

**PERBEDAAN PENGARUH PEMBELAJARAN
PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN
KOTAK KARTU MISTERI (KOKAMI) TEHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA**

SKRIPSI



**Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh :
LAILY ROHMATIN
NIM 20310017**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
IKIP PGRI BOJONEGORO**

2024

**PERBEDAAN PENGARUH PEMBELAJARAN
PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN
KOTAK KARTU MISTERI (KOKAMI) TEHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh :

Laily Rohmatin

20310017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM (MIPA)**

IKIP PGRI BOJONEGORO

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

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

Oleh :

LAILY ROHMATIN

NIM : 20310017

Disetujui oleh

Pembimbing I



Drs. Sujiran, M.Pd
NIDN : 0002106302

Pembimbing II



Dian Ratna Puspananda, M.Pd
NIDN : 0728118702

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) Terhadap Hasil Belajar Matematika disusun oleh :

Nama : Laily Rohmatin

NIM : 20310017

Program Studi : Pendidikan Matematika

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada program studi Pendidikan Matematika, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, IKIP PGRI Bojonegoro pada hari Kamis, tanggal 25 Juli 2024

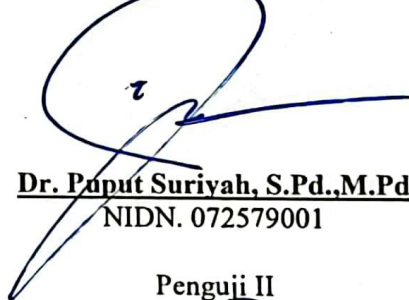
Bojonegoro, 05 Agustus 2024

Ketua,



Dwi Erna Novianti, S.Si., M.Pd
NIDN. 07116118301

Sekretaris,



Dr. Puput Suriyah, S.Pd., M.Pd
NIDN. 072579001

Penguji I



Dr. Dra. Junarti, M.Pd
NIDN. 0014016501


Penguji II



Ali Noeruddin, S.Si., M.Pd
NIDN. 0703027002

Rektor,




Dr. Dra. Junarti, M.Pd
NIDN. 0014016501

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Laily Rohmatin

NIM : 20310017

Program Studi : Pendidikan Matematika

Fakultas : Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul :

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

merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, saya secara pribadi bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung konsekuensi sanksi hukum.

Bojonegoro, 19 Juli 2024.



LAILY ROHMATIN

20310017

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Jangan pergi mengikuti kemana jalan akan berujung. Buat jalanmu sendiri dan tinggalkanlah jejak”. - Ralph Waldo

“Kamu tidak harus menjadi hebat untuk memulai, tetapi kamu harus mulai untuk menjadi hebat”. – Zig Ziglar

PERSEMBAHAN

Puji syukur untuk Allah SWT sang penguasa alam dan seisinya dan kepada Nabi Muhammad SAW pembawa cahaya kebenaran untuk manusia.

Karya skripsi ini saya persembahkan untuk semua yang menjadi bagian dari hidup saya.

1. Kepada orang tuaku, terimakasih atas doa, motivasi, semangat, dan perjuangannya sehingga saya dapat menyelesaikan pendidikan saya, semoga bapak dan ibu tercinta selalu dalam keadaan sehat dan dalam Rahmat Allah SWT.
2. Kepada kakakku yang selalu mengingatkan saya untuk semangat mengerjakan skripsi dan mengingatkan saya atas perjuangan kedua orang tua saya, semoga kami menjadi anak kebanggaan bapak dan ibu, menjadi lentera didunia dan penolong di akhirat.
3. Kepada yang terhormat dosen-dosen IKIP PGRI Bojonegoro, guru- guru SD, MTs, dan MA yang telah memberikan ilmu-ilmu untuk bekal saya

meraih cita-cita dan semoga ilmu yang diberikan kepada saya menjadi amal baik mereka dan bermanfaat dunia ahirah.

4. Tidak lupa kepada sahabat-sahabatku yang selalu menjadi motivasi dan rival sehingga saya terus berusaha untuk menjadi lebih baik, terkhusus kepada Fitri Nazilatul Mukslisoh, Siti Hidayah Nurul Azizah, Eltasari Pramesti, Siti Khomsatun, Arinal Hidayah, dan Rifaim Rismatul Amalia yang selalu menemani masa berproses saya. Teman-teman seperjuangan di Prodi Pendidikan Matematika Angkatan 2020, telah banyak kenangan yang tak mungkin dapat terlupakan, semoga persahabatan kita memerikan keberkahan kepada kita semua.

