

## **Implementasi Model *Problem Based Learning* Berbantu Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif IPAS Kelas IV**

**Rahma Rizky Sukma<sup>1,\*</sup>, Veryliana Purnamasari<sup>2</sup>, Siti Khuluqul Khasanah<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup>Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur Nomor 24 – Dr. Cipto, Karangtempel, Semarang Timur, Kota Semarang, Jawa Tengah, 50125

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

<sup>1</sup>[rahmarizkyskm@gmail.com](mailto:rahmarizkyskm@gmail.com)

<sup>2</sup>[verylianapurnamasari@gmail.com](mailto:verylianapurnamasari@gmail.com)

<sup>3</sup>[sitikhasanah321@Guru.Sd.Belajar.Id](mailto:sitikhasanah321@Guru.Sd.Belajar.Id)

### **ABSTRAK**

Tujuan Penelitian Ini Yaitu Untuk Menganalisis Implementasi Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS. Penelitian Ini Adalah Jenis Penelitian Tindakan Kelas Yang Terlaksana Dalam Dua Siklus. Teknik Pengumpulan Data Yang Digunakan Dalam Penelitian Ini Ialah Observasi Dan Tes. Setiap Siklus Terdiri Dari Empat Tahapan Yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi Atau Evaluasi Dan Refleksi. Subjek Penelitian Ialah Peserta Didik Kelas IV B SDN Karanganyar Gunung 02 Yang Berjumlah 24. Pada Penelitian Ini Data Hasil Belajar Peserta Didik Dikumpulkan Dengan Lembar Observasi, Metode Analisis Data Dengan Analisis Deskriptif. Data Hasil Penelitian Menunjukkan Bahwa Pada Siklus I Hasil Belajar Peserta Didik Secara Klasikal Mencapai 62,50 % Dengan Nilai Rata-Rata 72. Pada Siklus II Hasil Belajar Peserta Didik Meningkatkan Menjadi 83,33% Dengan Nilai Rata-Rata 81. Berdasarkan Hasil Penelitian, Dapat Disimpulkan Bahwa Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Flash Card* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran IPAS Karena Sudah Mencapai Indikator Ketuntasan Yaitu  $\geq 80\%$  Dari Rata-Rata Kelas Dengan KKTP  $\geq 70$ .

**Kata Kunci:** *Problem Based Learning, Flash Card, IPAS*

### **ABSTRACT**

*The Aim Of This Research Is To Analyze The Implementation Of The Problem Based Learning Model Assisted By Flash Card Media To Improve Students' Cognitive Learning Outcomes In Science Subjects. This Research Is A Type Of Classroom Action Research Which Was 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 24 Class IV Students At SDN Karanganyar Gunung 02. In This Study, 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 62.50% With An Average Score Of 72. In Cycle II Student Learning Outcomes Increased To 83.33% With An Average Score Of 81. Based On The Research Results, It Can Be Concluded That The Implementation Of The Problem Based Learning Learning Model Assisted By Flash Card Media Can Improve The Learning Outcomes Of Fourth Grade Elementary School Students In Science And Science Subjects Because They Have Reached The Completeness Indicator, Namely  $\geq 80\%$  Of The Class Average With A KKTP  $\geq 70$ .*

**Keywords:** *Problem Based Learning, Flash Card, IPAS*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan elemen penting dalam upaya pengembangan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan berbagai pengalaman kehidupan diajarkan kepada seseorang melalui proses belajar dan pembelajaran, seperti salah satu dari empat pilar yang dicanangkan oleh UNESCO yaitu “*Learning To Know*” yang artinya belajar adalah untuk mencari dan mendapatkan pengetahuan sebanyak-banyaknya melalui pengalaman. Hal ini sejalan dengan tujuan utama dari pendidikan yakni untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya terkait dengan keterampilan kognitif. Hasil belajar kognitif mencakup pemahaman konseptual, berpikir kritis, kemampuan analisis, dan pemecahan masalah (Muna et al., 2023). Oleh karenanya, diperlukan model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

