

Peningkatan Hasil Belajar melalui *Model Problem Based Learning* Berbantuan Media Kartu Domino di Kelas III b

Dian Dwi Suryani¹, Arfilia Wijayanti², Espiyati³, Apriliyana⁴

^{1,2} Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No.24, Karangtempel, Kec. Semarang Timur, Kota Semarang 50232

^{3,4} SDN Gayamsari 02 Semarang, Jl. Brigjen Sudiarto No.140, Kecamatan Gayamsari, Kota Semarang, 50161

Email: diandwisuryani7@gmail.com¹, arfiliawijayanti@upgris.ac.id², espiyatispd@gmail.com³, apriliyana7@gmail.com⁴

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media kartu domino. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklusnya terdiri dari 2 pertemuan. Subjek penelitian adalah siswa kelas IIIB di SDN Gayamsari 02 Semarang Tahun Pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes setiap siklus, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar pada ranah pengetahuan, sikap dan ranah keterampilan. Pada ranah pengetahuan muatan Bahasa Indonesia diperoleh hasil pada siklus I sebesar 53,57% menjadi 85,71% pada siklus II. Sedangkan muatan matematika diperoleh hasil sebesar 50% dan mengalami peningkatan 82,14%. Pada ranah keterampilan pada pada siklus I sebesar 78,80% menjadi 87,50% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Kartu Domino Kelas IIIB.

Kata kunci: Hasil belajar, Model *Problem Based Learning*, Media Kartu Domino

ABSTRACT

This research aims to improve student learning outcomes using the Problem Based Learning learning model assisted by domino card media. This research is Class Action Research (PTK), which was carried out in 2 cycles. Each cycle consists of 2 meetings. The research subjects were class IIIB students at SDN Gayamsari 02 Semarang for the 2023/2024 academic year, totaling 28 students. Data collection techniques use observation, interviews, tests for each cycle, and documentation. The research results show that there is an increase in learning outcomes in the domain of knowledge, attitudes and skills. In the realm of knowledge of Indonesian language content, the results obtained in cycle I were 53,57% to 85,71% in cycle II. Meanwhile, the mathematics content obtained results of 50% and experienced an increase of 82,14%. In the domain of skills in Indonesian language content, the results obtained in cycle I were 78,80% to 87,50% in cycle II. Based on the results of the classroom action research carried out, it can be concluded that Learning Outcomes Improved Through the Problem Based Learning Model Assisted by Class IIIB Domino Card Media.

Keywords: Learning Outcomes, Problem Based Learning Model, Domino Card Media

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik adalah bentuk model pembelajaran terpadu yang menggabungkan suatu konsep dalam beberapa materi, pelajaran atau bidang studi menjadi satu tema atau topik pembahasan tertentu sehingga terjadi

integrasi antara pengetahuan, ketrampilan dan nilai yang memungkinkan siswa aktif menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik (Chayanny, C., 2022; Riono, R., 2023). Menurut Daulay, M. I., & Daulay, H. Y. (2021) pembelajaran tematik

merupakan pembelajaran terpadu yang menekankan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran ini melibatkan beberapa kompetensi dasar, hasil belajar, dan indikator dari suatu mata pelajaran, atau bahkan beberapa mata pelajaran. Ginting, M. A. B. (2022) berpendapat bahwa melalui pembelajaran tematik diharapkan siswa dapat belajar dan bermain dengan kreativitas yang tinggi. Sebab, dalam pembelajaran tematik, belajar tidak semata-mata mendorong siswa untuk mengetahui (learning to know), tetapi belajar juga untuk melakukan (learning to do), untuk menjadi (learning to be), dan hidup bersama (learning to live together).

Dalam pembelajaran guru harus dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan penuh antusias bagi siswa (Oktiani, I., 2017). Menurut Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019) kegiatan pembelajaran yang menyenangkan harus didukung oleh model dan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar sehingga siswa tidak merasa bosan selama proses pembelajaran.

Proses pembelajaran di dalam kelas akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai peserta didik dengan membentuk perubahan dan perilaku dalam proses pembelajaran (Fajri, Z., 2019; Lomu, L., & Widodo, S. A., 2018). Dari hasil belajar tersebut diharapkan peserta didik mampu untuk memahami setiap proses pembelajarannya yang dilakukan sehingga akan berdampak pada pengetahuan dan perubahan perilaku yang meliputi tiga aspek yaitu dari segi pemahamannya terhadap materi yang sudah diberikan oleh guru (aspek kognitif), dari segi penghayatan peserta didik (aspek afektif), dan segi pengalaman peserta didik (aspek psikomotor) (Mutawali, 2020; Annisa, F., & Marlina, M., 2019). Menurut (Magdalena et. al., 2021) ketiga aspek tersebut merupakan tujuan pendidikan yang harus dicapai setelah menempuh proses pendidikan. Ada banyak hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik seperti model pembelajaran, bahan ajar dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru

untuk meningkatkan hasil belajar serta membantu mencapai tujuan pembelajaran (Rosarina et. al., 2019).

