

Penerapan Model *Problem Based Learning* (Pbl) Berbantu Media Domino untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV DI SD Gajahmungkur 04

Uswatun Khasanah¹, Dr.Fine Reffiane², Paryuni³,

¹Pendidikan Profesi Guru, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Jl. Lingga No. 4-10 Karang Tempel Kota Semarang 50232

Email: uswatunkhasanah315@gmail.com, finnereffiane@upgris.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar melalui penerapan model *problem based learning* berbantu media domino pada siswa kelas 4 SDN Gajahmungkur 04 Semarang semester I tahun ajaran 2023/2024. Rancangan penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan tes dan non tes. Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang terbagi dalam empat kali pertemuan dengan rincian siklus pertama dua kali pertemuan, dan siklus kedua dengan dua kali pertemuan. Instrumen pengumpulan data berupa soal tes berbentuk pilihan ganda, dan non tes berupa lembar observasi. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif komparatif dengan membandingkan kondisi pada pra siklus, siklus I dan siklus II. Desain panel dalam penelitian ini adalah model Kurt Lewin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas 4 SDN Gajahmungkur 04 Semarang. Hal ini terbukti berdasarkan data hasil evaluasi yang menunjukkan bahwa siswa yang tuntas sebelum tindakan adalah 8 siswa (44%). Setelah diberikan tindakan pada siklus I terjadi peningkatan jumlah ketuntasan siswa menjadi 12 siswa (66%). Setelah diberikan tindakan pada siklus II, terjadi lagi peningkatan jumlah ketuntasan menjadi 17 siswa (94%). Siswa yang belum tuntas sebelum diberikan tindakan adalah 10 siswa (68%). Setelah diberikan Tindakan pada siklus I, berkurang menjadi 4 siswa (22%). Setelah diberikan lagi Tindakan pada siklus II, menjadi 1 siswa (6%) yang belum tuntas.

Kata kunci: Hasil belajar, *Problem Based Learning*, Domino

ABSTRACT

The aim of this research is to improve learning outcomes through the application of the problem based learning model assisted by domino media in grade 4 students at SDN Gajahmungkur 04 Semarang, first semester of the 2023/2024 academic year. The design of this research is classroom action research (PTK). Data collection techniques in this research were tests and non-tests. The research was carried out in two cycles divided into four meetings with details of the first cycle having two meetings, and the second cycle having two meetings. The data collection instrument is in the form of multiple choice test questions, and the non-test is in the form of an observation sheet. The collected data was then analyzed using comparative descriptive analysis by comparing conditions in the pre-cycle, cycle I and cycle II. The panel design in this research is the Kurt Lewin model. The results of the research showed that there was an increase in science learning outcomes for grade 4 students at SDN Gajahmungkur 04 Semarang. This is proven based on evaluation data which shows that 8 students (44%) completed the test before the action. After being given action in cycle I, there was an increase in the number of student completions to 12 students (66%). After being given action in cycle II, there was another increase in the number of completers to 17 students (94%). There were 10 students (68%) who had not finished before being given action. After being given action in cycle I, it was reduced to 4 students (22%). After being given more action in cycle II, there was 1 student (6%) who had not completed it.

Keywords: Hasil belajar, *Problem Based Learning*, Domino

1. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran tidak dapat lepas dari peran seorang guru. Dalam proses pembelajaran, siswa memiliki peran aktif dalam kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan bersama guru dan diselenggarakan di tingkatan satuan pendidikan tertentu. Proses pembelajaran yang dirancang secara kreatif, menyenangkan dan bermakna akan memberikan dampak yang baik terhadap perkembangan belajar siswa di kelas. Selain itu, siswa dapat lebih aktif mengembangkan kemampuan yang terdapat di dirinya dengan bebas bereksplorasi. Selain itu dengan melaksanakan pendidikan dapat meningkatkan kualitas diri (Cahyani dkk, 2020). Kegiatan pembelajaran IPAS yang ada di sekolah diharapkan dapat membantu peserta didik berperan secara aktif, dengan mempelajari diri sendiri dan lingkungan sekitar dengan tujuan pembelajaran tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan metode yang tepat selama kegiatan pembelajaran berlangsung dapat membantu peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran tersebut.