Dalam hal ini, pembelajaran IPAS berperan penting karena peserta didik dapat menemukan berbagai macam hal nyata yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari (Khoirunnisa et al., 2020). IPAS merupakan paduan mata pelajaran antara ilmu pengetahuan alam dan sosial. Pada dasarnya, IPAS ialah mata pelajaran yang memiliki tujuan agar peserta didik paham tentang lingkungan sekitar, contohnya terkait dengan fenomena alam dan sosial (Kartika et al., 2023). Namun demikian, didasarkan pada hasil tes diagnostik yang diberikan pada mata pelajaran IPAS di kelas IV B SDN Karanganyar Gunung 02 didapatkan hasil belajar kognitif yang masih tergolong rendah. Adapun presentase rata-rata menunjukkan peserta didik yang tuntas sebesar 33,32%, dan yang tidak tuntas sebesar 66,68%. Selain itu berdasarkan hasil observasi selama pembelajaran di kelas, ditemukan banyak peserta didik yang masih belum tertarik dengan mata pelajaran yang disampaikan sehingga cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Peserta didik juga nampak kurang bersemangat selama mengikuti pembelajaran. Oleh karenanya diperlukan multi peran lingkungan

peserta didik dalam membangkitkan semangat belajarnya.

Pembelajaran, dalam prosesnya memerlukan bantuan dari banyak peran baik dalam hal lingkungan ataupun guru. Guru tidak hanya dijadikan sebagai tumpuan dalam menyampaikan pengetahuan ataupun satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik (Wijayama, 2020). Akan tetapi, guru merupakan pembimbing, pembina, pengajar dan pelatih yang diartikan sebagai pengembang kreasi dalam mengajar, memberikan motivasi serta mampu menarik minat peserta didik untuk belajar (Yestiani & Zahwa, 2020).

Selama guru membimbing dan mengajar, guru perlu menentukan suatu model pembelajaran. Penyesuaian antara pemilihan model pembelajaran dengan materi yang diajarkan pada peserta didik penting untuk diperhatikan oleh guru karena memudahkan menyusun perencanaan pembelajaran supaya tujuan mengajar dapat tercapai sesuai dengan harapan yang direncanakan (Handayani et al., 2023). Selain itu penggunaan media pembelajaran juga perlu diperhatikan guna mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada peserta didik kelas IV SDN Karanganyar Gunung 02 yaitu dengan menerapkan berbagai model pembelajaran seperti penggunaan model *Problem Based Learning*. 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.

Optimalisasi hasil belajar pada model *Problem Based Learning*

Memerlukan Bantuan Media Pembelajaran. Penggunaan Media Pembelajaran Bermaksudkan Untuk Menarik Rasa Ingin Tahu Dan Perhatian Peserta Didik Selama Proses Pembelajaran. Hal Ini Sejalan Dengan Tapiyah, (2022) Yang Berpendapat Bahwa Media Pembelajaran Merupakan Salah Satu Perangkat Fisik Dari Sumber Belajar Dimana Di Dalamnya Mengandung Materi Instruksional Bagi Lingkungan Peserta Didik Yang Mampu Memantik Antusiasme Belajar. Selain Itu Penggunaan Media Pembelajaran Akan Mempermudah Guru Dalam Menyampaikan Materi Sehingga Peserta Didik Dapat Memahami Materi Yang Sedang Dipelajari Dengan Cepat. Media *Flash Card* Yang Digunakan Merupakan Salah Satu Bentuk Alternatif Optimalisasi Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Selain Penggunaan Model Pembelajaran.