Kenyataan yang terjadi di lapangan berdasarkan observasi awal dan wawancara singkat dengan guru kelas III B SDN Gayamsari 02, ditemukan permasalahan antara lain; (1) siswa kurang fokus dan cenderung bermain sendiri ketika pelaksanaan pembelajaran sehingga terkesan kurang tertarik dan aktif untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. (2) Hasil belajar siswa yang belum memuaskan dikarenakan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan oleh guru pada muatan Bahasa Indonesia dan Matematika. Pada muatan Bahasa Indonesia, dari 28 siswa, yang mendapat nilai dibawah KKM 18 siswa (64,29 %) dan siswa yang mendapat nilai diatas KKM 10 siswa (35,71%). Sedangkan muatan Matematika, yang mendapat nilai dibawah KKM 20 siswa (71,43%) dan siswa yang mendapat nilai diatas KKM 8 siswa (28,57%). Dengan KKM sekolah yaitu 75.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memberikan solusi model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya yaitu model *Problem Based Learning* (PBL). Model *Problem Based Learning* menekankan pada aktivitas pemecahan masalah dalam pembelajaran. Melalui *Problem Based Learning* siswa dapat belajar melalui aktivitas pemecahan masalah yang dapat mengasah keterampilan berpikir siswa (Rahmadani, 2017:241). Penerapan model *Problem Based Learning* merupakan salah satu alternatif yang tepat dalam melibatkan seluruh siswa berperan aktif dalam pembelajaran dan mengembangkan kemampuan berpikir, karena semua pembelajaran di dalamnya dikaitkan dengan permasalahan sehari-hari (Nizar, A. A., 2021).

Model pembelajaran PBL melalui 5 tahapan yaitu (1) Mengorientasi siswa kepada masalah, (2) Mengorganisasi siswa untuk belajar, (3) penyelidikan baik secara

kelompok maupun individu, (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Dimana pada tahap penyelidikan secara individu, dapat melatih siswa untuk mandiri dan bertanggung jawab pada suatu masalah dengan peran guru yang selalu membimbing dan mengarahkan proses penyelidikan dengan baik. Hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Astuti, T. P. 2019; Suryani, 2021).

Model *Problem Based Learning* memiliki keunggulan dalam proses pembelajaran. Menurut Rosidah, C. T. (2018) keunggulan model PBL, antara lain: 1) mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, 2) menjadikan peserta didik sebagai aktor dalam proses pembelajaran, 3) peserta didik aktif untuk mencari informasi terkait materi yang dipelajarinya, 4) peserta didik belajar menganalisis suatu masalah, dan 5) mengembangkan rasa percaya diri peserta didik.

Tidak hanya menggunakan model pembelajaran yang berbasis masalah agar peserta didik lebih berpartisipasi dan aktif sehingga hasil belajar meningkat, namun dalam pembelajaran juga perlu didukung oleh pemanfaatan media dalam proses pembelajaran. Menurut Tafonao, T. (2018), media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses pembelajaran untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Salah satu media yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran adalah kartu domino. Media kartu domino adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan belajar sambil bermain, media ini terdiri dari 28 kartu (Cholifah, T. N., 2020). Herawati, E. (2017) mengemukakan bahwa, media kartu domino ini terdiri dari 2 ruas yaitu ruas kiri untuk jawaban dan ruas kanan untuk pertanyaan. Kartu domino yang digunakan peneliti ini bersifat menyambung.