Salah satu pelajaran yang dianggap peserta didik cukup sulit adalah mata pelajaran IPAS. Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan social mestinya menekankan pada pemberian pengalaman langsung kepada peserta didik sehingga peserta didik memperoleh pemahaman mendalam tentang alam sekitar dan prospek lebih lanjut dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari benda tidak hidup atau mati dari aspek wujud dengan perubahan-perubahan yang bersifat sementara. Untuk dapat melakukan kegiatan memahami dan menerapkan pengetahuan yang baik maka pendidik dalam pembelajaran harus menggunakan model dan metode pembelajaran yang sesuai dan belum pernah digunakan saat pembelajaran berlangsung, tentunya dibantu dengan sumber belajar.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran yang dilakukan di SDN Gajahmungkur 04 di kelas 4 peneliti

memperoleh hasil bahwa pelaksanaan proses pembelajaran masih jarang menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan menarik, dan diskusi yang dilakukan dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran IPAS masih didominasi oleh beberapa siswa, sedangkan siswa yang lain terlihat pasif. Masih sedikit siswa yang mengemukakan pendapatnya di kelas, masih sedikit siswa yang berani bertanya kepada guru saat proses pembelajaran, selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas ditemukan bahwa peserta didik kurang antusias pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan sehingga menyebabkan hasil belajar yang kurang. Hal ini diperkuat dengan hasil nilai pembelajaran terbimbing yang dilakukan sebagai pra siklus dari nilai yang diperoleh. Terdapat 10 peserta didik yang mendapatkan nilai kurang dari KKM, sedangkan terdapat 8 peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM.

Menyadari itu semua, maka guru dalam hal ini selaku peneliti berusaha mengembangkan metode dan media pembelajaran yang mampu mengaktifkan dan menjadi siswa sebagai pusat belajar melalui metode permainan domino. Keaktifan siswa dalam proses belajar merupakan upaya siswa dalam memperoleh pengalaman belajar, yang mana keaktifan belajar siswa dapat ditempuh dengan upaya kegiatan belajar kelompok maupun belajar secara perorangan (Sudjana dalam Wahyuningsih, 2020: 48). Keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung di mana siswa berinteraksi dengan siswa lain maupun guru. Untuk mengatasi masalah hasil belajar siswa yang masih rendah diperlukan perbaikan agar terjadi peningkatan hasil belajar pada siswa dalam kegiatan belajar di kelas.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yang dapat dinyatakan dengan simbol-simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan kualitas

kegiatan individu dalam proses tertentu dan disebabkan oleh pengalaman dan bukan hanya salah satu aspek potensi saja. Hasil belajar harus digambarkan secara jelas dan dapat diukur dengan teknik-teknik penilaian tertentu (Wahyuningsih, 2020: 62-65)

Menurut (Ricardo & Meilani, 2017) indikator hasil belajar untuk mencapai suatu keberhasilan dalam pembelajaran indicator guru dalam menyusun tes terdiri dari tiga ranah yaitu: 1) Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi. 2) Ranah afektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai. 3) Ranah psikomotorik, meliputi fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement.

Salah satu upayanya dengan memilih menggunakan model pembelajaran yang inovatif. Model pembelajaran inovatif yang dipilih juga harus berfokus pada siswa. Fasilitas dalam pembelajaran yang dimaksud salah satunya yaitu media pembelajaran. Kustandi & Sutjipto (2011:9) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sedangkan menurut Falahudin (2014:7) media pembelajaran adalah alat bantu pembelajar dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (pembelajar). Media pembelajaran terdiri dari 2 unsur penting yaitu perangkat lunak (isi) dan perangkat keras (wujud media). Dapat disimpulkan media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam penelitian ini model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Gajahmungkur 04 dengan model Problem Based Learning berbantu media domino. Hal ini dilakukan karena permainan domino merupakan permainan yang sudah merakyat dan sesuai dengan fase perkembangan siswa yang masih senang bermain. Peneliti tertarik untuk

memilih domino untuk media pembelajaran karena peneliti ingin merubah image yang berkembang di masyarakat bahwa permainan domino identik dengan "judi." Image ini dapat diubah dengan menyelipkan pesan pembelajaran dalam kartu domino dengan merubah model kartu domino yang digunakan.

