajaran yang terlalu monoton. Hal tersebut bisa berdampak pada hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa merupakan suatu bagian penting dalam pembelajaran. Guru bisa melihat apakah siswa sudah mencapai tujuan pembelajaran dengan mengamati hasil

belajar. Pencapaian tersebut dapat diukur melalui 3 ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada ranah kognitif siswa harus memahami, memiliki pengetahuan, menerapkan, mensistensi, menganalisis, dan mengevaluasi. Pada ranah afektif siswa harus menerima, menghargai, mengatur, dan berkarakter. Sedangkan pada ranah psikomotorik siswa harus teratur, responsif, beradaptasi, dan menginisiasi. Untuk mencapai indikator pencapaian hasil belajar tersebut guru seharusnya mampu menerapkan model pembelajaran yang tepat bagi siswa. Dalam konteks ini, metode pembelajaran menjadi fokus penting dalam upaya meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika. Salah satu metode pembelajaran yang sering didengar adalah model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*, dimana *Problem Based Learning (PBL)* sendiri merupakan salah satu pendekatan yang terus dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan pemahaman konsep matematika siswa.

Problem Based Learning (PBL) sendiri merupakan suatu model pembelajaran di mana siswa dihadapkan pada permasalahan dunia nyata selama proses pembelajaran dan diterapkan sebagai stimulus pada awal pembelajaran sehingga memungkinkan siswa untuk belajar dan berusaha menuju pemecahan masalah (Ardianti et al., 2022). Kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran tidak lepas dari aspek lain seperti penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran sendiri merupakan suatu komponen yang berfungsi sebagai sarana komunikasi non verbal yang digunakan dalam suatu proses pembelajaran (Magdalena et al., 2021). Salah satu upaya untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif. Salah satunya adalah penggunaan Kotak Kartu Misteri (KOKAMI), yang merupakan media berbasis permainan untuk memfasilitasi proses pembelajaran (Kartikasari, 2019). KOKAMI menyediakan tantangan dan situasi belajar yang menarik, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan motivasi mereka dalam memahami konsep matematika. Media KOKAMI merupakan media sederhana yang menggunakan suatu kotak dan kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang materi pelajaran. Media ini disebut misteri karena siswa tidak

mengetahui isi pertanyaan yang ada dalam amplop yang mereka dapatkan dari kotak tersebut.

Terdapat penelitian terdahulu tentang media Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) oleh (Siahaan et al., 2023) yang berjudul “Pengaruh Media KOKAMI Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Materi Sistem Gerak Pada Manusia” menunjukkan hasil bahwa media KOKAMI memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa, hal ini didasarkan pada data hasil uji hipotesis melalui Independent Sample t-test dengan nilai $p=0,003 < \alpha = 0.05$ maka dari hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Penelitian yang dilakukan oleh (Nurwidyaningrum, Wahyu, Regar, Rulviana, 2023) yang berjudul “Penggunaan Model Pembelajaran PBL Melalui Media Kotak Kartu Misterius Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Bogorejo” menunjukkan hasil penelitian yaitu dengan adanya peningkatan dalam dua siklus. Siklus I, 45% atau 10 siswa mencapai ketuntasan hasil belajar, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 91% atau 20 siswa mencapai ketuntasan dan hanya 9% atau 2 siswa yang tidak mencapai ketuntasan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* melalui Media Kotak Kartu Misteri untuk meningkatkan hasil belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Bogorejo pada tahun 2023. Penelitian yang dilakukan oleh (Mu'minah & Purmadi, 2022) yang berjudul “Pengaruh Media KOKAMI (Kotak Dan Kartu Misteri) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS”, menunjukkan hasil bahwa adanya pengaruh media Kotak Kartu Misteri terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Beleka Tahun Pelajaran 2020/2021, nilai t hitung lebih kecil dari pada nilai t tabel 0.001 dan nilai t tabel pada taraf signifikan 5% dengan 1.68, sehingga t hitung lebih kecil dari pada t tabel ($0.001 < 1.68$). Maka H_0 diterima dan H_a ditolak yang artinya tidak ada Pengaruh Media Kokami (Kotak dan Kartu Misteri) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Pada Siswa Kelas V SDN 2 Beleka Tahun Pelajaran 2020/2021. Dengan demikian hasil penelitian ini dinyatakan tidak signifikan.

Sehingga dengan pemaparan di atas, peneliti berharap dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Kotak Kartu

Laily Rohmatin, dkk. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Kotak Kartu Misteri (Kokami) Terhadap Hasil Belajar Matematika

Misteri (KOKAMI) akan menjadi solusi bagi siswa untuk belajar matematika dan membantu guru dalam kegiatan pembelajaran, serta dapat berpengaruh dalam hasil belajar siswa pada pelajaran matematika. Sehingga tujuan dari pembelajaran dapat dicapai dengan hasil yang maksimal. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dirumuskan judul penelitian sebagai berikut “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Media Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) terhadap hasil belajar matematika”.

METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan metode *Quasi Eksperimen* yaitu kelompok pertama adalah kelas eksperimen yang pada proses pembelajarannya diberi perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran *Problelem Based Learning* (PBL) berbantuan Kotak Kartu Misteri (KOKAMI), sedangkan kelas kontrol yang pada proses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran konvensional. Adapun desain penelitiannya adalah jenis “*Pretest-Posttest Control Group Design*”

Tabel 1. Desain penelitian

Sampel	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
R	O ₁	X	O ₃
R	O ₂	-	O ₄

Keterangan :

R = Pengambilan sampel secara random

X = Perlakuan pada kelas eksperimen

O₁ = *Pretest* kelas eksperimen

O₂ = *Pretest* kelas kontrol

O₃ = *Posttest* kelas eksperimen

O₄ = *Posttest* kelas kontrol

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VII MTs. Islamiyah Banat sebanyak 150 siswa, sampel dalam penelitian ini adalah kelas VII A dan VII B MTs.

Laily Rohmatin, dkk. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Kotak Kartu Misteri (Kokami) Terhadap Hasil Belajar Matematika

Islamiyah Banat. Subyek penelitian adalah hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Kotak Kartu Misteri (KOKAMI), instrument dalam penelitian ini adalah tes dan wawancara. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik tes yang dilakukan melalui dua tahap yaitu *pretest* dan *posttest*, dan teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan rumus *T-test* sebagai berikut :

$$t = \frac{M_X - M_Y}{\sqrt{\left(\frac{\sum X^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

Keterangan :

M : Nilai rata-rata perkelas

n : banyak subyek

x : deviasi setiap nilai x_1 dan x_2

y : deviasi setiap nilai y_1 dan y_2

Setelah diuraikan bahwa yang menjadi sampel penelitian ini adalah siswa kelas VII A dan VII B, yang terdiri dari kelas VII A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 27 siswa dan kelas VII B sebagai kelas kontrol yang terdiri dari 32 siswa. Untuk kepentingan analisis statistik, maka hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi “Terdapat pengaruh Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) terhadap hasil belajar matematika”, maka perlu dirubah terlebih dahulu dalam hipotesis nol (H_0), yang berbunyi “Tidak terdapat pengaruh Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) terhadap hasil belajar matematika”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

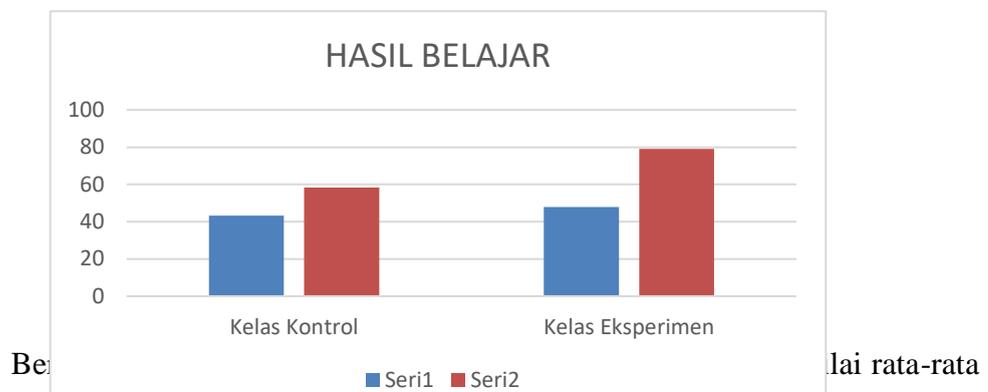
HASIL

Berdasarkan uraian pada latar belakang penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil dan pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran matematika di kelas VII MTs Islamiyah Banat Senori. Data

hasil belajar dalam penelitian ini adalah data hasil belajar *pretest* untuk mengetahui pengetahuan awal siswa. Kemudian diberi perlakuan dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Kotak Kartu Misteri (KOKAMI), selanjutnya melakukan *posttest* sebagai hasil akhir.

Pada perbandingan hasil belajar nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar matematika pada materi penyajian data kelas VII A dan VII B dapat dilihat pada diagram di bawah ini :

Gambar 3.1 Dekriptif Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen



Berdasarkan diagram tersebut, nilai rata-rata *pretest* siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol. Dan nilai rata-rata *posttest* siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata pada kelas kontrol.