Terimakasih atas kasih sayang dan motivasi dari semuanya. Semoga Allah pertemukan kita di Surga-Nya.

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyang, uji Syukur kepada Allah SWT atas limpahan nikmat dan karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Berbantuan Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) terhadap hasil belajar matematika”. sebagai tugas akhir. Sholawat serta salam penulis haturkan kepada sayyidina Nabi Muhammad SAW, yang senantiasa selalu diharapkan syafa’atnya di dunia dan di akhirat. Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ibu Dr. Dra. Junarti, M.Pd selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro
2. Ibu Dwi Erna Novianti, S.Pd., M.Pd selaku Dekan FPMIPA IKIP PGRI Bojonegoro
3. Ibu Dr. Puput Suriyah, S.Pd., M.Pd selaku Kaprodi Pendidikan Matematika FPMIPA IKIP PGRI Bojonegoro
4. Bapak Dr. Sujiran, M.Pd dan Ibu Dian Ratna Puspananda, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penulisan dan penyusunan skripsi
5. Bapak dan Ibu dosen Prodi Pendidikan Matematika IKIP PGRI Bojonegoro yang telah membekali penulis dengan ilmunya

6. Bapak Kholilurrohman, M.Pd selaku Kepala MTs. Islamiyah Banat Jatisari Senori yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk mengadakan penelitian di MTs. Islamiyah Banat
7. Ibu Ita Rochmawati, S.Pd selaku guru matematika kelas VII MTs. Islamiyah Banat yang telah membantu lenacaran pelaksanaan penelitian ini.
8. Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan sehingga skripsi ini dapat selesai..

Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan khususnya pembaca serta pihak-pihak yang terlibat. Terimakasih.

Bojonegoro, 05 Juli 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian.....	10
1.4 Manfaat Penelitian.....	11
1.4.1 Manfaat Teoritis	11
1.4.2 Manfaat Praktis	11
1.5 Definisi Operasional.....	12
1.5.1 <i>Problem Based Learning</i> berbantuan Kotak Kartu Misteri (KOKAMI)	12
1.5.2 Hasil Belajar Matematika.....	12
BAB II	13
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS.....	13
2.1 Kajian Pustaka	13
2.2 Kerangka Teoritis	21
2.2.1 Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	21

2.2.2	Media Pembelajaran.....	25
2.2.3	Media Kotak Kartu Misteri (KOKAMI)	30
2.2.4	Hasil Belajar.....	33
2.2.5	Materi	36
BAB III	45
METODE PENELITIAN	45
3.1	Pendekatan Penelitian.....	45
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	47
3.3	Populasi, Sampel, Dan Sampling	47
3.3.1	Populasi	47
3.3.2	Sampel dan sampling	48
3.4	Teknik Pengumpulan Data	48
3.4.1	Instrumen Penelitian.....	49
3.5	Teknik Analisis Data	53
BAB IV	61
HASIL DAN PEMBAHASAN	61
4.1	Hasil Penelitian.....	61
4.1.1	Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian.....	61
4.1.2	Hasil prasyarat analisis.....	66
4.2	Pembahasan	70
BAB V	74
PENUTUP	74
5.1	Kesimpulan.....	74
5.2	Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN		
RIWAYAT HIDUP		

