

Peningkatan Hasil Belajar Kognitif IPAS melalui Model PBL Berbantuan Media Papan *Make A Match* Kelas IV SDN Karanganyar Gunung 02

Lathifa Izza Arifani, Verylina Purnamasari², Nur Riskiyati³

^{1,2} PGSD, PPG Prajabatan, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No. 24, Karangtempel, Kec. Semarang Timur, Kota Semarang, Jawa Tengah, 50232

³ SDN Karanganyar Gunung 02, Jl. Jangli Tlawah I No.4, Karanganyar Gn., Kec. Candisari, Kota Semarang, Jawa Tengah 50255

Email : lathifaarifani@gmail.com ¹⁾ verylianapurnamasari@gmail.com ²⁾
nurriskiyati32@guru.sd.belajar.id ³⁾

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya yang cenderung rendah dan belum mencapai KKTP yaitu 70. Hal ini dikarenakan guru belum menerapkan pembelajaran berbasis masalah dan belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar IPAS melalui model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media papan *Make a Match*. Penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang terlaksana dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi atau evaluasi dan refleksi Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah observasi dan tes. Subjek penelitian ialah peserta didik kelas IV C SDN Karanganyar Gunung 02 yang berjumlah 25 siswa. Pada penelitian ini data hasil belajar siswa dikumpulkan dengan lembar observasi, metode analisis data dengan analisis deskriptif. Data hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I hasil belajar siswa secara klasikal mencapai 58%. Pada siklus II hasil belajar siswa meningkat menjadi 84%. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas IV SDN Karanganyar Gunung 02 dapat meningkat melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media papan *Make a Match* karena sudah mencapai indikator ketuntasan yaitu $\geq 80\%$ siswa yang tuntas dengan KKTP ≥ 70 .

Kata kunci: Model PBL, Papan *make a match*, Hasil belajar kognitif, IPAS

ABSTRACT

This research is based on the low learning outcomes of in the Science Learning CHAPTER Forms of Substance and Its Changes in Grade IV Elementary School. The aim of this research is to improve science and science learning outcomes through the Problem Based Learning (PBL) model assisted by the Make a Match board media. This research is a type of classroom action research carried out in two cycles. The data collection techniques used in this research are observation and tests. Each cycle consists of four stages, namely planning, implementation, observation or evaluation and reflection. The research subjects were 25 class IV C students at SDN Karanganyar Gunung 02. In this research, data on student learning outcomes were collected using observation sheets, the data analysis method was descriptive analysis. Research data shows that in cycle I classical student learning outcomes reached 58%. In cycle II student learning outcomes increased to 84%. Based on the research results, it can be concluded that the science and science learning outcomes of class IV students at SDN Karanganyar Gunung 02 can be improved through the application of the Problem Based Learning (PBL) learning model assisted by the Make a Match board media because they have reached the completion indicator, namely $\geq 80\%$ of students who have completed the KKTP ≥ 70 .

Keywords: PBL, Make a Match board, Learning outcomes, IPAS

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat belajar secara aktif dan dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, penendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhla mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (UU SISDIKNAS No. 20 tahun 2003).

Pembelajaran ialah suatu usaha yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan dan terkendali agar orang lain dapat belajar atau dapat terjadi suatu perubahan yang relatif menetap pada diri seseorang (Nurwahidah, 2021). Agar suatu pembelajaran dapat bermakna bagi siswa, guru tentunya perlu menerapkan model, metode, media, serta strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan serta tingkat kemampuan siswa. Hal ini bertujuan agar pembelajaran tersebut dapat berjalan secara efektif, aktif, dan bermakna bagi siswa agar lebih mudah untuk membantu siswa dalam memahami suatu materi.