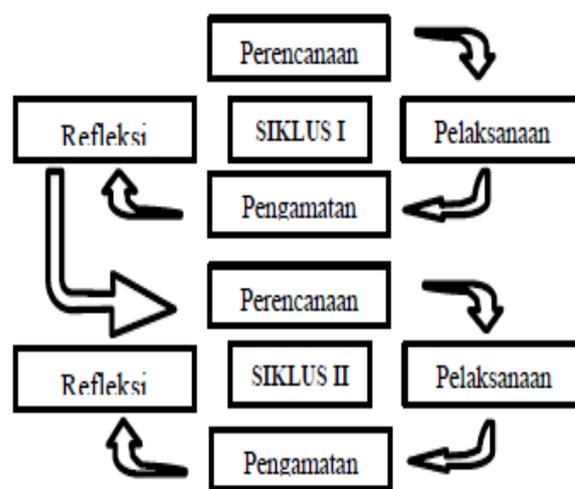
Media *Flash Card* Merupakan Kartu Berisi Gambar, Teks, Atau Tanda Simbol Dan Uraian Yang Terdiri Dari Kartu-Kartu Kecil. Menurut Wahyuni, (2020) *Flash Card* ialah Media Berbentuk Kartu Bergambar Yang Dibuat Dengan Menggunakan Foto Atau Gambar Yang Disertai Dengan Keterangan Serta Penjelasan Dari Gambar Yang Ada Pada *Flash Card* Tersebut. *Flash Card* Digunakan Sebagai Alat Pembelajaran Yang Efektif Dalam Membantu Peserta Didik Memahami Dan Mengingat Informasi Dengan Baik (Hasan Et Al., 2023).

Adapun Penelitian Relevan Yang Dijadikan Rujukan Yakni Penelitian Oleh Annisa Et Al., (2021) Dengan Judul "Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Kartu Gambar Ilustrasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar" Memperllihatkan Bahwasanya Hasil Belajar Peserta Didik Mengalami Peningkatan Pada Siklus I Dan Siklus II. Perolehan Persentase Siklus I Sebesar 67% Dengan Kategori Baik Dan Siklus II Sebesar 78% Dimana Dikategorikan Baik Karena Telah Berhasil Mencapai Indikator Yang Ditetapkan Yaitu  $\geq 75\%$ .

Berdasarkan Penjabaran Diatas, Penelitian Ini Memiliki Tujuan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Melalui Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Flash Card* Kelas IV SDN Karanganyar Gunung 02 Tahun Ajaran 2023/2024.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian Ini Menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Yang Berlangsung 2 Siklus Dimana Masing-Masing Siklusnya Terdiri Dari 2 Pertemuan. Setiap Pertemuan Terdiri Dari 4 Tahapan. Empat Tahapan Tersebut Diantaranya Yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi Dan Refleksi. Adapun Alur Penelitian Tindakan Kelas Dapat Dilihat Pada Gambar 1.



Gambar 1. Siklus PTK

Penelitian Tindakan Kelas Termasuk Jenis Penelitian Yang Tujuannya Ialah Untuk Meningkatkan Dan Memperbaiki Kualitas Proses Pembelajaran Di Sekolah Pada Umumnya Dan Didalam Kelas Pada Khususnya. Penelitian Tindakan Kelas Ini Dilaksanakan Di SDN Karanganyar Gunung 02 Yang Beralamat Di Jl. Jangli Tlawah I No. 4, Karanganyar Gn. Kec. Candisari. Subjek Pada Penelitian Ini Adalah Peserta Didik Kelas IV B SDN Karanganyar Gunung 02 Tahun Ajaran 2023/2024 Yang Berjumlah 24 Peserta Didik. Objek Dalam Penelitian Ini Ialah Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPAS Dengan Materi Wujud Zat Dan Perubahannya. Teknik

Pengumpulan Data Yang Digunakan ialah Tes. Tes Hasil Akhir Dilaksanakan Menggunakan Instrumen Berupa Soal Pilihan Ganda.