Media kartu domino merupakan media yang efektif digunakan dalam pembelajaran, karena melalui media ini siswa menjadi lebih aktif dan melakukan

kerja sama dengan teman kelompoknya untuk menyusun kartu domino yang berisi soal dan jawaban sehingga siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar dan menjadi lebih aktif (Aini, D. N., 2022). Melalui pembelajaran dengan media kartu domino ini, guru bisa mengembangkan keterlibatan fisik dan mental, serta emosional siswa. Siswa mendapat kesempatan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Pengalaman yang dialami langsung dapat tertanam dalam ingatannya. Penggunaan media kartu domino bisa mengembangkan keterampilan siswa dalam bekerja sama dengan kelompok dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan Bahasa Indonesia dan Matematika. Melalui penerapan media kartu domino proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bisa lebih bermakna bagi siswa dan guru mendapatkan kepuasan tersendiri karena penggunaan media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Domino Kelas IIIB”.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto *et. al.*, (2010) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan (*Action Research*) yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran dikelasnya. Arikunto *et. al.*, (2010) menjelaskan tahapan dalam PTK terdiri dari empat tahap yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pengamatan (observasi), dan (4) refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti mengidentifikasi dan menganalisis masalah, menetapkan alasan mengapa penelitian dilakukan, merumuskan masalah, menetapkan cara yang akan dilakukan untuk mengatasi masalah, membuat secara rinci rancangan tindakan seperti menyusun Rencana

Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai strategi yang digunakan, merancang media pembelajaran, menetapkan indikator keberhasilan, dan membuat instrumen pengumpulan data. Pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti mengimplementasi atau menerapkan isi rancangan, yaitu menggunakan tindakan kelas. Tahap observasi dilaksanakan bersamaan saat pelaksanaan tindakan. Dalam tahap ini peneliti mengobservasi semua hal yang diperlukan selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Observasi dilakukan oleh peneliti dan dibantu guru pamong dengan menggunakan lembar pengamatan yang telah disusun. Tahap refleksi merupakan kegiatan mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Pada tahap ini, peneliti mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi untuk memperbaiki dan menyempurnakan tindakan pada siklus berikutnya.

Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas (X) adalah Model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Media Kartu Domino. Sedangkan variabel terikatnya (Y) yaitu Hasil Belajar pada muatan Bahasa Indonesia dan Matematika.

Subjek Penelitian PTK ini adalah siswa kelas IIIB SDN Gayamsari 02 Semarang tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 28 siswa. Data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Menurut Sugiyono (2017), data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka, atau data penelitian yang dilakukan berhasil. Data kuantitatif dalam penelitian ini berupa data hasil belajar siswa pada materi pecahan yang diperoleh dari nilai tes formatif yang dilaksanakan pada siklus I dan II. Data kualitatif dalam penelitian ini berupa data hasil pengamatan terhadap hasil belajar siswa dan performansi guru dengan menggunakan lembar pengamatan dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dan II.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 25 Juli 2023 di kelas IIIB SDN Gayamsari 02, bahwa pelaksanaan proses pembelajaran belum mencapai hasil yang maksimal. Hal tersebut dikarenakan dalam proses pembelajaran, penggunaan model dan media pembelajaran kurang bervariasi sehingga membuat siswa pasif dalam proses belajar mengajar, siswa merasa bosan sehingga tidak tertarik lagi untuk mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran di kelas IIIB, diperoleh tentang gambaran hasil belajar siswa sebelum penelitian berlangsung (pra siklus), yakni hasil belajar siswa kelas IIIB pembelajaran tematik muatan Bahasa Indonesia dan Matematika masih rendah. Pada muatan Bahasa Indonesia, dari 28 siswa, yang tidak tuntas 18 siswa dan siswa yang tuntas 10 siswa. Sedangkan muatan Matematika yang tidak tuntas 20 siswa dan siswa yang tuntas 8 siswa. Dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75. Ketuntasan hasil belajar pra siklus dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 1. Ketuntasan Belajar Pra Siklus Muatan Bahasa Indonesia dan Matematika

Muatan	Bahasa Indonesia	Matematika
KKM	Frekuensi	Presentase
	Pra Siklus	Pra Siklus
≥ 75	35,71%	28,57%
≤ 75	64,29%	71,43%

Hal tersebut menunjukkan rata rata ketuntasan klasikal hasil belajar muatan Bahasa Indonesia dan Matematika masih rendah, maka perlu diadakan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar. Salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Subtema 3 Pertumbuhan dan Perkembangan Hewan muatan Bahasa Indonesia dan Matematika, peneliti menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media

kartu domino. Peneliti melakukan penelitian dalam dua siklus. setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan, sehingga secara keseluruhan penelitian ini terdiri dari 4 pertemuan.