IPAS adalah hasil penggabungan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Penggabungan kedua mata pelajaran tersebut didasarkan pada pandangan bahwa peserta didik sekolah dasar perlu memiliki sudut pandang terhadap suatu peristiwa secara menyeluruh dan terpadu. Tujuan pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka ini adalah untuk mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, berperan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya, serta mengembangkan pengetahuan dan pemahan konsep IPAS (Agustina *et al.*, 2022). Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka mengharapkan peserta didik tidak hanya memahami konsep saja, akan tetapi dapat menerapkan konsep IPA untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

IPAS menjadi salah satu upaya untuk menumbuhkan kemampuan mempelajari maupun mengelola lingkungan alam dan

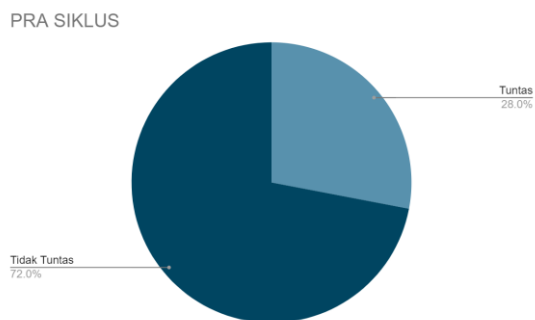
lingkungan sosial secara bersamaan. Adanya mata pelajaran IPAS memudahkan guru dan peserta didik dalam belajar. Materi esensial IPAS dapat dipelajari secara terpadu, mudah, dan melibatkan pengalaman belajar langsung kepada peserta didik (Marwa, 2023).

IPAS pada jenjang sekolah dasar terbagi menjadi tiga fase, yaitu fase A, fase B, dan fase C. Fase A untuk kelas I dan kelas II yang berfokus pada pengembangan dan penguatan kemampuan literasi dan numerasi dasar peserta didik. Pada fase A, IPAS menjadi mata pelajaran yang tidak wajib untuk diimplementasikan di kelas. IPAS menjadi mata pelajaran wajib pada fase B untuk mengembangkan kemampuan dasar peserta didik dalam mempelajari ilmu pengetahuan alam dan sosial. Kemudian, IPAS fase C merupakan pengajaran lanjutan dari fase B (Rahayu, 2022).

Tolok ukur penguasaan kompetensi peserta didik setelah pembelajaran diketahui melalui hasil belajar. Hasil belajar merupakan pencapaian peserta didik tentang seberapa jauh peserta didik memahami materi yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran (Fitriah Mujahidah, 2023) sejalan dengan hal tersebut, hasil belajar juga dinyatakan sebagai perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku tersebut menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor (Fitri, 2021). Salah satu hasil belajar peserta didik yang esensial terdapat pada aspek pengetahuan atau kognitif. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada aspek tersebut sangat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik juga berdampak terhadap kemampuan peserta didik dalam mempelajari materi selanjutnya.

Evaluasi hasil belajar dalam bentuk tes tertulis digunakan untuk mengetahui ketercapaian peserta didik kelas IV terhadap KKTP. Berdasarkan hasil tes diagnostik kognitif yang dilakukan di kelas IV C SDN Karanganyar Gunung 02 pada materi Wujud Zat dan Perubahannya menunjukkan jika hasil belajar peserta didik pada materi tersebut masih rendah. Hal itu dibuktikan dengan ketuntasan kelas

sebesar 28% dari 25 peserta didik, sedangkan yang lainnya sebanyak 72% peserta didik belum tuntas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Hasil Belajar Kognitif Pra Siklus