Permainan domino merupakan salah satu strategi yang dapat membuat siswa senang belajar dengan menerapkan prinsip: "Belajar sambil Bermain". Siswa yang senang dalam pembelajaran diharapkan akan mendapatkan pemahaman dan daya ingat yang lebih baik. Pembelajaran dengan permainan domino akan lebih efektif jika sebelum bermain siswa harus membaca buku atau melakukan diskusi tentang konsep-konsep terkait. Dengan demikian maka permainan domino juga melatih siswa untuk belajar mandiri.

Ada beberapa kelebihan yang dimiliki Kartu Domino ini sebagai berikut : (1) media ini memancing siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran yang guru berikan (2) media ini bisa diaplikasikan untuk permainan sehingga membuat siswa tidak mudah bosan dalam belajar sehingga siswa semangat untuk mengikuti pembelajaran (3) mudah dan praktis dibawa kemana-mana karena tidak harus di simpan ditempat yang berukuran besar. (4) Menuntut siswa untuk berpikir kritis, mengingat, memprediksi, dan menghitung.

Menghadapi permasalahan yang muncul yang mendasari peneliti melaksanakan penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Gajahmungkur 04. Alternative pemecahannya adalah dengan menerapkan model pembelajaran problem based learning.

Model Problem Based Learning (PBL) merupakan suatu model pembelajaran yang didasarkan pada prinsip menggunakan masalah sebagai titik awal pemahaman siswa dan interaksi pengetahuan baru (Agus, 2013: 283). Oleh karena itu Model pembelajaran inovatif berdasarkan pada penggunaan masalah sebagai titik awal pengetahuan baru yang dapat memberikan kondisi belajar aktif

kepada siswanya. Penerapan pembelajaran dengan model PBL akan mendorong peserta didik untuk lebih aktif menggali pengetahuannya sendiri dan berkerjasama menyelesaikan permasalahan tersebut, sehingga akan berdampak pada pengembangan kemampuan berfikirnya.

Menurut Nasir, Wagino & Pasaribu (2017), model Pembelajaran PBL memiliki beberapa tahapan, tahapan itu terdiri atas lima tahapan. Tahap 1 Pemberian pandangan kepada peserta didik terhadap masalah, Tahap 2 Mengatur peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran, Tahap 3 Menuntun peserta didik melaksanakan penyelidikan secara pribadi atau kelompok, Tahap 4 Mempresentasikan dan menyajikan hasil karya, Tahap 5 Memeriksa dan menilai proses pemecahan masalah

Sri Giarti (2014:13) meneliti tentang Peningkatan Keterampilan Proses Pemecahan Masalah, Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model PBL Terintegrasi Penilaian Autentik pada Siswa kelas VI SDN Bengle, Wonosegoro mengalami peningkatan hal tersebut terlihat bahwa presentase kenaikan keterampilan pemecahan masalah matematika sebesar 28,54% untuk siklus 1 dan 35,46% untuk siklus 2. Presentase pencapaian (KKM) berikut: pada kondisi awal, presentase pencapaian KKM sebesar 30,77% (4 siswa), pada siklus 1 presentase meningkat menjadi 53,84% (7 siswa), dan pada siklus 2 presentase jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 84,61% (11 siswa).