Hasil belajar kognitif siswa dinilai pada setiap siklusnya. Untuk menjelaskan peningkatan hasil penelitian dari siklus I dan II, hasil penelitian dirangkum dalam tabel berikut ini:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Siklus I dan Siklus II Muatan Bahasa Indonesia

Aspek	Siklus I	Siklus II
Nilai Rata-rata	72,14	82,14
Presentase Ketuntasan	53,57 %	85,71 %

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Siklus I dan Siklus II Muatan Matematika

Aspek	Siklus I	Siklus II
Nilai Rata-rata	70,71	81,43
Presentase Ketuntasan	50 %	82,14 %

Berdasarkan tabel diatas, hasil belajar peserta didik pada siklus I muatan Bahasa Indonesia menunjukkan nilai rata-rata klasikal sebesar 72,14, kemudian mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 82,14. Dengan presentase ketuntasan pada siklus I 53,57% dan pada siklus II 85,71 dengan kriteria baik.

Hasil belajar peserta didik pada siklus I muatan Matematika menunjukkan nilai rata-rata klasikal sebesar 70,71 kemudian pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 81,43. Dengan presentase ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 50% menjadi 82,14% dengan kriteria baik.

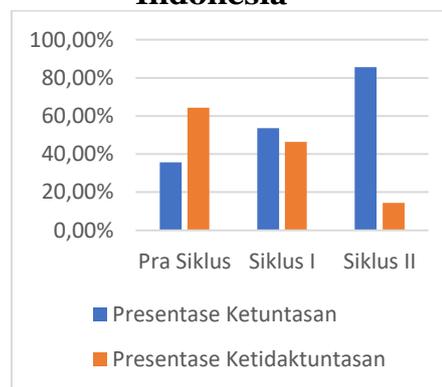
Berdasarkan nilai evaluasi siklus I muatan Bahasa Indonesia dan Matematika dengan siswa yang tuntas 15 siswa dan siswa yang tidak tuntas 13 siswa untuk muatan Bahasa Indonesia. Sedangkan jumlah siswa yang tuntas pada muatan matematika yaitu 14 siswa dan yang belum tuntas juga ada 14 siswa.

Ketuntasan klasikal siklus I dengan mencapai indikator keberhasilan $\geq 75\%$. Siklus

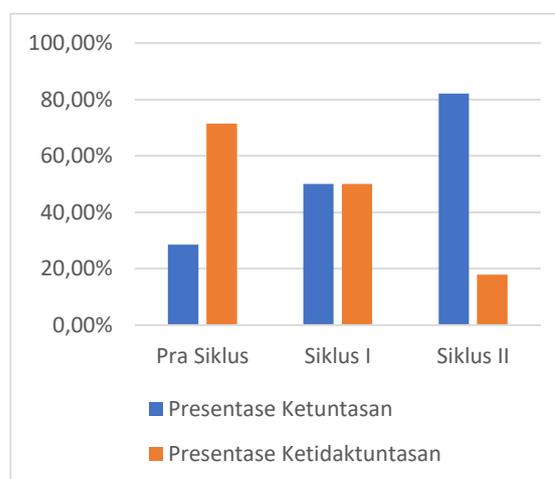
I menunjukkan guru kurang mampu menguasai kelas sehingga masih ada peserta didik yang berbicara sendiri dan tidak memperhatikan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, guru perlu melakukan perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga dapat mencapai indikator yang telah ditetapkan.

Hasil belajar siklus II mengalami peningkatan dibandingkan siklus I. Guru mengatasi permasalahan yang ada pada siklus I yang telah disusun untuk perbaikan pada siklus II. Berikut grafik persentase perbandingan Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II :

Grafik 1. Rekapitulasi Hasil Siklus I dan Siklus II Muatan Bahasa Indonesia



Grafik 2. Rekapitulasi Hasil Siklus I dan Siklus II Muatan Matematika



Hasil belajar pada siklus II muatan Bahasa Indonesia menunjukkan presentase klasikal sebesar 85,71. Sedangkan hasil Hasil belajar pada siklus

II muatan Matematika menunjukkan ketuntasan klasikal sebesar 82,14%.

Peningkatan hasil belajar ranah pengetahuan pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan dan dipengaruhi oleh adanya perbaikan tindakan yang dilakukan oleh guru.

Berdasarkan pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik aspek kognitif pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil pada siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan Bahasa Indonesia dan Matematika.