Melalui diagram pada Gambar 1. Dapat diketahui hanya 7 siswa yang dapat mencapai KKTP yang telah ditentukan, yakni ≥ 70 . Sementara itu sebanyak 18 siswa lainnya belum mencapai KKTP. Siswa yang mendapatkan nilai melebihi KKTP dikategorikan tercapai, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai kurang dari KKTP dikategorikan tidak tercapai.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di kelas IVC SDN Karanganyar Gunung 02, rendahnya hasil belajar kognitif tersebut disebabkan oleh aktivitas pembelajaran yang kurang optimal. Proses pembelajaran masih bersifat *teacher centre* (berpusat pada guru) dan guru menggunakan metode ceramah. Guru belum menerapkan model pembelajaran berbasis masalah, dan belum menggunakan media yang sesuai. Kegiatan belajar hanya membaca materi pada bahan ajar, mengerjakan soal-soal latihan, dan mendengarkan penjelasan guru. Kurangnya penggunaan media yang mendukung penyampaian materi dan sesuai konteks materi serta kurangnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran memungkinkan peserta didik mengalami kesulitan memahami dan menguasai materi yang disajikan, hal tersebut tentunya akan berpengaruh pada hasil belajar kognitif peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Safitri, 2022), penelitian tersebut menyebutkan bahwa peneliti perlu meningkatkan hasil belajar siswa melalui

model pembelajaran problem based learning agar siswa lebih aktif dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan penerapan model serta media pembelajaran yang dapat menunjang peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik. Model pembelajaran *Problem Based Learning* memuat aktivitas yang bermakna bagi peserta didik dimana mereka dihadapkan pada materi ataupun masalah yang harus dipecahkan sehingga peserta didik memperoleh pengalaman konkret serta dapat menemukan sendiri pengetahuannya. Hal ini sejalan dengan pendapat (Permatasari, 2019) bahwa *Problem Based Learning* yakni model pembelajaran yang melibatkan peserta didik agar aktif memecahkan suatu masalah sehingga mereka mendapatkan pengetahuan dan terampil dalam memecahkan permasalahan. Dari beberapa pendapat diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki banyak sekali keunggulan sehingga dapat dijadikan solusi atas permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik. Penerapan model PBL pada mata pelajaran IPAS diharapkan dapat membantu siswa untuk menumbuhkan dan mengembangkan konsep serta cara berpikirnya dengan menggunakan masalah sebagai awal dari kegiatan dalam mengumpulkan dan menemukan pengetahuan baru yang dibangun dan disusun sendiri oleh siswa sehingga pengetahuan tersebut dapat melekat pada ingatannya dalam waktu yang lama karena siswa mendapatkan sendiri jawaban dari permasalahan, baik dengan melakukan penyelidikan secara langsung secara mandiri ataupun berdiskusi secara berkelompok melalui bimbingan dari guru sehingga pembelajaran yang dilaksanakan dapat berjalan sesuai dengan yang telah direncanakan (Zulfa, 2023).

Selain penggunaan model pembelajaran, hal yang tak kalah penting lainnya adalah penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat, membangkitkan motivasi bahkan

membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran (Wulandari, 2023). Pemanfaatan media pembelajaran dapat menunjang efektivitas, efisiensi dan juga daya tarik dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, pemilihan media harus benar benar tepat atau dengan kata lain media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan siswa (Ayuni, 2023) agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah.

Menurut Arief S. Sadirman dalam (Sari P. R., 2020) media dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu media jadi dan media rancangan. Media jadi yaitu media yang sudah menjadi komoditi perdagangan. Sedangkan media rancangan merupakan media yang dirancang secara khusus untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Media papan *Make a Match* merupakan bentuk dari media rancangan yang dibuat khusus untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik setelah disesuaikan dengan permasalahan dan karakteristik dari peserta didik itu sendiri. Dalam hal ini, peneliti merancang media papan *Make a Match* pada mupel IPAS khususnya materi wujud zat dan perubahannya dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik khususnya di kelas IV C SDN Karanganyar Gunung 02. Media papan *Make a Match* dapat dikategorikan sebagai media yang interaktif karena dapat dimainkan oleh peserta didik secara langsung. Media interaktif merupakan media yang dapat digunakan secara aktif oleh dua pihak baik guru maupun siswa (Handini, 2022).