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Nilai Uangan Matematika Siswa Kelas VII MTs Ihsaniyah.....	40
Tabel 2.2 Jenis Penyakit.....	40
Tabel 2.3 Perkembangan Berat Badan Bayi	41
Tabel 2.4 Mata Pelajaran.....	42
Tabel 3.1 <i>Pretest-Postetst Control Group Design</i>	46
Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas VII MTs. Islamiyah Banat	47
Tabel 3.3 Standar Reliabilitas	51
Tabel 4.1 Nilai Hasil <i>Pre-test</i>	61
Tabel 4.2 Nilai Hasil <i>Post-Test</i>	61
Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas	63
Tabel 4.4 Hasil Uji Daya Pembeda Soal <i>Pre-test Post-test</i>	64
Tabel 4.5 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	65
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Nilai <i>Pre-test</i>	66
Tabel 4.7 Hasil Uji normalitas <i>Post-test</i>	67
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas.....	68
Tabel 4.9 Hasil Uji Keseimbangan	68
Tabel 4.10 Hasil Uji Hipotesis	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Jenis Penyakit.....	41
Gambar 2.2 Diagram batang perkembangan berat bayi.....	42
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Nilai Ulangan Harian Kelas VII MTs. Islamiyah Banat	79
Lampiran 2. Hasil Validasi Instrumen Tes Validator Pertama	80
Lampiran 3. Lembar Hasil Validasi Validator Kedua	82
Lampiran 4. Soal Tes Hasil Belajar	84
Lampiran 5. Soal dan Kunci Jawaban.....	87
Lampiran 6. Hasil Uji Reliabilitas	92
Lampiran 7. Hasil Uji Daya Pembeda Soal	95
Lampiran 8. Hasil Uji Kesukaran.....	96
Lampiran 9. Hasil Validasi Ahli Media Pertama	99
Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Media Kedua.....	101
Lampiran 11. Nilai Hasil.....	103
Lampiran 12. Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol (<i>Pre-Test</i>).....	104
Lampiran 13. Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol (<i>Post-Test</i>).....	106
Lampiran 14. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen (<i>Pre-Test</i>)	108
Lampiran 15. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen (<i>Post-Test</i>).....	110
Lampiran 16. Hasil Uji Homogenitas <i>Pre-Test</i>	111
Lampiran 17. Hasil Uji Homogenitas <i>Post-Test</i>	113
Lampiran 18. Hasil Uji Keseimbangan.....	115
Lampiran 19. Hasil Uji Hipotesis.....	116
Lampiran 20. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol	118
Lampiran 21. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	122
Lampiran 22. Nilai Hasil Uji Coba Soal	127
Lampiran 23. Surat Keterangan Penelitian	128
Lampiran 24. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	129
Lampiran 25. Surat Keterangan Selesai Bimbingan	130

ABSTRAK

Rohmatin, Laily.2024. Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) Terhadap Hasil Belajar Matematika. Skripsi, Program Studi Matematika, Fakultas Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, IKIP PGRI Bojonegoro. Pembimbing (1) Drs. Sujiran, M.Pd. (2) Dian Ratna Puspananda, M.Pd

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

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) terhadap hasil belajar matematika. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan *Quasi experimental design*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs. Islamiyah Banat Jatisari Senori. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*, dimana kelas VII B menjadi kelas kontrol dengan model pembelajarannya yang digunakan adalah konvensional dengan jumlah siswa 32 siswa dan kelas VII A menjadi kelas eksperimen dengan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) dengan jumlah siswa 27 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, dan validasi ahli media. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) lebih tinggi daripada siswa kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan pada hasil rata-rata pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen rata-rata mengalami peningkatan dari 47,92 menjadi 79,04 sedangkan pada kelas kontrol rata-rata 43,23 menjadi 58,39. Berdasarkan rata-rata kelas eksperimen yang diterapkan *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) lebih tinggi daripada siswa kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Selain itu juga dapat dibuktikan dengan uji *t-test* diperoleh $t_{tabel} = 2,00$ dengan taraf signifikansi 5% sedangkan t_{hitung} diperoleh 4,76 maka hasil dapat disimpulkan hasil dari $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,76 > 2,00$) artinya terdapat pengaruh pada model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan Kotak Kartu Misteri KOKAMI terhadap hasil belajar matematika siswa.

ABSTRACT

Rohmatin, Laily.2024. *Differences in the Effect of the Problem Based Learning (PBL) Learning Model Assisted by the Mystery Card Box (KOKAMI) on Mathematics Learning Outcomes. Thesis, Mathematics Study Program, Faculty of Mathematics and Natural Sciences Education, IKIP PGRI Bojonegoro. Supervisor (1) Drs. Sujiran, M.Pd. (2) Dian Ratna Puspananda, M.Pd*

Keywords: Problem Based Learning (PBL), Mystery Card Box (KOKAMI), Learning Outcomes