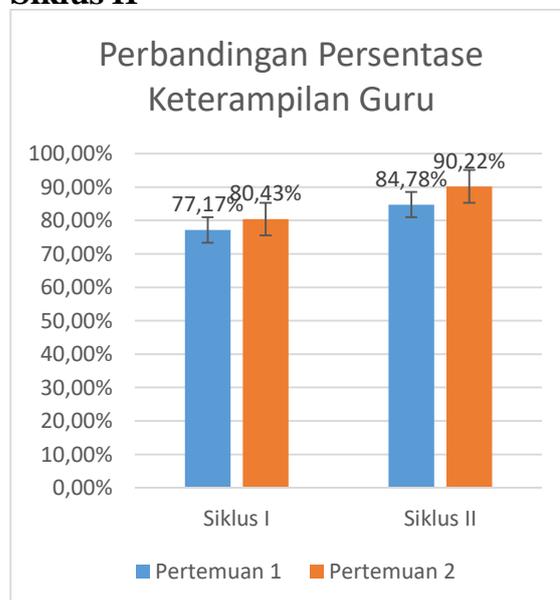
hasil belajar ranah afektif pertemuan I mendapat skor 76,1% dengan kriteria baik. Hasil belajar ranah afektif pertemuan II mendapat skor 80,5% dengan kriteria baik. Dari kedua perolehan pada pertemuan I dan II, maka dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata hasil belajar ranah afektif siklus II adalah 78,3% dengan kriteria baik. Pertemuan I ke pertemuan II mengalami peningkatan yang tidak besar yaitu sebesar 4,4%. Jadi hasil belajar ranah afektif siklus II pada penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media Kartu Domino mencapai indikator dengan kategori minimal baik(75%).

Keterampilan Mengajar Guru

Keterampilan mengajar guru merupakan suatu keterampilan yang dimiliki oleh setiap guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran guna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Indikator ketrampilan mengajar guru ada 9 antara lain : keterampilan bertanya, keterampilan memberi penguatan, keterampilan mengadakan variasi, keterampilan menjelaskan, keterampilan membuka dan menutup pembelajaran, keterampilan membimbing diskusi kecil, Keterampilan mengelola kelas, keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan, keterampilan menggunakan media pembelajaran.

Dari hasil pengamatan keterampilan guru pada siklus I pertemuan pertama adalah 77,17% dengan kategori sangat baik dan pada pertemuan kedua yaitu 80,43%. Dari perolehan persentase keterampilan guru dalam pembelajaran pada pertemuan I dan II maka dapat disimpulkan bahwa persentase rata-rata keterampilan guru dalam menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media kartu domino siklus I adalah 78,80% dengan kriteria baik. Sedangkan pada siklus II pertemuan pertama memperoleh persentase 84,78% dengan kategori sangat baik dan pada pertemuan kedua yaitu 90,22%. Perolehan persentase keterampilan guru dalam mengajar pada pertemuan I dan II maka dapat disimpulkan bahwa persentase rata-rata keterampilan guru dalam menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media kartu domino siklus II adalah 87,50% dengan kriteria sangat baik. Nilai akhir keterampilan guru yang diperoleh telah memenuhi indikator keberhasilan yaitu ≥ 75 sehingga dikatakan berhasil. Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran sudah maksimal. Peserta didik lebih berani memberi tanggapan dalam kegiatan berdiskusi. Peningkatan hasil pengamatan keterampilan guru secara lebih rinci dapat ditampilkan seperti grafik dibawah ini:

Grafik 2. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Guru Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan tabel diatas keterampilan mengajar guru pada siklus I masih rendah kemudian melakukan tindakan pada siklus II agar lebih baik. Kegiatan pembelajaran lebih hidup dan lebih antusias serta partisipasi siswa lebih meningkat dari siklus I karena guru melibatkan siswa dalam pembelajaran sehingga siswa lebih berani dan percaya diri dalam bertanya, menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapatnya. Namun masih terdapat lima siswa yang belum tuntas dalam evaluasi siklus II. Hal ini mungkin terjadi karena dalam pembelajaran kurang konsentrasi serta kurang memperhatikan pada saat ada kegiatan presentasi. Pada siklus II guru semakin terampil dalam mengelola kelas, pengelolaan kelas sangatlah penting karena merupakan hal yang membuat siswa lebih memperhatikan pembelajaran. Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui keterampilan guru menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media kartu domino mengalami peningkatan dari siklus I memperoleh persentase 77% dengan kriteria baik. Siklus II keterampilan mengajar guru mengalami peningkatan dengan memperoleh persentase sebesar 90% dengan kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan persentase pengelolaan keterampilan mengajar guru dari siklus I ke Siklus II mengalami peningkatan yang signifikan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti pada siswa kelas IIIB SDN Gayamsari 02 Semarang yang berjudul "Peningkatan Peningkatan Hasil Belajar Melalui *Model Problem Based Learning* Berbantuan Media Kartu Domino Kelas IIIB" menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklus yang dilakukan. Dari hal tersebut peneliti dapat membuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Keterampilan mengajar guru dalam kriteria sangat baik.
2. Hasil belajar dengan menerapkan model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media kartu domino pada muatan Bahasa

Indonesia dan Matematika di Kelas IIIB SDN Gayamsari 02 mengalami peningkatan.