Melalui media papan *Make a Match* yang bersifat interaktif, peserta didik dapat dapat lebih fokus serta lebih antusias mengikuti proses belajar mengajar. Papan *make and match* adalah salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada permainan dengan tujuan untuk melatih peserta didik agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu media (Sugiyanto, 2017). Papan *make a match* membuat pembelajaran menjadi lebih menarik karena dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, menyenangkan, dapat meningkatkan kesiapan diri dan mental peserta didik

untuk memahami isi media gambar, dan meningkatkan kemahiran peserta didik dalam menggali informasi yang diperoleh dari kegiatan tersebut (Sari A. N., 2023). Jika peserta didik sudah nyaman dan bergairah selama proses pembelajaran, maka hasil yang diperoleh akan lebih optimal.

Adapun penelitian relevan yang dijadikan rujukan yakni penelitian oleh Wicaksana, dkk (2023) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Papan Pancasila di Kelas III Tema8 Praja Muda Karana SDN 03 Jebol” memperlihatkan bahwasanya hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan pada siklus I dan siklus II. Perolehan persentase siklus I sebesar 54,16% dengan kategori cukup dan siklus II sebesar 78% dimana dikategorikan baik karena telah berhasil mencapai indikator yang ditetapkan yaitu $\geq 75\%$.

Penelitian relevan lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Hidayati, dkk (2023) dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model PBL Berbantuan Media Interaktif Malang 3D Kelas VI SD1 Samirejo” mendapatkan hasil pada pra siklus 42% dan pada siklus I yaitu 79%, selanjutnya pada siklus II 94%. Hal ini membuktikan bahwa penelitian ini memiliki peningkatan di setiap siklusnya. Hal tersebut membuktikan bahwa penerapan Problem Based Learning Berbantuan Media Interaktif Malang 3D dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas VI SDN 1 Samirejo tahun ajaran 2022 / 2023.

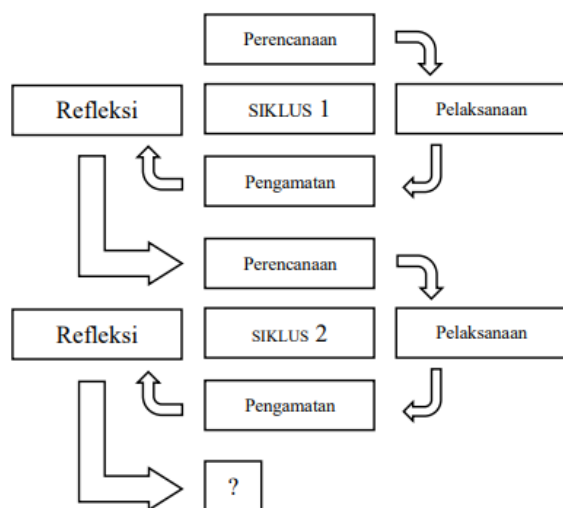
Berdasarkan penjabaran diatas, penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif IPAS peserta didik khususnya pada materi wujud zat dan perubahannya melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media papan *Make a Match* kelas IV SDN Karanganyar Gunung 02 Tahun ajaran 2023/2024.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Karanganyar Gunung 02 Semarang pada kelas IVC tahun ajaran 2023/ 2024, dengan populasi berjumlah 25 peserta

didik. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

PTK berpedoman pada model Kemmis dan Mc. Taggart. Model tersebut terdiri dari empat tahapan yaitu tahap planning (rencana), tahap action (tindakan), tahap (pengamatan), dan tahap reflection (refleksi). Keseluruhan tahapan dilakukan disetiap pertemuan pada setiap siklus penelitian. Hasil refleksi dijadikan dasar untuk menentukan tindakan pada pertemuan disiklus selanjutnya. Adapun alur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Siklus PTK (Model PTK yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robbin Mc Taggart)

Cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini menggunakan cara tes dan cara non tes. Teknik tes dengan instrumen butir soal, teknik non tes berupa observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan saat peneliti mengamati lingkungan belajar kelas IV C SDN Karanganyar Gunung 02 sebelum diberikan perlakuan. Peneliti melakukan observasi secara terus terang, peneliti melakukan pengumpulan data menyajikan secara terus terang kepada sumber data bahwa peneliti sedang melakukan penelitian, sehingga informan mengetahui sejak awal sampai akhir aktivitas penelitian (Utomo, 2022). Dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan data-data terkait nilai peserta didik, nama peserta didik, dan data-data lainnya yang diperlukan dalam

penelitian. Pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif komparatif. Analisis deskriptif merupakan data kuantitatif. Metode analisis data merupakan tindak lanjut kegiatan peneliti sesudah data terkumpul untuk selanjutnya diolah (Suharsimi Arikunto, 2013: 209).

Data hasil pengamatan penelitian ini diolah dengan analisis deskriptif untuk menggambarkan keadaan peningkatan indikator keberhasilan tiap siklus dan untuk menggambarkan keberhasilan dalam hasil belajar IPAS topik B Wujud Zat dan Perubahannya. Data tersebut diperoleh dari penilaian hasil belajar kognitif. Teknik komparatif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah membandingkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II. Hasil perbandingan tersebut untuk mengetahui indikator keberhasilan dan kekurangan dalam setiap siklusnya. Indikator yang belum berhasil tercapai diperbaiki pada siklus berikutnya. Sehingga kekurangan-kekurangan yang telah diperbaiki, pada siklus berikutnya dapat meningkatkan hasil belajar. Tolak ukur dalam keberhasilan dalam penelitian ini dapat diukur dengan persentase ketuntasan hasil belajar IPAS topik B Wujud Zat dan Perubahannya. Suatu kelas dikategorikan tuntas belajarnya (Ketuntasan klasikal) apabila dalam kelas tersebut mencapai $\geq 80\%$ telah tuntas belajar. Ketuntasan hasil belajar IPAS peserta didik yaitu minimal 70. Indikator hasil belajar dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Ketuntasan Hasil Belajar

No.	Nilai	Predikat	Kualifikasi
1	92-100	Sangat Baik	Tuntas
2	83-92	Baik	Tuntas
3	75-83	Cukup	Tuntas
4	<75	Kurang	Tidak Tuntas

Sumber : Arikunto, 2007

3. HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL

Pra Siklus

Perolehan data hasil belajar pra siklus hasil belajar peserta didik kelas IV yang diikuti oleh 25 peserta didik pada mata pelajaran IPAS di SDN Karanganyar Gunung 02 masih kurang maksimal. Hal

tersebut dapat dilihat dari hasil tes diagnostik peserta didik pada mata pelajaran IPAS khususnya materi Wujud Zat dan Perubahannya masih tergolong rendah. Adapun persentase rata-rata menunjukkan peserta didik yang tuntas hanya 28%, dan yang tidak tuntas sebesar 72% atau dibawah kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) yaitu 70. Presentase tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS peserta didik masih kurang dan perlu ditingkatkan. Solusi peningkatan hasil belajar yang diterapkan adalah melalui implementasi model *Problem Based Learning* berbantuan media papan *Make a Match*.

Siklus I

Aktivitas pada siklus I dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Soal evaluasi berupa tes tertulis dengan jumlah soal sebanyak 10 butir dengan bentuk soal yakni pilihan ganda. Berdasarkan penelitian penerapan model PBL berbantuan media papan *Make a Match* di siklus I pertemuan pertama, hasil nilai evaluasi pemahaman peserta didik menunjukkan berada pada ketuntasan klasikal pada angka 52%. Dari keseluruhan peserta didik yang berjumlah 25 di kelas IV C hanya 13 peserta didik yang nilainya berada diatas kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP). Kemudian dilanjutkan pertemuan kedua hasil nilai evaluasi tes hasil belajar kognitif peserta didik menunjukkan sudah berada pada ketuntasan klasikal pada angka 64%. Dari keseluruhan peserta didik yang berjumlah 25 di kelas IV C terdapat 16 peserta didik yang nilainya berada diatas kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) dan 9 siswa lainnya belum mencapai KKTP.