Suatu Kelas Dikategorikan Tuntas Belajarnya (Ketuntasan Klasikal) Apabila Dalam Kelas Tersebut Mencapai  $\geq 75\%$  Telah Tuntas Belajar. Data Hasil Belajar Peserta Didik Dikumpulkan Sesuai Hasil Evaluasi Pada Akhir Siklus Wujud Zat Dan Perubahannya. Data Tersebut Lalu Dianalisa Menggunakan Statistik Deskriptif, Yakni Mencari Rata-Rata Dan

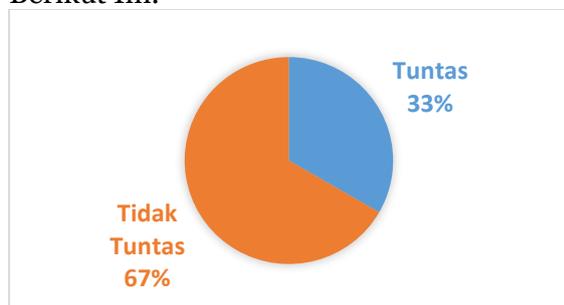
Ketuntasan Belajar. Selanjutnya Untuk Mengetahui Peningkatan Yang Terjadi, Dapat Dilihat Dengan Cara Melakukan Perbandingan Hasil Belajar Antar Siklus. Ketuntasan Hasil Belajar Diperoleh Sesuai Standar Yang Ditetapkan Oleh Sekolah Sebagai Acuan Atau Tolak Ukur Keberhasilan Dari Proses Belajar Mengajar. 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	82-93	Baik	Tuntas
3	70-82	Cukup	Tuntas
4	<70	Kurang	Tidak Tuntas

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perolehan Data Hasil Belajar Pra Siklus Peserta Didik Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS Di SDN Karanganyar Gunung 02 Masih Kurang Maksimal. Didapatkan Bahwasanya Nilai Hasil Tes Diagnostik Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Masih Tergolong Rendah. Adapun Persentase Rata-Rata Menunjukkan Peserta Didik Yang Tuntas Hanya 33,32% Atau Sebanyak 8 Individu, Dan Yang Tidak Tuntas Sebesar 66,68% Atau Sebanyak 16 Peserta Didik Yang Berada Dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) Yaitu 70. Hal Tersebut Dapat Dilihat Pada Diagram Berikut Ini.



**Gambar 2.** Ketuntasan Prasiklus

Hasil Ini Mencerminkan Bahwa Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Masih Kurang Dan Perlu Untuk Ditingkatkan Melalui Pengoptimalan Implementasi Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Flash Card*.

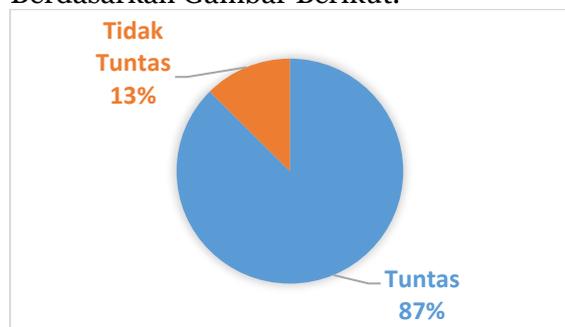
Aktivitas Pada Siklus I Dilakukan Sebanyak 2 Kali Pertemuan. Pertemuan Pertama Dilaksanakan Pada Hari Selasa 29 Agustus 2023 Sedangkan Pada Pertemuan Kedua Dilakukan Pada Hari Rabu 30 Agustus 2023. Berdasarkan Penelitian Di Siklus I, Hasil Observasi Proses Pembelajaran Dan Evaluasi Pemahaman Menunjukkan Bahwa Aktivitas Peserta Didik Selama Proses Pembelajaran Secara Keseluruhan Sudah Tergolong Aktif. Hasil Nilai Evaluasi Pemahaman Peserta Didik Menunjukkan Sudah Berada Pada Ketuntasan Klasikal Dengan Angka 62,49% Dengan Rata-Rata Hasil Belajar IPAS Peserta Didik 72,08. Dari Keseluruhan Peserta Didik Yang Berjumlah 24 Di Kelas IV B Hanya 9 Peserta Didik Yang Nilainya Berada Dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) Dan Sisanya Yaitu 15 Peserta Didik Tuntas. Ha Ini Dapat Dilihat Pada Gmabr Berikut Ini.



