

Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv

Isti Zulfa Nida¹, Veryliana Purnamasari², Siti Kusniati³

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur Nomor 24 – Dr. Cipto, Karangtempel, Semarang Timur, Semarang, Jawa Tengah, 50125

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

¹ppg.istinida97@program.belajar.id

²verylianapurnamasari@gmail.com

³kusniatisiti66@gmail.com

ABSTRAK

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa. Proses pembelajaran bukan hanya sekedar mendengarkan, mengerjakan tugas, dan hanya berfokus pada buku saja. Pada proses pembelajaran guru perlu menciptakan proses pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa yang berpengaruh pada peningkatan hasil belajar. Proses pembelajaran yang menarik dapat diciptakan dengan penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan media sebagai perangsang siswa dalam mengikuti pembelajaran. Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan permasalahan yang nyata dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan model *Problem Based Learning* akan lebih menarik ketika guru mengkolaborasikannya dengan media yang konkret dapat menjadi upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media kartu domino. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini terdiri dari dua siklus dengan dua kali pertemuan pada tiap siklusnya. Tahap penelitian ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPAS materi wujud zat dan perubahannya pada siswa kelas IV. Pada siklus 1 hasil ketuntasan belajar peserta didik rata-rata sebesar 60,42% dan pada siklus 2 ketuntasan belajar peserta didik rata-rata sebesar 83,33% sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media kartu domino.

Kata kunci: Problem Based Learning, Media Kartu Domino, Hasil Belajar

ABSTRACT

The learning process is a communication process between teachers and students. The learning process is not just listening, doing assignments, and just focusing on books. In the learning process teachers need to create an interesting learning process to increase student motivation and learning participation which has an effect on improving learning outcomes. An interesting learning process can be created by using innovative learning models and media as incentives for students to participate in learning. The Problem Based Learning model is a learning model that provides real problems in everyday life. The application of the Problem Based Learning model will be more interesting when teachers collaborate with concrete media, which can be an effort to improve student learning outcomes. This research aims to determine the improvement in science and science learning outcomes for class IV students using the Problem Based Learning model assisted by domino card media. The type of research used is classroom action research (PTK). This research consisted of two cycles with two meetings in each cycle. This research stage consists of planning, implementation, observation and reflection. Data collection methods use observation, tests and documentation. The data analysis used is quantitative descriptive analysis. The results of this research show an increase in science learning outcomes regarding forms of substances and changes in class IV students. In cycle 1, the average student learning completion results were 60,42% and in cycle 2, the average student learning completion results were 83,33%, so it can be concluded that there is an increase in science and science learning outcomes for class IV students using the Problem Based Learning learning model assisted by domino card media.

Keywords: *Problem Based Learning, domino card media, learning outcomes*

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan kegiatan interaksi yang dilakukan antara guru dengan siswa untuk merancang kegiatan proses belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran pada kurikulum dengan bantuan model pembelajaran dan media pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran pada kurikulum merdeka diharuskan untuk menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, kreatif, inovasi dan berpotensi untuk meningkatkan kemampuan siswa. Hal ini berarti bahwa pembelajaran sudah tidak lagi konvensional. Pembelajaran dirancang dengan berpusat pada siswa dan merancang pembelajaran sesuai dengan kebutuhan belajar anak agar siswa dapat mengikuti pembelajaran sesuai minat dan bakatnya dan dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Pada kurikulum merdeka saat ini, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial telah digabungkan menjadi mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dimana ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya sehingga IPAS merupakan ilmu yang penting dalam kehidupan manusia. Hal tersebut menjadi alasan IPAS diajarkan di sekolah dasar untuk menumbuhkan sikap ilmiah anak. Sikap ilmiah anak dapat berkembang melalui kegiatan-kegiatan pembelajaran IPA pada saat melakukan diskusi, percobaan, simulasi, dan kegiatan proyek di lapangan (Ayu, A, 2018).

Pembelajaran IPAS lebih ditekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi siswa dalam menjelajahi dan memahami alam ilmiah secara ilmiah. Fahrezi et al. (2020) menyatakan bahwa hakikat dari pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang mengajarkan proses untuk mendapatkan produk akan tercapai apabila guru mampu menciptakan pembelajaran yang tepat dan optimal, diantaranya adalah dengan penggunaan model pembelajaran.

Pada kenyataannya, pembelajaran IPAS yang dilaksanakan belum seperti yang diharapkan. Pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurangnya media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa. Oleh sebab itu, siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang dilaksanakan sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa yang rendah.