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul "Penerapan model *problem based learning* (PBL) berbantu media Domino untuk meningkatkan hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Mata Pelajaran IPAS di SDN Gajahmungkur 04.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Menurut Arikunto et al (2017:3) penelitian tindakan kelas merupakan suatu percermatan terhadap kegiatan belajar secara bersama. Tujuan utama diadakan penelitian tindakan kelas

adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan layanan professional pendidik dalam menangani proses belajar mengajar. terdiri dari 4 tahapan dari langkah-langkah yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV yang berjumlah 13 siswa terdiri dari siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi dan tes. Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Penggunaan media Domino sebagai variabel bebas (X) dan model pembelajaran *problem based learning* sebagai variabel terikat (Y).

Data kuantitas berupa hasil belajar siswa. Data dalam penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif. Menurut Kunandar (2011: 127) analisis ini dengan cara mencari nilai rerata, persentase keberhasilan belajar. Berikut rumus menghitung rata-rata.

QUOTE

Sedangkan Analisis Data Aktivitas Belajar Peserta didik diperoleh berdasarkan pengamatan menggunakan lembar obserasi aktivitas peserta didik. Setelah data terkumpul kemudian direkapitulasi.

Data kualitatif diperoleh dari data hasil belajar siswa, hasil lembar observasi keterampilan guru serta hasil belajar siswa dalam ranah afektif dan psikomotorik dalam pembelajaran IPAS. Menurut Kunandar (2011: 128) Data kualitatif merupakan data berbentuk kalimat yang memberikan gambaran tentang tingkat yang telah dilakukan penelitian terhadap suatu mata pelajaran (kognitif), perilaku atau sikap siswa terhadap metode belajar yang baru dilakukan (afektif), aktivitas siswa mengikuti pelajaran, kepercayaan diri, motivasi belajar dan lain-lain serta keterampilan guru dalam mengelola kelas kemudian dapat dianalisis secara kualitatif.

Penelitian ini menggunakan model *problem based learning* berbantu kartu domino untuk mengukur hasil belajar siswa dengan target persentase ketuntasan

minimal adalah 75%. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif komparatif dengan membandingkan kondisi pada pra siklus, siklus I dan siklus II. Desain panel dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan Mc Taggart.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan tindakan akan diuraikan deskripsi sebelum tindakan dilakukan, deskripsi tindakan siklus I terdiri atas tahapan, perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi, kemudian dilakukan refleksi siklus I dan deskripsi siklus II siklus dua ini juga terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan dan observasi, kemudian dilanjutkan pada refleksi siklus II. Deskripsi Data Hasil Penelitian Deskripsi data hasil penelitian akan dibahas tentang deskripsi data dan analisis data, akan dijelaskan dari masing-masing data siklus I

dan siklus II yang terdiri dari data hasil belajar siswa. Data pra siklus diambil dari nilai praktek pembelajaran terbimbing. Dimana mengetahui karakteristik siswa dan juga hasil belajar kelas 4 di SD Gajahmungkur 04. Hal tersebut dilaksanakan dengan tujuan untuk memberikan tindakan dan melaksanakan pembelajaran dalam metode permainan.

Permainan domino pecahan senilai adalah suatu permainan menyusun atau memasang kartu-kartu pecahan yang senilai pada setiap ujung kartunya secara bergantian dan pemenang permainan adalah orang atau regu yang kartunya duluan habis diturunkan.

Tabel 1. Hasil Belajar IPAS Berdasarkan Ketuntasan

No	Nilai	Ketuntasan	Frekuensi	Presentasi
1	≥ 75	Tuntas	12	66%
2	< 75	Tidak tuntas	6	34%
		Jumlah	18	
		Nilai minimum	80	
		Nilai maksimum	60	
		Nilai rata-rata	74	

Dari tabel 1 dapat dilihat ketuntasan hasil belajar siswa SD Negeri Gajahmungkur 04 pada siklus I, dapat diketahui bahwa siswa yang mencapai diatas KKM adalah 12 siswa dengan presentase 66%, sedangkan siswa yang belum mencapai KKM ada 6 siswa, dengan presentase 33% dengan nilai tertinggi 80 dan terendah 60. Dari hasil penelitian siklus 1 yang belum mencapai indicator

keberhasilan penelitian dengan 75% maka penelitian ini melakukan siklus selanjutnya.

Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II Hasil belajar siswa SD Negeri Gajahmungkur 04 pada siklus II dengan penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media Domino, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Belajar IPAS Berdasarkan Ketuntasan

No	Nilai	Ketuntasan	Frekuensi	Presentasi
1	≥ 75	Tuntas	17	94%
2	< 75	Tidak tuntas	1	6%
		Jumlah	18	
		Nilai minimum	70	
		Nilai maksimum	90	
		Nilai rata-rata	81	

Dari tabel 2 dapat dilihat ketuntasan siswa SD Negeri Gajahmungkur 04 pada siklus II meningkat dilihat dari nilai ketuntasan siswa. Siswa berjumlah 18, yang tuntas berjumlah 17 siswa dengan nilai diatas KKM, siswa yang tidak tuntas berjumlah 1 siswa yang belum mencapai KKM. Dengan nilai yang didapatkan, nilai tertinggi 90, dan nilai terendah 70 dan nilai rata-rata 81. Siswa yang tuntas dengan persentase 94% sedangkan siswa yang belum tuntas memperoleh presentase 6%.

Analisis Ketuntasan Hasil Belajar

Analisis Ketuntasan Siklus I Setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning

Berdasarkan hasil belajar Matematika pada silus II masih ada siswa yang belum mencapai KKM (75). Perolehan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Gajahmungkur 04 dengan menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media domino sudah terlihat dan meningkat dibandingkan dengan prasiklus, jumlah siswa yang hasil belajarnya tuntas atau memenuhi KKM=75. Berikut hasil analisis komparatif hasil belajar siswa kelas 4 SD Gajahmungkur 04 yang terdiri dari dua kali pertemuan pada siklus I diperoleh hasil belajar pada siklus I pada pertemuan dua seperti pada tabel berikut:

Tabel 4 Analisis Komparatif Ketuntasan Hasil Belajar IPAS Siswa kelas 4 SD Gajahmungkur 04 Semester 1 2023/2024

No	Nilai	Ketuntasan	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
			F	%	F	%	F	%
1	≥75	Tuntas	8	66%	12	66%	17	94%
2	<75	Tidak tuntas	10	34%	6	34%	1	6%
		Jumlah	18		18		18	
		Nilai minimum	50		60		70	
		Nilai maksimum	80		80		90	
		Nilai rata-rata	68		74		81	

Dari tabel 4 diatas mengenai analisis komparatif hasil belajar siswa dari pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dibandingkan hasil belajar siswa pada kondisi awal dengan adanya tindakan yang dilakukan peneliti yaitu menerapkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran PBL. Ada perubahan yang terjadi pada hasil belajar siswa, sebelum menerapkan model pembelajaran model Problem Based Learning, dapat dilihat pada nilai rata-rata siswa mencapai 68 dengan nilai minimal 50 dan nilai maksimum 80. Pada pembelajaran awal atau pra siklus masih banyak siswa yang belum tuntas pada hasil belajar IPAS yaitu sebanyak 10 atau 34 %, sedangkan yang tuntas sebanyak 8 siswa atau 66 %. Peneliti melakukan tindakan pada siklus I dengan menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning guna meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas 4 di SDN Gajahmungkur 04 tersebut

mengalami peningkatan, yaitu dengan nilai rata-rata 74 walaupun masih ada siswa yang belum mencapai KKM (75) yaitu dengan nilai minimal 60 sebanyak 6 siswa ≤ KKM, sedangkan siswa yang ≥ KKM (75) dengan nilai maksimal 80 sebanyak 12 siswa atau dikatakan tuntas. Dari hasil belajar mata pelajaran IPAS pra siklus dan siklus I ada perubahan yang meningkat pada hasil belajar siswa, tetapi masih ada nilai siswa yang belum tuntas atau ≤ KKM (75). Untuk melakukan pemantapan peneliti melanjutkan ke siklus II.