This study aims to determine the difference in the influence of the Problem Based Learning (PBL) learning model assisted by the Mystery Card Box (KOKAMI) on mathematics learning outcomes. The research method used in this study is quantitative with Quasi experimental design. The population in this study is grade VII students of MTs. Islamiyah Banat Jatisari Senori. The sampling technique uses the cluster random sampling technique, where class VII B becomes the control class with the learning model used is conventional with a total of 32 students and class VII A becomes an experimental class with the Problem Based Learning (PBL) learning model assisted by the Mystery Card Box (KOKAMI) with a total of 27 students. The data collection techniques used are tests, observations, and validation of media experts. The results of this study show that the learning outcomes of students who use the Problem Based Learning (PBL) learning model assisted by Koatak Kartu Misteri (KOKAMI) are higher than those of control class students who use conventional learning models. This is evidenced by the average results in the control class and the experimental class. In the experimental class, the average increased from 47.92 to 79.04 while in the control class the average was 43.23 to 58.39. Based on the average of the experimental class that applied Problem Based Learning (PBL) assisted by the Mystery Card Box (KOKAMI) was higher than the students in the control class who used the conventional learning model. In addition, it can also be proven by the t-test obtained $t_{table} = 2.00$ with a significance level of 5% while the t_{count} is obtained 4.76, the results can be concluded from the $t_{count} > t_{table}$ ($4.76 > 2.00$) meaning that there is an influence on the Problem Based Learning (PBL) learning model assisted by the KOKAMI Mystery Card Box on students' mathematics learning outcomes.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan setiap manusia, yang mana pendidikan merupakan faktor terpenting dalam peningkatan dalam pembangunan suatu bangsa dan negara. Didalam kehidupan manusia pendidikan sangat berpengaruh dan memiliki faktor penting untuk menuju masa depan. Pendidikan juga berfungsi untuk mempersiapkan generasi yang berkompeten, berwawasan luas untuk memberikan pengembangan serta kemajuan bagi bangsa. Sangat pentingnya pendidikan bagi kehidupan manusia terutama bagi anak-anak yang nantinya akan menciptakan generasi yang berkualitas untuk mengalami suatu perubahan-perubahan dalam perkembangan yang akan mendatang (Decyta Khasuma Wardani, Suyitno, 2019)

Pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomr 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Bab 1 pasal 1 menyatakan bahwa, pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Agar terwujudnya pembelajaran yang baik, seharusnya guru tidak memberikan

pembelajaran yang monoton atau yang membosankan. Namun guru harus tahu bagaimana menggunakan atau menciptakan lingkungan yang menyenangkan sesuai dengan topik yang disajikan. Salah satu pelajaran yang sangat umum diperkenalkan sejak sekolah dasar adalah matematika.

Matematika sendiri merupakan ilmu yang mengajarkan rumus abstrak untuk membentuk hubungan sedemikian rupa sehingga ketika mengajarkan mata pelajaran matematika kepada peserta didik, guru harus memahami sifat-sifat yang diterapkan pada metode pembelajaran matematika (Decyta Khasuma Wardani, Suyitno, 2019). Pembelajaran matematika merupakan interaksi antara guru dan siswa yang melibatkan pola pikir dan mengolah logika dalam lingkungan belajar dengan metode yang berbeda untuk membuat kurikulum matematika tumbuh dan berkembang secara efektif, dan efisien. Pembelajaran yang efektif dan efisien adalah metode atau cara dalam menyesuaikan kondisi belajar (Reni Hapsari & Sutiarmo, 2023). Sehingga bisa diartikan sebagai pengatur waktu belajar, penggunaan waktu sekolah, serta tempat belajar untuk peserta didik. Dengan cara belajar yang sistematis maka dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Peneliti akan melakukan penelitian di MTs. Islamiyah Banat yang mana tiap tingkatan kelasnya terdiri dari lima sampai enam kelas dengan jumlah siswa tiap kelas berjumlah antara 29-32 siswa. Dalam melakukan wawancara dengan guru matematika MTs. Islamiyah Banat didapatkan informasi bahwa terkait beberapa permasalahan yang terjadi di sekolah. Salah satu permasalahannya yang dikemukakan guru matematika di sekolah tersebut adalah rendahnya hasil belajar matematika (data nilai pada

lampiran 1) yang sampai saat ini masih berusaha mencari solusi agar hasil belajar matematika semakin meningkat.