Dalam mengatasi permasalahan tersebut, guru dapat menggunakan model pembelajaran yang kegiatannya berpusat pada siswa agar anak dapat aktif mencari dan menemukan konsep sesuai dengan pengalaman dan pengetahuan yang dimilikinya. Salah satu model pembelajaran yang inovatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning*. Model *Problem Based Learning* merupakan salah model pembelajaran yang memberikan siswa permasalahan-permasalahan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Masalah yang diberikan dalam model *Problem Based Learning* adalah masalah yang nyata ada pada kehidupan sehari-hari sesuai dengan karakteristik siswa. Masalah ini digunakan sebagai stimulus pada proses belajar siswa sebelum mengetahui konsep dari materi yang dipelajari. Dahlia (2022) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang diawali dengan masalah untuk mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru. Dalam memecahkan masalah tersebut, siswa akan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam menyelesaikan masalah tersebut.

Ramdhini, Rachmi (2023) menyatakan bahwa kelebihan penggunaan *Problem Based Learning* antara lain: (1) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengkonkretkan konsep yang abstrak, (2) Konsep yang dibangun sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik, (3) Memupuk sifat rasa ingin tahu peserta didik, dan (4) Pemahaman konsep menjadi kuat.

Penerapan model *Problem Based Learning* akan lebih menarik ketika guru

mengkolaborasikannya dengan media yang konkret dapat menjadi upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan model pembelajaran yang interaktif dan media pembelajaran yang menarik sangat berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Dedy (2020) menyatakan bahwa salah satu faktor rendahnya hasil belajar siswa adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan informasi sehingga dapat dibuat semenarik mungkin agar dapat menumbuhkan motivasi siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu kartu domino.

Media kartu domino merupakan media pembelajaran yang berbentuk kartu domino yang berisi pertanyaan dan jawaban. Media kartu domino juga membantu siswa dalam memahami materi, meningkatkan hasil belajar, dan dapat merangsang keaktifan serta pemikiran siswa dalam kegiatan belajar (Rahman & Amalia, 2019). Menurut (Melina, 2017) kartu domino dimainkan oleh sekelompok orang dengan cara mencocokkan kartu yang satu dengan kartu yang lainnya. Kartu domino yang memiliki dua warna berbeda yang berisi pertanyaan dan jawaban yang diacak, sehingga siswa mengurutkan kartu dengan mencari jawaban dari pertanyaan yang ada dimana pertanyaan dan jawaban memiliki warna kartu yang sama.

Tujuan penggunaan media pembelajaran kartu domino yaitu agar materi pembelajaran mudah diingat oleh siswa karena media ini memiliki sifat yang mengoptimalkan belajar sambil bermain, sehingga siswa lebih antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Nawawi (dalam Susanto, 2013:5) menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Hasil belajar siswa dapat diperoleh guru melalui pemberian tes di akhir pembelajaran.

Adanya penilaian hasil belajar tidak hanya digunakan untuk mengukur kemampuan siswa, namun penilaian hasil belajar siswa dapat digunakan guru sebagai bahan refleksi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil asesmen diagnostik diperoleh hasil belajar kognitif yang masih tergolong rendah. Adapun persentase rata-rata menunjukkan peserta didik yang tuntas sebesar 37,5% dan yang belum tuntas sebesar 62,5%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS siswa masih rendah. Oleh karena itu, peneliti memilih melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model *problem based learning* berbantuan media kartu domino untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan melalui proses kerja kolaborasi dengan dosen pembimbing, guru pamong, guru kelas, dan peneliti. (Farhana, Husna., dkk 2019:1) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) adalah untuk suatu penelitian tindakan (*action research*) yang aplikasinya dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dengan maksud memperbaiki proses belajar mengajar, dengan tujuan untuk meningkatkan atau memperbaiki praktik pembelajaran menjadi lebih efektif.

Penelitian tindakan kelas memiliki empat tahap yaitu: 1) Perencanaan (*planning*), perencanaan proses model *Problem Based Learning* disesain sedetail dan seefektif mungkin setelah mengetahui masalah yang dialami; 2) Tindakan (*action*); 3) Pengamatan (*observing*); 4) refleksi (*reflecting*), mengkaji dan melihat kembali kesesuaian antara tindakan dengan rencana yang telah dibuat, kelemahan-kelemahan serta hambatan yang terjadi selama proses pelaksanaan berdasarkan data yang telah terkumpul dievaluasi untuk menyempurnakan tindakan berikutnya (Roeth. A. O. N., et. al, 2023)

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Karanganyar Gunung

02 Semarang dengan jumlah 24 siswa yang terdiri dari 11 laki-laki dan 13 perempuan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Karanganyar Gunung 02 Semarang dan waktu penelitian pada pembelajaran semester 1 tahun ajaran 2023/2024.