Setelah dilakukannya siklus II, peneliti mendapatkan hasil yang memuaskan walaupun masih ada yang belum tuntas pada hasil belajar IPAS. Ini dikarenakan siswa tersebut banyak ijin keluar dan kurang memperhatikan serta kurang lancer dalam membacanya. Pada siklus II tersebut siswa yang ≤ KKM mendapat nilai 70 sedangkan siswa yang sudah mencapai ≥ KKM sebanyak 17 siswa atau tuntas dengan nilai rata-rata 81. Mulai siklus II hasil belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas 4 SDN Gajahmungkur 04 mengalami peningkatan.

Jadi, melalui penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri SDN Gajahmungkur 04 dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning*, terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 dengan adanya perbandingan yang meningkat pada hasil belajar IPAS.

PEMBAHASAN

Berdasarkan tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model *Problem Based Learning*, Data pada bagian deskripsi diatas jelas bahwa tujuan PTK ini tercapai sesuai yang diinginkan. Pencapaian tujuan PTK ini baru tercapai pada siklus II, oleh karena persentase pencapaian KKM melebihi 80% (81%). Pencapaian tujuan PTK ini baru terjadi pada siklus ke II oleh karena siklus I masih ada kegiatan siswa yang belum terlaksana dengan baik, yaitu berkaitan dengan kurang terbiasanya siswa dalam bertanya mengenai materi yang diajarkan dan kurang terampilnya dalam melaksanakan diskusi. Kekurangan tersebut kemudian diperbaiki di siklus ke II dan berhasil. Berdasarkan aktivitas tindakan yang dilakukan oleh guru menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*, menunjukkan bahwa hasil tindakan guru yang dilakukan pada siklus 1 pada pertemuan 1 berjumlah 18 dari 21 indikator yang sudah terlaksana oleh guru, hanya saja pada saat sebelum pembelajaran dimulai guru tidak melakukan presensi serta memberikan motivasi kepada siswa dan pada saat pembelajaran bagian penutup tidak memberi kesempatan kepada siswa yang belum paham mengenai materi yang belum dipahami. Aktivitas tindakan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dilakukan oleh peneliti di kelas 4 SD Gajahmungkur 04 pada siklus I juga dilakukan oleh guru pada siklus II yang disajikan pada lampiran.

Berdasarkan lembar observasi aktivitas tindakan menggunakan model Penerapan *Model Problem Based Learning* Berbantu Kartu Domino Untuk pembelajaran *Problem Based Learning* yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV

SDN Gajahmungkur 04 pada siklus II pada lampiran, menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh guru pada setiap pertemuan disiklus II sudah terlaksana 100% dari 21 indikator, saat proses pembelajaran berlangsung. Artinya pada siklus II ini aktivitas tindakan yang guru laksanakan mengalami peningkatan dari siklus I. Aktivitas tindakan menggunakan model pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti oleh siswa kelas IV SDN SD Gajahmungkur 04 pada siklus I pada lampiran, menunjukkan bahwa pelaksanaan aktivitas tindakan yang dilakukan oleh siswa di siklus I pada pertemuan 1 berjumlah 15 dari 17 indikator, hanya saja pada indikator keempat yaitu tidak ada presensi dan indikator sebelas yaitu bertanya mengenai materi yang belum dipahami, siswa belum melaksanakannya dengan baik ketika proses pembelajaran berlangsung.

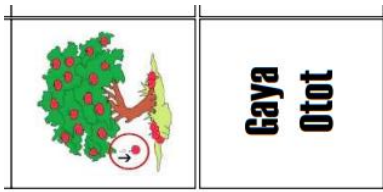
Namun, pada pertemuan kedua siswa melaksanakan semua aktivitas berdasarkan indikator. Berdasarkan lembar observasi aktivitas tindakan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dilakukan oleh siswa kelas IV SDN Gajahmungkur 04 Siklus II menunjukkan bahwa pelaksanaan aktivitas tindakan yang dilakukan oleh siswa pada setiap pertemuan di siklus II sudah terlaksana semua dari 17 indikator, atau dengan kata lain 100%. Artinya, pada siklus II ini aktivitas tindakan yang siswa laksanakan sudah terlaksana dengan baik dari siklus I. Peningkatan aktivitas guru dan siswa kelas IV SDN Gajahmungkur 04 dalam kegiatan pembelajaran melalui model pembelajaran *Problem Based Learning*, juga terjadi peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Gajahmungkur 04 semester I tahun pelajaran 2023/2024.