Uji Normalitas

Uji normalitas ini dilakukan untuk menentukan apakah data yang didapatkan berdistribusi normal atau tidak normal. Dengan menggunakan *Uji Liliefors* dengan menggunakan Microsoft Excel dengan taraf signifikansi 0,05 dengan 0,159. Berikut hasil output pada tabel 1.3

Tabel 1.3 (Sumber : Microsoft Excel)

No.	Pre test		Post Test	
	L. Hitung	L. Tabel	L. Hitung	L. Tabel
Kelas Kontrol	0.1395	0.159	0.13131	0.159
Kelas Eksperimen	0.09966	0.173	0.13365	0.173

Berdasarkan hasil *output* uji normalitas dengan *Uji Liliefors* pada tabel 1.3. Untuk *pretest* kelas kontrol diperoleh nilai sebesar $0,1395 < 0,159$ dan *posttest* kelas kontrol diperoleh nilai sebesar $0,13131 < 0,159$. Sedangkan, nilai *pretest* kelas eksperimen diperoleh nilai sebesar $0,09966 < 0,173$ dan nilai *posttest* kelas eksperimen diperoleh nilai sebesar $0,13365 < 0,173$. Dengan demikian, karena nilai *L* hitung kurang dari *L* Tabel dengan taraf signifikan 0,05, maka dapat dikatakan bahwa hasil uji normalitas berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua sampel berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Untuk mengetahui homogenitas data tersebut proses perhitungannya dengan Uji *Bartlett* menggunakan Microsoft Excel. Jika nilai sinifikasi 0,05 dengan 0,173 maka data tersebut homogen. Hasil perhitungan uji homogenitas dapat dibaca pada tabel 2.3 dan tabel 2.4

Tabel 2.3 Tabel Perhitungan Uji Homogenitas

Sampel	nj	fj	ssj	sj ²	logsj ²	fjlogsj ²
Kontrol	31	30	9077.41	302.580	2.48084	74.4252
Eksperimen	25	24	5855.84	243.993	2.38737	57.2970
Total	56	54	14933.2	546.574	4.86821	131.722

Tabel 2.4 Tabel Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

RKG	276.54184
k	2
f	54
c	1.01882716
f log RKG	131.855086

chi square	0.30014245
chi tabel (0,05,1)	3.841

Dari keterangan tabel 2.4 di atas diketahui nilai chi square $0,30014245 < 3,841$ sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data *pretest* kelas kontrol dan data *pretest* kelas eksperimen adalah sama tau homogen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui data antara sebelum dan sesudah perlakuan, serta membandingkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengujian hipotesis ini menggunakan Uji Independet Sampel *t-test* dalam *Microsoft Excel*.

Tabel 2.6 Tabel Hasil Uji Independet T-Test

Total	1810	1976
Mean	58.38709677	79.04
Std. Deviasi	20.34646148	8.243583363
Varians	413.9784946	67.95666667

t hitung	4.763123034
t tabel 5%	2.004879288
kesimpulan	Ho ditolak

Menurut hasil *uji independent sample t-test* nilai t hitung sebesar $4,763123034 > 2,004879288$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan pada *uji independent sampel T-test* diketahui kriteria H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh secara signifikan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi penyajian data di kelas VII MTs. Islamiyah Banat Senori.

PEMBAHASAN

Laily Rohmatin, dkk. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Kotak Kartu Misteri (Kokami) Terhadap Hasil Belajar Matematika

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII pada materi Penyajian data. Ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat setelah pemberian soal *pretetst* dan *posttest*. Pembelajaran yang diterapkan pada kelas VII diawali dengan mengerjakan soal *pretetst* guna untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) agar mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Untuk mengetahui tercapainya tujuan penelitian ini dilakukan uji statistik data dengan *Microsoft Excel*. Sesuai dengan pendapat Offirston dalam (Siahaan et al., 2023) bahwa sebelum dilakukan analisis statistik pengujian perbedaan nilai hasil *pretest* maupun *posttest* terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

Hasil uji normalitas pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat 4 data berdistribusi normal. Empat data berdistribusi normal yaitu 1) *pretest* kelas kontrol dengan nilai sebesar 0,13131, 2) *posttest* kelompok kontrol dengan nilai sebesar 0,1 3) *pretetst* kelas eksperimen dengan nilai sebesar 0,09966 4) *posttest* kelas eksperimen dengan nilai sebesar 0,13365. Dengan demikian dapat melanjutkan analisis selanjutnya karena data berdistribusi normal.

Hasil uji homogenitas menggunakan *Uji Bartlett* menunjukkan bahwa varian data homogen dengan nilai sebesar $0,30014245 < 3,841$. Maka dapat dikatakan bahwa data yang berasal dari populasi memiliki varians sama. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan *uji independent t-test* yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai *t* hitung sebesar 4,763123034. Dimana nilai *t* hitung 4,763123034 lebih besar dari nilai 2,004879288. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa hipotesis diterima, sehingga kesimpulannya adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada materi penyajian data.