Hasil belajar siswa sendiri di sekolah dapat menjadi tolak ukur suatu keberhasilan dalam pendidikan. Di akhir setiap proses pembelajaran selalu ada penilaian dan evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam menyelesaikan pembelajaran untuk jangka waktu tertentu. Salah satunya evaluasi, evaluasi merupakan suatu proses yang sistematis untuk menentukan atau membuat keputusan, sampai sejauh mana berbagai tujuan pembelajaran telah dicapai peserta didik (Rani et al., 2021). Dengan adanya evaluasi, siswa dapat mengetahui sejauh mana keberhasilan yang telah mereka capai selama mengikuti pendidikan. Dimana siswa yang mendapatkan nilai memuaskan dampak positifnya siswa dia mampu meningkatkan motivasi serta terus meningkatkan prestasi belajarnya. Sedangkan untuk siswa yang belum mendapatkan nilai memuaskan maka siswa akan memiliki motivasi belajar untuk meningkatkan kegiatan belajarnya, namun demikian sangat penting untuk memberikan dorongan positif dari guru agar siswa tidak mudah putus asa. Selain memberikan dorongan kepada siswa guru juga harus mengetahui apa yang menjadi faktor rendahnya hasil belajar siswa.

Menurut (Amanah, 2020) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa yaitu ada 2 faktor, faktor *internal* dan *eksternal*. Faktor *internal* terdiri dari minat belajar siswa, motivasi belajar, dan rasa percaya diri sedangkan faktor *eksternal* terdiri dari faktor lingkungan sekolah dan faktor lingkungan keluarga. Sedangkan menurut (Hartanto & Kepulauan, 2020) menyatakan bahwa terdapat 4 faktor yang mempengaruhi

hasil belajar siswa yaitu kurangnya minat siswa terhadap pelajaran matematika, kurangnya konsentrasi siswa dalam memperhatikan guru yang sedang menjelaskan, kurangnya pemahaman konsep matematika dasar siswa, serta ketidakdisiplinan siswa dalam mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru, dan menurut (Ridho, 2022) terdapat 2 faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal diantaranya perilaku belajar, minat belajar, dan kecerdasan emosional sedangkan faktor *eksternal* terdiri dari keluarga, lingkungan sekolah dan masyarakat. Dari beberapa pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil pembelajaran siswa saat ini di antaranya faktor *internal* berupa minat belajar, motivasi belajar dan kecerdasan emosional dan faktor *eksternal* berupa lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga. Sehingga bisa terlihat faktor rendahnya hasil belajar terletak pada konsep pembelajaran matematika yang dibawakan oleh guru serta minat siswa dalam pembelajaran matematika berkurang. Diantara beberapa solusi yang ada terkait faktor rendahnya hasil belajar siswa yang dapat mempengaruhi naiknya hasil belajar siswa diantaranya menggunakan media pembelajaran yang menarik, penerapan model pembelajaran yang tepat, dan suasana pembelajaran yang nyaman bagi peserta didik.

Hasil belajar merupakan salah satu peranan penting dalam pembelajaran, guru dapat memahami dan mengetahui apakah siswa telah mencapai tujuan pembelajarannya terutama dengan melihat dari hasil belajar (Ilmiyah & Sumbawati, 2019). Untuk mengetahui pencapaian keberhasilan siswa maka dapat diukur melalui indikator yang terdiri dari 3 ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Pada ranah kognitif mencakup

pemahaman, pengetahuan, penerapan, sintesis, analisis, dan evaluasi sedangkan pada ranah afektif mencakup menerima, menghargai, mengatur, berkarakter, dan pada ranah psikomotor mencakup keteraturan, respons terbimbing, persepsi, respon cepat, adaptasi, dan inisiasi.

Untuk mencapai indikator pencapaian dari hasil belajar sendiri seorang guru seharusnya mampu menerapkan suatu model pembelajaran yang tepat bagi peserta didik. Menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar siswa tidak tegang ketika mengikuti proses pembelajaran. Selain itu dengan model pembelajaran yang tepat pada proses pembelajaran siswa tidak akan merasa bosan, hal tersebut akan membuat minat siswa lebih tinggi dalam belajar dan menciptakan hasil belajar yang maksimal.

Salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian kali ini berfokus pada permasalahan, yang mampu meningkatkan motivasi belajar untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, memecahkan masalah, dan belajar mandiri melalui partisipasi peserta didik dalam mengeksplorasi permasalahan abstrak ke dalam permasalahan dunia nyata ini adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah. Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran dimana peserta didik dihadapkan 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). Model pembelajaran *Problem Based Learning* ini merupakan salah satu model pembelajaran yang memerlukan keaktifan dan kreativitas peserta didik ketika menyelidiki suatu

permasalahan. Masalah-masalah yang dimunculkan berkaitan dengan kehidupan nyata atau kontekstual. Dengan masalah kontekstual maka peserta didik akan lebih mudah menerima serta memahami materi yang telah disampaikan dan pembelajaran *Problem Based Learning* juga menjadikan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik bisa mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Model *Problem Based Learning* bercirikan masalah nyata sebagai konteks di mana siswa belajar berpikir kritis, menggunakan keterampilan pemecahan masalah, dan memperoleh pengetahuan nyata. Pembelajaran berbasis masalah membantu peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk mengungkapkan ide-idenya. Melalui pembelajaran berbasis masalah ini peserta didik dapat bekerja dalam kelompok, saling mengajari, dan melakukan presentasi.

Menurut (Ardianti et al., 2022) menjelaskan bahwa karakteristik model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu : 1. Pembelajaran berorientasi masalah ; 2. Peserta didik sebagai subjek pada pembelajaran; 3. Pembelajaran yang interdisiplin; 4. Evaluasi pengalaman praktik secara menyeluruh; 5. Menghasilkan karya; 6. Mengajari peserta didik bahwa ilmu yang dipelajari dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; 7. Peran pendidik sebagai fasilitator; 8. Masalah yang dipelajari dapat meningkatkan keterampilan siswa; 9. Menghasilkan informasi melalui pembelajaran mandiri. Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki tiga unsur yang ada pada proses

pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu adanya suatu masalah,, pembelajaran berpusat pada siswa, dan siswa bekerja dalam kelompok kecil.

Model pembelajaran pada proses pembelajaran juga tidak lepas dari aspek lain, seperti penerapan media pembelajaran. Pembelajaran berbasis masalah akan lebih efektif apabila didukung dengan penggunaan media pembelajaran. Media sendiri merupakan komponen suatu sistem yang berfungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Artinya media tersebut harus tersedia atau digunakan dalam suatu proses pembelajaran (Magdalena et al., 2021). Salah satu media yang dapat membantu pembelajaran adalah Kotak Kartu Misterius (KOKAMI). Media Kotak Kartu Misterius atau KOKAMI adalah salah satu media yang berkembang saat ini. Meski demikian, media KOKAMI menjadi keingintahuan bagi peserta didik dalam dunia pembelajaran khususnya di sekolah sehingga menciptakan motivasi dan semangat baru pada peserta didik, serta aktif mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) merupakan media yang berhubungan dengan permainan yang pelaksanaannya melibatkan seluruh siswa, baik siswa pasif maupun aktif. Kombinasi media dan permainan ini secara signifikan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Permainan ini juga dapat merangsang pemikiran inovatif, kreatif, dan kritis peserta didik serta membantu mereka memahami pesan yang ingin disampaikan (Kartikasari, 2019). Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) adalah sebuah alat permainan yang menggunakan kartu dan kotak yang didalamnya tertulis pertanyaan suatu tema. Hal ini

dimaksudkan untuk menciptakan misteri karena tidak semua siswa mengetahui soal yang mereka pelajari. Tujuan dari media KOKAMI ini adalah untuk merangsang minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Media ini memungkinkan peserta didik untuk mempelajari materi dengan cara menyenangkan, sehingga membuat pembelajaran lebih berkesan. Media KOKAMI merupakan media yang sederhana, untuk menggunakan media tersebut guru hanya perlu menyiapkan kotak untuk isian amplop. Di dalam amplop terdapat kartu dengan berbagai warna yang berisi pertanyaan dan informasi tentang materi yang telah dijelaskan.