Hasil evaluasi tes hasil belajar kognitif siswa telah menunjukkan bahwa Tindakan yang dilakukan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat jika presentase ketuntasan pada siklus I mengalami peningkatan dari pra siklus. Namun, ketuntasan klasikal pada siklus I belum optimal karena presentase ketuntasan 64% dan presentase ketidaktuntasan 36%, yang mana hal tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan yaitu 80% atau lebih. Oleh karena itu, upaya perbaikan lebih lanjut

masih diupayakan sehingga penelitian ini masih berlanjut pada siklus berikutnya.

Siklus II

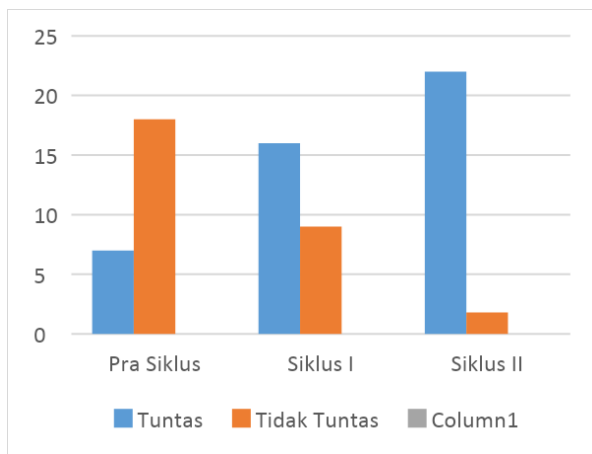
Pada tahap siklus II, pelaksanaan pembelajaran mengacu pada perencanaan pembelajaran yang sudah disusun sesuai dengan berbagai perubahan yang mempertimbangkan berbagai masukan dari siklus I. Aktivitas pembelajaran pada siklus II dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Hasil nilai evaluasi pemahaman peserta didik pada siklus 2 setelah diberikan tindakan oleh peneliti dengan penerapan PBL berbantuan media papan *Make a Match* memperlihatkan bahwasanya pemahaman peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I.

Pertemuan pertama menunjukkan berada pada ketuntasan klasikal 80%. Kemudian dilanjutkan pertemuan kedua hasil nilai evaluasi pemahaman peserta didik menunjukkan sudah berada pada ketuntasan klasikal pada angka 88%. Untuk lebih jelasnya, Nilai Hasil Belajar Kognitif Siklus I dan Siklus II pada Tabel 2

Tabel 2. Nilai Hasil Belajar Kognitif

Keterangan	Pra Siklus	Siklus I		Siklus II	
		Pertemuan			
		1	2	1	2
Jumlah peserta didik tuntas	7	13	16	20	22
Jumlah peserta didik tidak tuntas	18	12	9	5	3
Persentase tuntas	28%	52%	64%	80%	88%
Persentase tidak tuntas	72%	48%	36%	20%	12%

Berdasarkan pada Tabel 2. terlihat bahwa hasil belajar kognitif yang ditinjau dari ketuntasan belajar dari pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 selalu mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS berdasarkan ketuntasan dari pra siklus, siklus 1 dan siklus 2, yang secara rinci disajikan melalui Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Diagram Batang Perbandingan Hasil Belajar Kognitif IPAS Berdasarkan Ketuntasan Belajar pada PraSiklus, Siklus 1, dan Siklus 2

PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan kelas ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN Sawah Besar 01 menggunakan model PBL berbantuan media papan *Make a Match*. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas IVC SDN Karanganyar Gunung 02, rendahnya hasil belajar kognitif yang dapat dilihat dari hasil tes diagnostik peserta didik. Hal tersebut disebabkan oleh aktivitas pembelajaran yang kurang optimal, guru belum menerapkan model pembelajaran berbasis masalah, dan belum menggunakan media yang sesuai. Sehingga masih banyak peserta didik yang belum mencapai KKTP.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan penerapan model serta media pembelajaran yang dapat menunjang peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik. Dalam penelitian ini peneliti mengatasi permasalahan dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media papan *Make a Match*.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, terdapat peningkatan jumlah ketuntasan belajar peserta didik karena telah diberi tindakan belajar berupa pembelajaran yang menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) dan dipadupadankan dengan media Papan *Make a Match*. Dalam pembelajaran menerapkan model pembelajaran *Problem*

Based Learning (PBL), siswa difokuskan untuk berpikir ke belakang mengurutkan kembali peristiwa pembelajaran yang sudah dilakukan terutama yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, Media papan *Make a Match* juga membuat peserta didik lebih antusias sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Arikunto, kriteria ketuntasan atau keberhasilan tindakan dikatakan tuntas jika mencapai indikator pencapaian 80% ketuntasan (Irfadhila, 2023). Sedangkan berdasarkan **Tabel 2**. Nilai Hasil Belajar Kognitif, hasil perbaikan pada siklus 1 belum mencapai indikator pencapaian 80% maka masih dibutuhkan tindakan sebagai perbaikan di siklus II. Setelah dilaksanakan perbaikan pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik sebanyak 22 peserta didik atau 88% yang sudah mencapai KKTP, dengan demikian diketahui bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media papan *Make a Match* dapat dikatakan berhasil karena hasil belajar kognitif IPAS peserta didik telah mencapai persentase sebesar 88%.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah selesai dilakukan, dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri Karanganyar Gunung 02 dapat diupayakan melalui pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media papan *Make a Match*. Hal ini nampak pada perbandingan hasil belajar IPA berdasarkan ketuntasan hasil belajar diperoleh data antara pra siklus sebesar 28%, siklus 1 sebesar 58% dan pada siklus 2 sebesar 84%. Berdasarkan dari hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penelitian ini dapat dikatakan berhasil, karena hasil penelitian telah memenuhi indikator yang ditetapkan, yakni $\geq 80\%$ mencapai ketuntasan pada siklus 2 dengan KKTP ≥ 70 .

DAFTAR PUSTAKA

- Ayuni, M. D. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui PBL Berbantu Papan Diagram pada Matematika Kelas V SD 1 Panjang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (pp. 51-60). *Seminar Nasional PPGUGRIS*.
- Fitri, R. A. (2021). Pengaruh Model Quantum Teaching terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 88-101.
- Fitriah Mujahidah, W. S. (2023). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Dengan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku. *Jurnal Elementary: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 68-77.
- Handini, A. E. (2022). pengaruh media interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 2 sd se-gugus i kecamatan narmada. *Jurnal ilmiah profesi pendidikan*, 163-169.
- Irfadhila, D. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Problem Based Learning Pada Materi Kubus dan Balok Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*.
- Marwa, N. W. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka. *METODIK DIDAKTIK: Jurnal Pendidikan Ke-SD an*, 54-65.
- Rahayu, R. R. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6313-6319.
- Safitri, S. D. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Saintifik Melalui Problem Based Learning Pada Muatan Ipa Kelas 5 SDN 2 Tuksongo. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 13-22.
- Sari, A. N. (2023). Pengembangan Papan Make and Match sebagai Media Penguasaan Multi-Literasi Peserta Didik TK. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 124-131.
- Sari, P. R. (2020). Peningkatan Keterampilan Membaca Dan Menulis Aksara Jawa Melalui Papan Aksara Jawa (Pasar Jawa) Pada Siswa Kelas Iv Sd N Ngoto. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*.
- Sugiyanto. (2017). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: FKIP UNS Press.
- Wulandari, A. P. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 3928-3936.
- Zulfa, T. T. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) terhadap hasil belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2098-2017.