Peningkatan yang ada pada siswa dengan model pembelajaran PBL berbantuan KOKAMI ini dimana siswa diminta untuk terlibat langsung untuk mempelajari dan memahami secara berkelompok. Kemudian penerapan model pembelajaran PBL berbantuan KOKAMI mendapat respon baik dari siswa. Siswa menyatakan tertarik dan mampu memahami materi yang dipelajari dengan mudah sehingga membuat siswa lebih aktif dan tidak cepat bosan saat pembelajaran berlangsung.

Dalam pembelajaran model pembelajaran *Problem Based Learning* PBL berbantuan Kotak Kartu Misteri siswa dibentuk dalam kelompok, lalu setiap kelompok salah satu anggotanya ditunjuk sebagai ketua kelompok yang bertugas untuk mengambil amplop yang berisikan soal pada Kotak Kartu Misteri, dan soal tersebut dibacakan oleh siswa yang mengambil amplop tersebut dan siswa menjawab soal yang dibacakan. Kemudian nilai hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Nurwidyaningrum, Wahyu, Regar, Rulviana, 2023) yang menunjukkan hasil penelitian yaitu dengan adanya peningkatan dalam dua siklus. Siklus I, 45% atau 10 siswa mencapai ketuntasan hasil belajar, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 91% atau 20 siswa mencapai ketuntasan dan hanya 9% atau 2 siswa yang tidak mencapai ketuntasan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* melalui Media Kotak Kartu Misteri untuk meningkatkan hasil belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Bogorejo pada tahun 2023.

Dari penjelasan di atas dapat diketahui bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* PBL berbantuan Kotak Kartu Misteri memberikan pengaruh lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penyajian data dengan pembelajaran konvensional.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Laily Rohmatin, dkk. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Kotak Kartu Misteri (Kokami) Terhadap Hasil Belajar Matematika

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian di atas, maka sesuai dengan rumusan masalah penelitian dapat disimpulkan bahwa :

1. Hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang mana menunjukkan nilai *pretest* kelas kontrol sebesar 0,13131, dan nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 0,1. Sedangkan nilai *pretest* dari kelas eksperimen sebesar 0,09966, dan nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,13365. Sehingga dapat dilihat bahwa nilai perhitungan nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dari pada nilai *posttest* kelas kontrol. Sehingga bisa disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media KOKAMI terhadap hasil belajar siswa memiliki pengaruh yang cukup signifikan.
2. Media pembelajaran KOKAMI tergolong berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa dapat dilihat melalui besar t hitung. Di mana nilai t hitung 4.763123034 lebih besar dari nilai t tabel 2.004879288. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada materi penyajian data.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian yang didapatkan, maka diberikan saran sebagai berikut;

1. Bagi guru, diharapkan untuk menggunakan media pembelajaran untuk memahamkan siswa terkait pembelajaran yang menarik dan inovatif, sehingga kegiatan pembelajaran mengajar menjadi lebih menarik kembali
2. Bagi siswa, diharapkan kepada peserta didik agar mengikuti berbagai proses pembelajaran dengan baik dan aktif, sehingga nantinya tujuan pembelajarannya dapat tercapai bersamaan
3. Bagi sekolah, diharapkan mulai menganjurkan guru-guru untuk menerapkan media pembelajaran agar pembelajarannya menarik

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianti, R., Sujarwanto, E. & Surahman, E. 2022. Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *Diffraction*. 3(1): 27–35.
- Wardani, D. K. & Suyitno, A. W. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Hasil Belajar Matematika. *Mimbar PGSD Undiksha*. 7(3).
- Kartikasari, A. 2019. Pengaruh Media Pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 20 Semarang. *Digilib UNNES*.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I. & Tangerang, U. M. 2021. Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*. 3(2): 312–325.
- Mu'minah, N. & Purmadi, A. 2022. Pengaruh Media KOKAMI (Kotak Dan Kartu Misteri) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*. 7(1): 104.
- Nurwidyaningrum, Wahyu, Regar, Rulviana, V. S. 2023. Penggunaan Model Pembelajaran Pbl Melalui Media Kotak Kartu Misterius Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Bogorejo. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 08: 1–23.
- Hapsari, E. R. & Sutiarto, S. 2023. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Problem Based Learning Matematika Berbasis Digital Di SMP. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*. 11(1): 96–106.
- Siahaan, V. L., Situmorang, M. V., Silaban, W. & Siagian, G. 2023. Pengaruh Media KOKAMI Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Materi Sistem Gerak Pada Manusia. *Ut Wuri Handayani : Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*. 2(2): 41–51.