Pelaksanaan tindakan kelas dilaksanakan dalam dua siklus dengan melihat hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II. Penelitian diawali dengan pemberian asesmen diagnostik untuk melihat kemampuan awal siswa dan diperoleh hasil belajar siswa yang masih tergolong rendah. Selanjutnya, hasil belajar tersebut digunakan sebagai bahan refleksi untuk merencanakan pembelajaran pada siklus I dan siklus II. Prosedur penelitian tindakan kelas berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Arikunto (2021:41) menyatakan bahwa prosedur penelitian tindakan kelas terdapat empat tahapan yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mencakup instrumen tes dan non tes. Instrumen dalam bentuk tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar IPAS siswa. Tes hasil belajar dilakukan setelah tindakan pada tiap siklus berakhir. Jenis tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda. Sedangkan instrumen non tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi.v

Analisis data pada penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh akan dianalisis secara kuantitatif dengan menentukan rata-rata dan persentase dari setiap siklusnya. Data kuantitatif tersebut kemudian dianalisis secara kualitatif dengan mendeskripsikannya dalam kalimat. Proses pembelajaran akan dihentikan jika telah memenuhi kriteria yaitu hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Penelitian ini berhasil ketika hasil belajar IPAS siswa mencapai rata-rata 70 dan langkah-langkah proses pembelajaran dengan media kartu domino IPAS dilakukan dengan baik. Djamarah

(2010:108) mengemukakan bahwa pembelajaran dapat dinyatakan berhasil apabila 75% dari jumlah peserta didik yang tuntas dan dapat mengikuti proses belajar mengajar dapat mencapai taraf keberhasilan minimal yang telah ditetapkan oleh satuan pendidikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi pada tanggal 14 Juli 2023 di kelas IV bersama guru kelas. Observasi ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai pembelajaran IPAS di kelas IV. Ditemukan faktor hasil belajar siswa yang masih tergolong rendah disebabkan karena selama proses pembelajaran guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dimana guru lebih aktif menjelaskan dan siswa mendengarkan sehingga siswa merasa bosan dan mulai mengobrol dengan temannya. Hal tersebut menjadi faktor penyebab rendahnya hasil belajar IPAS.

Selain itu, guru juga belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran sehingga siswa kurang tertarik pada proses pembelajaran IPAS dan siswa terlihat kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa belum maksimal dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Hal tersebut diketahui dari kurangnya rasa ingin tahu mereka terhadap materi yang diberikan.

Permasalahan-permasalahan tersebut perlu diberikan alternatif untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV yaitu dengan melakukan penelitian tindakan kelas ini dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media kartu domino IPAS.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Sebelum melaksanakan siklus, peneliti memberikan asesmen diagnostik kemudian dianalisis dan diperoleh hanya 9 siswa yang dapat tuntas dari 24 siswa. persentase siswa yang telah tuntas sebesar 37,5% dan siswa yang belum tuntas sebesar 62,5%. Djamarah (2010:108) mengemukakan bahwa

pembelajaran dapat dinyatakan berhasil apabila 75% dari jumlah peserta didik yang tuntas dan dapat mengikuti proses belajar mengajar dapat mencapai taraf keberhasilan minimal yang telah ditetapkan oleh satuan pendidikan. Apabila kurang dari 75% maka guru perlu melakukan remedial. Data hasil asesmen diagnostik menunjukkan bahwa pembelajaran dengan persentase ketuntasan 37,5% dinyatakan belum berhasil. Data hasil asesmen diagnostik dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Data Hasil Asesmen Diagnostik

Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	30
Tuntas	9
Tidak Tuntas	15
Persentase Tuntas	37,5%
Persentase Tidak Tuntas	62,5%

Berdasarkan tabel data hasil asesmen tersebut dapat disimpulkan bahwa perlu adanya perbaikan pembelajaran agar dapat mencapai ketuntasan yang diharapkan.