Berdasarkan perbandingan ketuntasan skor hasil belajar IPAS yang dicapai berdasarkan KKM ≥ 75 antara siklus 1 dan siklus 2 meningkat yaitu 66% menjadi 94%. Perbandingan skor hasil belajar IPAS berdasarkan skor minimum antara siklus I dan siklus II adalah 60 dan 70. Perbandingan skor hasil belajar IPAS berdasarkan skor maksimum siklus 1 dan siklus 2 adalah 80 dan 90. Perbandingan hasil belajar IPAS berdasarkan skor rata-rata antara siklus I dan siklus II adalah 74 dan 81. Ketuntasan skor

hasil belajar siklus 2 adalah 81%, maka telah memenuhi syarat penelitian dengan indikator kinerja yang ditetapkan yaitu 70%. Oleh sebab itu, pelaksanaan perbaikan siklus ini dapat diakhiri pada siklus 2.

Cara bermain media kartu domino

- a. Kocok kartu domino tersebut
- b. Bagikan kepada masing-masing anggota 5-6 siswa masing-masing anggota memegang 7-9 kartu
- c. Setelah dibagikan habis, siswa yang pertama/menang suit menjatuhkan sebuah kartu.



Gambar 1. Contoh kartu Domino

- d. Siswa yang kedua menjatuhkan kartu yang memuat gambar atau pertanyaan.
- e. Apabila tidak mempunyai kartu yang memuat gambar atau pertanyaan maka digantikan dengan siswa ketiga dan begitu seterusnya
- f. Bagi siswa yang menang adalah siswa yang tidak memegang kartu sama sekali.

Dibandingkan dengan penelitian terdahulu bahwa temuan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa ternyata sejalan dengan penelitian-penelitian terdahulu yang juga menerapkan model *Problem Based Learning*.

Hasil penelitian diatas sejalan dengan temuan terdahulu yang dilakukan oleh (Riana Rahmasari, 2016; Rini, R., & Mawardi, 2015; Sasamu Devita, 2015; Agus Siswantar, 2013; Ni Wayan Widya Yanti, 2013; Senmai, A., & Relmasira, S.C, 2017; Sanoto, H. 2016) bahwa *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian selanjutnya mengenai model *Problem Based learning* yang lebih baik pada siklus ke II setelah dilakukan perbaikan juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Arista Khoirul M., Firosalia Kristin, Indri Anugraheni, 2018;

Sutrisni, 2014; Fajar Puji Hardono, 2017, Mustamilah, 2014; Normala Ramadhani., & Indri Anugraheni, 2017; Linda Rachmawati, 2015; Cicik Budi Asih, 2013). Kefektifan model *Problem Based Learning* juga dibuktikan oleh Giarti, S. (2014:13) yang meneliti tentang Keterampilan Proses Pemecahan Masalah Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model *Problem Based Learning* Terintegrasi Penilaian Autentik pada Siswa kelas VI SDN Bengele, Wonosegoro. Hasil penelitian menunjukkan kenaikan keterampilan pemecahan masalah matematika sebesar 28,54% untuk siklus 1 dan 35,46% untuk siklus 2. Presentase pencapaian (KKM) berikut: pada kondisi awal, presentase pencapaian KKM sebesar 30,77% (4 siswa), pada siklus 1 presentase meningkat menjadi 53,84% (7 siswa), dan pada siklus 2 presentase jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 84,61% (11 siswa).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa dengan Penerapan model *problem based learning* berbantu media domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas 4 SDN Gajahmungkur 04 Semarang. Keberhasilan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilihat sebelum dilakukan tindakan yaitu nilai pada pra siklus hanya 8 siswa dengan persentase 44% yang mampu mencapai ketuntasan KKM 75, pada siklus I hasil belajar siswa meningkat menjadi 12 yang mencapai KKM 75 siswa dengan persentase 66%, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 17 siswa yang mencapai KKM 75 dengan persentase 94%. Penerapan langkah-langkah *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas 4 SD Gajahmungkur 04. Hal ini terjadi karena penerapan *Problem Based Learning* sudah terlaksana dengan baik. Beberapa langkah seperti Mengorientasikan siswa kepada suatu masalah, mengorganisasikan siswa untuk belajar, investigasi dalam kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya serta menganalisis dan mengevaluasi