**Gambar 3.** Ketuntasan Siklus I

Pada Siklus I, Keseluruhan Indikator Keberhasilan Sudah Tercapai. Akan Tetapi, Pada Aktivitas Di Siklus I, Belum Memenuhi Kriteria Ketuntasan Yang Ditetapkan. Menurut Arikunto Dalam Irfadhila Et Al., (2023) Kriteria Ketercapaian Atau Keberhasilan Tindakan Dikatakan Tercapai Apabila Mencapai Indikator Pencapaian 80% Ketuntasan. Sedangkan Pada Aktivitas Siklus I Masih Diperlukan Suatu Perbaikan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Agar Sesuai Dengan Ketuntasan Klasikal Sehingga Peneliti Sangat Memerlukan Agar Penelitian Berlanjut Ke Siklus II.

Aktivitas Siklus II Dilakukan Sebanyak 2 Kali Pertemuan. Pertemuan Pertama Dilakukan Pada Hari Selasa 5 September 2023 Dan Pertemuan Dua Di Hari Rabu 7 September 2023. Soal Evaluasi Berupa Tes Tertulis Dengan Jumlah Soal Sebanyak 10 Butir Dengan Bentuk Soal Yakni Pilihan Ganda. Berdasarkan Penelitian Di Siklus II, Hasil Observasi Proses Belajar Mengajar Dan Hasil Evaluasi Pemahaman Menunjukkan Bahwa Aktivitas Peserta Didik Selama Proses Pembelajaran Secara Keseluruhan Sudah Tergolong Aktif. Hasil Evaluasi Pemahaman Peserta Didik Setelah Diberikan Tindakan Oleh Peneliti Memperlihatkan Bahwasanya Pemahaman Peserta Didik Mengalami Peningkatan Dari Siklus I Yang Ketuntasan Klasikalnya Sebesar 62,49% Meningkatkan Menjadi 83,33% Dengan Kategori Tinggi Dimana Perolehan Rata-Rata Hasil Belajarnya Adalah 81,02. Hal Tersebut Dapat Dilihat Berdasarkan Gambar Berikut.

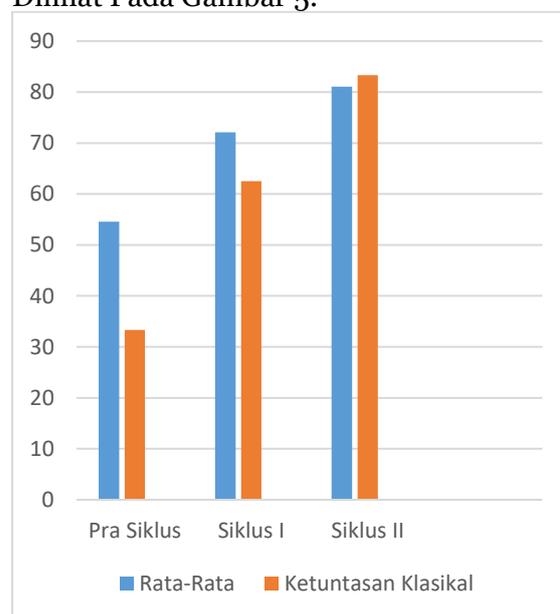


**Gambar 4.** Ketuntasan Siklus 2

Dari Jumlah Keseluruhan Peserta Didik Kelas IV B Yang Berjumlah 24 Hanya 3 Anak Atau Sebesar 12,50% Yang Tidak Tuntas Atau Nilainya Masih Berada

Dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) Dan 21 Anak Atau Sebesar 87,50% Sudah Tuntas.

Berdasarkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Prasiklus Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Sebanyak 8 Peserta Didik Atau 33,32% Dari 24 Peserta Didik Tidak Tuntas. Selanjutnya Meningkatkan Pada Siklus 1 Dengan Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Meningkatkan Menjadi 17 Peserta Didik Atau 73,83% Dari 24 Peserta Didik Di Akhir Siklus I. Dan Pada Akhir Siklus II Atau Pertemuan Ke Dua, Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Meningkatkan Menjadi 23 Peserta Didik Atau 87,50% Dari 24 Peserta Didik. Dengan Demikian, Dapat Dikatakan Bahwa Setelah Melakukan Perbaikan Dengan Mengimplementasikan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Pada Muatan Pelajaran IPAS Peserta Didik Kelas IV B SDN Karanganyar Gunung 02 Mengalami Peningkatan Pada Setiap Siklusnya. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif IPAS Peserta Didik Dapat Dilihat Pada Gambar 5.



**Gambar 5.** Peningkatan Hasil Belajar IPAS

Berdasarkan Peningkatan Hasil Belajar Kognitif IPAS, Peserta Didik Yang Berjumlah Tiga Orang Perlu Diberikan Tindak Lanjut. Pemberian Tindak Lanjut Kepada Peserta Didik Yang Belum Tuntas Dapat Dilakukan Dengan Melakukan Koordinasi Pada Wali Kelas Agar Bisa Dilakukan Perbaikan Dan Pendampingan

Sebelum Mengikuti Materi Selanjutnya. Hasil Belajar IPAS Serta Persentase Peningkatan Ketuntasan Klasikal Peserta Didik Secara Spesifik Dapat Dilihat Pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Belajar IPAS Peserta Didik

Keterangan	Pra Siklus	Siklus I		Siklus II	
		Pertemuan			
		1	2	1	2
Jumlah Peserta Didik Tuntas	8	13	17	19	21
Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas	16	11	7	5	3
Persentase Tuntas	33,32%	54,16%	70,83%	79,16%	87,50%
Persentase Tidak Tuntas	66,68%	45,84%	29,17%	20,84%	12,50%
KKM		70			
Rata-Rata Nilai	54,58	69,16	75,00	78,75	83,33
<b>Persentase Ketuntasan Rata-Rata Siklus</b>	<b>33,32%</b>	<b>62,50%</b>		<b>83,33%</b>	
<b>Rata-Rata Nilai Per Siklus</b>	<b>54,58</b>	<b>72,08</b>		<b>81,04</b>	

Berdasarkan Tabel Diatas, Model *Problem Based Learning* Mampu Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN Karanganyar Gunung 02 Pada Mata Pelajaran IPAS. Adapun Beberapa Faktor Yang Mendukung Meningkatnya Hasil Belajar Peserta Didik Antara Lain 1) Pembelajaran Berpusat Pada Peserta Didik, 2) Peserta Didik Diajak Untuk Menganalisa Permasalahan Yang Kompleks 3) Model Pembelajaran Ini Mendorong Peserta Didik Untuk Melakukan Pemecahan Masalah Secara Kolaboratif Dengan Kelompoknya, 4) Proses Pembelajaran Menjadi Lebih Aktif Suasannya. Selain Itu, Ditemui Beberapa Kendala Pada Pelaksanaan Siklus I Yakni Beberapa Peserta Didik Kurang Kondusif Ketika Mengikuti Pembelajaran Di Kelas Terlebih Ketika Melakukan Percobaan Tentang Wujud Zat Dan Perubahannya Oleh Karenannya Peneliti Melakukan Perbaikan Di Siklus II Dengan Memberlakukan Kesepakatan Kelas Agar Dipatuhi Oleh Seluruh Peserta Didik Sebelum Pembelajaran Dimulai. Aktivitas Tersebut Memperkuat Bahwasanya

Implementasi Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Flash Card* Terbukti Dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik.