Pembelajaran yang dilakukan pada siklus I menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan media kartu domino IPAS pada materi wujud zat dan perubahannya. Pembelajaran pada siklus I dimulai dengan pembukaan seperti biasa dengan berdoa, menanyakan kabar, kemudian menyanyikan lagu nasional. Selanjutnya siswa diberi pertanyaan pemantik mengenai materi yang akan dipelajari dan guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada pembelajaran ini, guru memanfaatkan lingkungan sekitar siswa sebagai bahan belajar. Siswa terlihat antusias menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru karena siswa dapat mengamati lingkungan di sekitarnya atau pengalaman kehidupan sehari-hari untuk menjawab pertanyaan dari guru. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang belum antusias menjawab pertanyaan.

Guru menunjukkan sebuah benda konkret yang memiliki massa dan memiliki volume untuk memberikan stimulus pada siswa dalam membangun pengetahuan konsepnya. Selanjutnya, siswa melakukan

kegiatan berkelompok. Tiap kelompok diberikan kartu domino yang berisi beberapa pertanyaan dan jawaban. Siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu dengan mencari jawaban pada kartu domino lainnya yang memiliki warna yang sama. Setelah semua kelompok menyelesaikan lembar kerja peserta didik, tiap kelompok diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.

Pada akhir pembelajaran, guru bersama siswa melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilakukan. Kemudian, siswa diberi soal evaluasi yang nantinya digunakan sebagai tolak ukur hasil pembelajaran pada hari ini.

Setelah pembelajaran dilaksanakan, hasil soal evaluasi siswa dianalisis dan diperoleh data yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Data Hasil Belajar Siklus I SIKLUS I

	PB 1	PB 2
Tuntas	13	16
Tidak Tuntas	11	8
Persentase Tuntas	54,17%	66,67%
Persentase Tidak Tuntas	45,83%	33,33%

Berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa pada pembelajaran 1 di siklus I terdapat 13 siswa yang tuntas dan 11 siswa yang tidak tuntas. Persentase siswa yang dapat tuntas dalam pembelajaran 1 siklus I sebesar 54,17%. Sedangkan, pada pembelajaran 2 di siklus I terdapat 16 siswa yang tuntas dan 8 siswa yang tidak tuntas. Persentase siswa yang tuntas dalam pembelajaran 2 siklus I sebesar 66,67%.

Pada siklus I terdapat permasalahan dimana guru masih kesulitan dalam mengondisikan siswa dan masih terdapat siswa yang belum aktif berpendapat di kelas. Selain itu, masih terdapat beberapa siswa yang masih kesulitan dalam memahami materi. Refleksi ini digunakan untuk perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II.

Selanjutnya, pada siklus II guru tetap menggunakan model *Problem Based Learning* dengan berbantuan media kartu domino. Pembelajaran siklus II guru masih mengajarkan materi wujud zat dan

perubahannya dengan topik memangnya wujud materi apa saja. Pembelajaran diawali dengan berdoa dan menanyakan kabar seperti biasa. Kemudian menyanyikan lagu nasional. Selanjutnya, guru memberikan pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan pengalaman kehidupan sehari-hari siswa.

Pada pembelajaran inti, guru bersama dengan siswa melakukan percobaan untuk menemukan dan membuktikan karakteristik wujud materi. Pada kegiatan ini siswa merasa penasaran sehingga mereka mengamati percobaan dengan seksama. Ketika guru memberikan pertanyaan-pertanyaan mengenai karakteristik wujud materi, peserta didik antusias menjawab sesuai dengan pengetahuan yang didapatkan dari percobaan yang telah dilakukan. Selanjutnya, siswa melakukan kegiatan berkelompok. Setiap kelompok diberi kartu domino dan lembar kerja peserta didik sebagai bahan diskusi. Siswa berdiskusi menyelesaikan permainan kartu domino dengan menjawab pertanyaan yang ada pada kartu dengan cara mencari jawaban pada kartu lain dan memiliki warna kartu yang sama. Permainan dinyatakan selesai ketika siswa dalam kelompok tersebut dapat menyusun kartu domino pertanyaan dan jawaban sesuai warna dan jawaban benar. Kartu domino akan tersusun dari kartu "start" hingga "finish". Setelah selesai, masing-masing kelompok diberi kesempatan untuk mempresentasikannya di depan kelas.