Menurut (Munawaroh, 2019) media pembelajaran Kotak Kartu Misterius Misterius memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media pembelajaran Kotak Kartu Misterius diantaranya permainan menggunakan media KOKAMI menarik, kartu-kartu pesan yang dirancang bervariasi dalam bentuk perintah dan lainnya, dan siswa lebih tertantang untuk mendapatkan kartu misterius yang disediakan oleh guru. Selain kelebihan media pembelajaran KOKAMI juga memiliki kekurangan yaitu peserta didik mengalami kesulitan jika belum terbiasa melakukan permainan ketika guru kurang bisa mengondisikan peserta didik dalam proses pembelajaran, dan guru perlu mempersiapkan pembelajaran secara maksimal, selain itu juga memerlukan tenaga, pikiran, dan waktu. Dengan adanya Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) memungkinkan guru untuk menggunakannya sebagai media pendukung pembelajaran, kegiatan pembelajaran berbasis proyek supaya lebih aktif. Pembelajaran matematika pada kelas VII MTs. Islaiyah Banat belum

seungguhnya menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran, hal ini nampak pada saat proses pembelajaran peserta didik menunjukkan sikap kurangnya antusias dan terpusatnya perhatian pada guru. Jika hal ini terjadi terus menerus maka proses pembelajaran tidak akan berjalan secara maksimal. Hendaknya guru dapat memikirkan upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran.

Penelitian yang telah dilakukan oleh (Dian, 2021a) yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model *PBL* Berbantuan Aplikasi *Cabri 3D* Pada Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar Di Smp Negeri 22 Kota Jambi”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka diperoleh setelah pelaksanaan pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Cabri 3D* pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata tes hasil belajar sebesar 76,22, sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* tanpa bantuan aplikasi *Cabri 3D* sebesar 64. Berdasarkan nilai rata-rata tes hasil belajar siswa dapat dilihat bahwa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Cabri 3D* pada pembelajarn jarak jauh berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada materi bangun ruang sisi datar kelas VII SMPN 22 Kota Jambi. 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.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, timbul keinginan peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) Terhadap Hasil Belajar Matematika”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penulis merumuskan masalah yaitu : “Apakah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) berpengaruh positif secara signifikan terhadap hasil belajar matematika?”

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang akan dilakukan yaitu : “Untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa”.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan informasi tentang model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) dalam pembelajaran matematika dan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai suatu rujukan atau masukan untuk kepentingan penelitian selanjutnya. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan penelitian yang lebih mendalam. Bagi pihak sekolah hasil penelitian ini dapat memberikan informasi tentang kegiatan pembelajaran dan permasalahan yang ada di sekolah tersebut, serta diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan khususnya pada mata pelajaran matematika

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis bagi beberapa pihak diantaranya manfaat bagi peneliti dan guru. Bagi peneliti, penelitian ini dapat membawa manfaat positif bagi peneliti yaitu menambah pengetahuan, menjadi bekal mengajar kelak saat menjadi guru dan mendorong peneliti untuk melakukan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penelitian ini, bagi guru, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki dan menyempurnakan proses pembelajaran, serta dapat membantu guru untuk mengetahui hasil belajar peserta didik .

1.5 Definisi Operasional

1.5.1 *Problem Based Learning* berbantuan Kotak Kartu Misteri

(KOKAMI)

Problem Based Learning merupakan metode pembelajaran yang dipicu suatu permasalahan, yang mendorong peserta didik untuk belajar dan bekerja kooperatif dalam kelompok untuk mendapatkan suatu solusi, analisis, dan hasil belajar yang maksimal. Model pembelajaran ini menghadapkan siswa pada suatu masalah untuk dipecahkan secara konseptual masalah terbuka dalam pembelajaran. *Problem Based Learning* berbantuan Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) mencakup penggunaan kotak kartu misteri sebagai alat untuk memperkenalkan elemen misteri atau soal yang diberikan kepada peserta didik. Kotak Kartu Misteri merupakan gabungan antara suatu permainan dengan media. Media Kotak Kartu Misteri ini menjadi salah satu alternatif yang berfungsi merangsang kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif dan mampu menarik perhatian peserta didik dari kejenuhan. Didalam Kotak Kartu Misteri ini terdapat amplop yang berisikan materi dan soal.

1.5.2 Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar merupakan hasil akhir yang diperoleh dari pelaksanaan pembelajaran peserta didik di sekolah. Untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar yang telah diperoleh peserta didik maka perlu adanya indikator hasil belajar matematika siswa.