Hal Ini Sejalan Dengan Pendapat Muna Et Al., (2023) Model *Problem Based Learning* Dapat Merealisasikan Peserta Didik Agar Mampu Memahami Beragam Permasalahan Dimana Memiliki Keterhubungan Dengan Kehidupan Sehari-Harinya Atau Situasi Yang Dialaminya. Aktivitas Dalam Model Pembelajaran Ini Yang Salah satunya ialah Menganalisis Masalah, Melibatkan Kemampuan Peserta Didik Untuk Menganalisa Informasi, Mengaitkan Keterhubungan Fakta, Dan Mencari Solusi Yang Efektif (Ramadhan, 2021). Melalui Proses Belajar Seperti Ini, Peserta Didik Diberdayakan Supaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Yang Melibatkan Logika, Penalaran, Evaluasi, Dan Refleksi.

Proses Pembelajaran Yang Berjalan Dengan Cara Membentuk Kelompok Dapat Meningkatkan Semangat Belajar Peserta Didik. Belajar Kelompok Bisa Dijadikan Penghilang Rasa Bosan Dan Penyegaran

Bagi Peserta Didik. Belajar Bersama Teman-Teman Tentunya Dapat Membangkitkan Antusiasme Dan Semangat Peserta Didik Untuk Memahami Materi Pelajaran Yang Diberikan.

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Ini Memacu Peserta Didik Agar Aktif Mengikuti Proses Pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Krisdiana & Jamaludin, (2023) bahwasanya Media *Flash Card* termasuk dalam media pembelajaran yang dapat menjadikan peserta didik aktif belajar. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri & Ribawati, (2022) yang menyatakan bahwa dengan menggunakan media *Flash Card* pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru karena peserta didik akan aktif bertanya, bergerak, tertawa dan lebih cenderung mengaktifkan syaraf-syaraf otak sehingga tujuan pembelajaran pun akan tercapai. Melalui implementasi model *Problem Based Learning* dan media *Flash Card* ini, peserta didik dapat memiliki memori jangka panjang yang tertata dengan baik, efektif, dan efisien dikarenakan selain mereka belajar mereka juga bisa bermain.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* berbantu media *Flash Card* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk diterapkan pada pembelajaran muatan pelajaran IPAS. Hal ini didukung dengan pendapat bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media *Flash Card* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian ini diperkuat peneliti lainnya yakni oleh Muna Et Al., (2023); Sukron Et Al., (2023); dan Annisa Et Al., (2021) bahwa *Problem Based Learning* berbantu media *Flash Card* mampu meningkatkan hasil dan minat belajar peserta didik.

Melihat penelitian terdahulu yang menerapkan model *Problem Based Learning* berbantu media *Flash Card* dimana dapat meningkatkan hasil belajar kognitif maka, pembelajaran IPAS dengan fokus materi ilmu pengetahuan alam memberikan dampak positif yakni keterlibatan aktif peserta didik dalam

mengikuti kegiatan pembelajaran yang dapat dilihat dari tingginya persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal yakni 83,33%.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditetapkan kesimpulan bahwa hasil belajar peserta didik kelas IV B SDN Karanganyar Gunung 02 setelah diterapkannya model *Problem Based Learning* berbantu media *Flash Card* mengalami peningkatan hasil belajar kognitif pada materi pelajaran IPAS. Hal ini ditunjukkan dengan data hasil belajar siswa kelas IV B SDN Karanganyar Gunung 02 Semarang, menunjukkan persentase ketuntasan klasikal pada pra siklus sebesar 33,32%, siklus I meningkat menjadi 62,50%, dan siklus II meningkat menjadi 83,33%.

Peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV B terjadi karena menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media *Flash Card* dalam pembelajaran. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan memberikan dampak positif bagi siswa, diantaranya siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan hasil penelitian tersebut, disarankan agar dalam pembelajaran dapat menerapkan dan mengembangkan pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Flash Card* sesuai dengan kondisi, materi dan karakteristik peserta didik.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Syukur Ke Hadirat Allah SWT Yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian tindakan kelas (PTK) yang berjudul "Implementasi Model *Problem Based Learning* berbantu media *Flash Card* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif IPAS kelas IV" yang dilaksanakan di SDN Karanganyar Gunung 02 Semarang.