proses pemecahan masalah sudah terlaksana dengan baik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Saya mengucapkan terima kasih kepada semua penasihat yaitu dosen pembimbing yang memberikan saran dan bimbingan serta arahan dalam penelitian ini. Selain itu kepada semua pihak yang telah memberikan saran untuk penelitian ini guna menyelesaikan penelitian ini selesai dengan baik. Tak lupa guru pamong dan semua pihak SD Gajahmungkur 04 yang telah memberikan bimbingan dan mendukung dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, S. (2013). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, S. (2016). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Astika, I. K. U., Suma, I. K., & Suastra, I. W. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Sikap Ilmiah dan Keterampilan Berpikir Kritis. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi IPA*, 3(2), 1-10.
- Cahyani, A., In D. L., & Sari P. D. L. (2020). Motivasi Belajar Peserta didik SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Islam*. 3 (1). 123-140.
- Giarti, Sri. 2014. Peningkatan Keterampilan Proses Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model PBL Terintegrasi Penilaian Autentik Pada Siswa Kelas VI SDN 2 Bengle Wonosegoro. *Scholaria*, 4 (3) 13-26
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: penerbit Pustaka Pelajar, hal 271
- Ilahi, F., Montessori, M., & Suryana, D. (2020). Pendekatan Problem Solving (PBL) terhadap Hasil Belajar Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 969–976. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.490>
- Kosasih. 2014. *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.
- Kustandi, C. & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia, Bogor.
- Lestari, I.A, Hermansyah Amir, Salastri Rohiat., Hubungan Persepsi Siswa Kelas X MIPA Di SMA Negeri Sekota Bengkulu Tahun Ajaran 2016/2017 Tentang Variasi Gaya Mengajar Guru Dengan Hasil Belajar Kimia, *Alotrop*, 2017:1(2): 113-116.
- Nasir, M., Wagino, W., & Pasaribu, M. (2017). Improvement of Student Learning Achievements and Activities in Learning Mechanics Using Tools Using Model Problem Based Learning Class X Technique Light Vehicles 2 Smk N 1 Pariaman. *Invotek: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 17(2), 54-60.
- Nadiya, I. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Penguasaan Konsep Siswa pada Materi Sistem Saraf: Penelitian pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Kawali Kab. Ciamis (Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung).
- Putra, Sitiatava Rizema. (2013). *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Jogjakarta: DIVA Press
- Ramlah. (2022). Penerapan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Pelajaran IPS di SDN Jango Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(1), 136-146.
- Rusman. 2016. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: ALFABETA.
- Wahyuningsih, E. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sari.J, Amrul Bahar. , Dewi Handayani. , Studi Komparasi Antara Model Pembelajaran Discovery Learning Dan Group Investigation Terhadap

- Hasil Belajar Kimia Siswa, Alotrop
,2017: 1(1) : 60-65
- Sudjana, Nana. 2013. Penilaian Hasil
Proses Belajar Mengajar. Bandung:
PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian
Pendidikan. Bandung: Alfabet
- Wiwit., Hermansyah.Amir, Dody Dori
Putra, Penerapan Model
Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT
dengan dan Tanpa Media
Penggunaan Media Animasi
Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa
SMA Negeri 9 Kota Bengkulu. Exacta,
2012: 10 (1) : 71-78
- Wahyuningsih, E. (2020). Model
Pembelajaran Mastery Learning
Upaya Peningkatan Keaktifan dan
Hasil Belajar Siswa. Yogyakarta:
Deepublish.