3. Hasil belajar ranah keterampilan muatan Bahasa Indonesia dan muatan Matematika juga mengalami peningkatan pada dengan kriteria baik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan selesainya penulisan artikel PTK ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang terlibat ketika pengambilan data hingga tersusunnya artikel.

1. SDN Gayamsari 02 Semarang yang telah berkenan menjadi mitra PPL PPG Prajabatan Gelombang 2 Tahun 2022.
2. Guru, Staff dan karyawan SD Gayamsari 02 Semarang yang telah membimbing penulis selama pelaksanaan PPL.
3. Seluruh siswa kelas III B yang telah berperan aktif selama pelaksanaan pembelajaran
4. Rekan-rekan PPL yang telah berperan aktif selama pelaksanaan berbagai kegiatan PPL.

Penulis menyadari dalam penulisan karya tulis ilmiah ini terdapat kekurangan, untuk itu diharapkan kritik dan saran yang membangun untuk dapat menyempurnakan karya tulis ilmiah ini. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih dan semoga karya tulis ilmiah ini dapat dimanfaatkan bagi semua pihak yang membutuhkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, D. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Domino Sejarah Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Pokok Bahasan Proses Masuk Dan Perkembangan Penjajahan Bangsa Eropa Di Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2.
- Annisa, F., & Marlina, M. (2019). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe index card match terhadap aktivitas dan hasil belajar

- matematika peserta didik. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1047-1054.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Astuti, T. P. (2019). Model *Problem Based Learning* dengan *Mind Mapping* dalam pembelajaran IPA abad 21. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 64-73.
- Chayanny, C. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Di Kelas III Sekolah Dasar Dengan Media Kubus Misteri Melalui Permainan Keterampilan Menangkap. *Instruksional*, 3(2), 117-130.
- Cholifah, T. N. (2020). Pengembangan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD. *Pengembangan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD*, 6(02), 179-194.
- Daulay, M. I., & Daulay, H. Y. (2021). Penerapan Pembelajaran Tematik Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 272-281.
- Fajri, Z. (2019). Model pembelajaran *discovery learning* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa SD. *Jurnal Ika PGSD (Ikatan Alumni PGSD) Unars*, 7(2), 64-73.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Ginting, M. A. B. (2022). Meningkatkan Prestasi Belajar dengan Penggunaan Video di Youtube pada Pembelajaran Tematik di Kelas VI SD 040542 Suka. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 87-93.
- Herawati, E. (2017). Upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran kartu domino matematika pada materi pangkat tak sebenarnya dan bentuk akar kelas ix smp negeri unggulan sindang Kabupaten Indramayu. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 1(1), 66-87.
- Lomu, L., & Widodo, S. A. (2018). Pengaruh motivasi belajar dan disiplin belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa.
- Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021). Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas II B SDN Kunciran 5 Tangerang. *Nusantara*, 3(1), 48-62.
- Mutawali. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V MI Nurul Islam Sekarbela Tahun Pelajaran 2019/2020. Universitas Islam Negeri Mataram.
- Nizar, A. A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SD/MI (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal kependidikan*, 5(2), 216-232.
- Rahmadani, Normala. N. (2017). Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Melalui Pendekatan *Problem Based Learning* Bagi Siswa Kelas 4 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3, 249-250.
- Riono, R. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema 3 Subtema 1 Dengan Penerapan Model *Discovery Learning* Di Kelas Vi Sd Negeri 2 Mengkatip Kecamatan Dusun Hilir. *e-Jurnal Mitra Pendidikan*, 7(1), 46-55.
- Rosarina, G., Sudin, A., & Sujana, A. (2016). Penerapan model *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1).
- Rosidah, C. T. (2018). Penerapan model *problem based learning* untuk menumbuhkembangkan *higher order thinking skill* siswa sekolah

- dasar. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 62-71.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Materi Ciri dan Peranan Bakteri dalam Kehidupan di Kelas X MIA 3 SMA Negeri 3 Sumbawa Besar Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 1-7.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.