Penelitian tindakan kelas ini tidak lepas dari hambatan dan rintangan serta kesulitan-kesulitan. Namun berkat bimbingan, bantuan, nasihat, dan

Dorongan Serta Saran-Saran Dari Berbagai Pihak, Khususnya Pembimbing, Segala Hambatan Dan Rintangan Serta Kesulitan Tersebut Dapat Teratasi Dengan Baik. Oleh Karena Itu, Dalam Kesempatan Ini Dengan Tulus Hati Penulis Sampaikan Terima Kasih Kepada:

1. Ibu Veryliana Purnamasari, S.Pd., M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing Lapangan.
2. Ibu Suryani, S.Pd., M.Pd. Selaku Kepala SDN Karanganyar Gunung 02
3. Ibu Siti Khuluqul Khasanah S.Pd. Selaku Guru Pamong Dan Guru Kelas IV B
4. Bapak Dan Ibu Guru SDN Karanganyar Gunung 02
5. Orangtua Yang Selalu Mendoakan
6. Semua Pihak Yang Tidak Dapat Penulis Sebutkan Satu Persatu

#### DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, V., Fajrie, N., & Ahsin, M. N. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Gambar Ilustrasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.24176/Wasis.V2i1.4951>
- Handayani, R., Minarti, I. B., Mulyaningrum, E. R., & Sularni, E. (2023). Perwujudan Profil Pelajar Pancasila Melalui Problem Based Learning Pada Pembelajaran IPA Di SMPN 37 Semarang. *Journal On Education*, 6(1), 518–525.
- Hasan, W. D. L., Istiani, H., & Chasanatun, F. (2023). Upaya Peningkatan Minat Belajar IPAS Siswa Kelas IV Melalui Media Flashcard Berbasis Kearifan Lokal. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 21(2), 759–771.
- Irfadhila, D., Arin, A., & Aus, A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Materi Kubus Dan Balok Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 3(2). <https://doi.org/10.55606/Khatulistiwa.V3i2.1487>
- Kartika, M. Y., Arianti, A., & Alim, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dipadu Team Games Tournament Melalui Lesson Study Dengan Bantuan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 3(3), 148–160. <https://doi.org/10.56910/Pustaka.V3i3.593>
- Khoirunnisa, A., Nulhakim, L., & Syachruraji, A. (2020). Pengembangan Modul Berbasis Problem Based Learning Materi Perpindahan Kalor Mata Pelajaran IPA. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(1), 25–36. <https://doi.org/10.23917/Ppd.V1i1.10559>
- Krisdiana, M., & Jamaludin, U. (2023). Pengaruh Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 341–354.
- Muna, A. K., Prayito, M., & Ruliyanti. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Flash Card. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 2085–2090.
- Permatasari, B. D. (2019). The Influence Of Problem Based Learning Towards Social Science Learning Outcomes Viewed From Learning Interest. *International Journal Of Evaluation And Research In Education*, 8(1), 39–46. <https://doi.org/10.11591/Ijere.V8i1.15594>
- Putri, A., & Ribawati, E. (2022). Penerapan Metode Neurosains Dalam Pembelajaran Sejarah. *JEJAK: Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.22437/Jejak.V2i1.18248>
- Ramadhan, I. (2021). Penggunaan Metode Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar

- Siswa Pada Kelas XI IPS 1. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 358–369.
- Sukron, M., Isdaryanti, B., & Tyastuti, H. D. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Membangun Masyarakat Yang Beradab Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Bergambar Pada Peserta Didik Kelas IVA SDN Sampangan 02 Semarang. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(6).
- Tapiah, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini 5–6 Tahun. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 1(1), 20–25.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9–16.
- Wijayama, B. (2020). Peningkatan Hasil Belajar IPA Dan Karakter Rasa Ingin Tahu Melalui Model Problem Based Learning Peserta Didik Kelas VI. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(2), 190–198. <https://doi.org/10.15294/kreatif.v10i2.23612>
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 41–47. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.515>