Pada penutup pembelajaran, guru dan siswa melakukan refleksi dan siswa diberi latihan soal evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa setelah melakukan pembelajaran pada hari ini. Hasil pembelajaran siklus II dianalisis peneliti dan diperoleh data yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Data Hasil Belajar Siklus II

SIKLUS II		
	PB 1	PB 2
Tuntas	18	22
Tidak Tuntas	6	2
Persentase Tuntas	75%	91,67%
Persentase Tidak Tuntas	25%	8,33%

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa pada pembelajaran 1 di siklus II yang telah dilaksanakan terdapat 18 siswa yang tuntas dan 6 siswa yang tidak tuntas. Persentase siswa yang tuntas dalam pembelajaran 1 siklus II sebesar 75%. Sedangkan, pada pembelajaran 2 siklus II terdapat 22 siswa yang tuntas dan 2 siswa yang tidak tuntas. Persentase siswa yang tuntas dalam pembelajaran 2 siklus II sebesar 91,67%. Peneliti merefleksikan bahwa pembelajaran pada siklus II tidak ada masalah yang perlu diperbaiki, karena sudah memenuhi indikator keberhasilan yang diharapkan. Melihat hasil dari penelitian dirasa sudah memuaskan maka penelitian ini diberhentikan pada siklus II.

Rata-rata persentase hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. Rata-Rata Persentase Hasil Belajar

	SIKLUS I		SIKLUS II	
	PB 1	PB 2	PB 1	PB 2
Tuntas	13	16	18	22
Persentase	54,17%	66,67%	75%	91,67%
Rata-Rata	60,42%		83,33%	

Rata-rata persentase siswa yang tuntas pada siklus I sebesar 60,42% dan pada siklus II sebesar 83,33% sehingga sudah sesuai dengan indikator ketercapaian karena guru telah melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* yang dapat menjadikan siswa mampu berkolaborasi menyelesaikan masalah-masalah nyata yang diberikan guru serta siswa merasa antusias dan tertarik dengan pembelajaran menggunakan kartu domino IPAS.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Zuhro, A., et.al. 2023) yang menyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media kartu domino pada pembelajaran IPAS.

Selain itu, penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh (Gulo, Abdiana. 2023) yang menyatakan bahwa dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* siswa dituntut untuk selalu aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat dengan kategori baik.

4. KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media kartu domino memiliki pengaruh yang positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Hal itu ditandai dengan adanya peningkatan hasil belajar IPAS pada pembelajaran tiap siklusnya. Pada pembelajaran siklus I hasil ketuntasan siswa sebesar 60,42% dan siklus II sebesar 83,33%. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media kartu domino menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan hikmat yang diberikan sehingga artikel penelitian tindakan kelas ini dapat disusun. Terima kasih saya ucapkan kepada dosen pembimbing, ibu Veryliana Purnamasari, M.Pd (Universitas PGRI Semarang) dan guru pamong saya, ibu Siti Kusniati, S.Pd (SDN Karanganyar Gunung 02 Semarang) atas saran dan masukan konstruktif pada artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. 2021. Penelitian Tindakan Kelas. Edisi revisi: Bumi Aksara.
Ayu, Ade. A. P., et.al. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Gambar terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 23 (1), 53-64.
Dahlia, D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Topik Bilangan

Cacah. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14 (2), 59-64.
<https://doi.org/10.55215/pedagogia.v14i2.6611>

Djamarah, S. B dan Zain, A. 2010. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.

Fahrezi, Iszur, Mohammad Taufiq, Akhwani, dan Nafi'ah. (2020). Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3 (3):408. doi.10.23887/jippg.3i3.28081.

Farhana, Husna., dkk. 2019. Penelitian Tindakan Kelas. <http://repository.ubharajaya.ac.id/id/eprint/6098>

Gulo, Abdiana. (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA. *Educativo: Jurnal Pendidikan*. Vol.1 (1), 334-341.

Melina, V. (2017). Pengembangan Donat Konservasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa IV SDN Purwoyo01. Universitas Negeri Semarang.

Panjaitan, Dedy. J. (2020). Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar pada Materi Logaritma. *Jurnal MathEducation Nusantara*. Vol. 3 (2), 17-25.

Putri, A.A.A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Gambar terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD. *Jurnal for Lesson and Learning Studies*, 1 (1), 21-31.

Rahman, A.A., & Amalia, Y. (2019). Development of Domino Card as Math Learning Media to train students' Conceptual understanding. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 9 (2), 91-100. <https://doi.org/10.30998/formatif.v9i2.3089>

Ramdhini, Rachmi. (2023). Penerapan *Problem Based Learning* Berbantuan Media Kartu Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Kelas 6 SD. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2 (1),1-10.
<https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i1.99>

- Roeth. A. O. N.,et.al. (2023). Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5 (2), 1268-1278.
- Susanto, Ahmad. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Zuhro, Aminatu., et.al. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Media Kartu Domino pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar.*Jurnal Pendidikan dan Keguruan*. Vol. 1 (3), 166-179.