

Peningkatan Hasil Belajar Matematika Ciri Ciri Bangun Datar melalui Media **Flashcard STEM Lidi** pada Siswa Kelas IV SDN Sawah Besar 01

Lasafa Yarda¹, Khusnul Fajriyah², Ririn Sofiantari³, Aries Tika Damayani

¹PGSD, PPG Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur Jalan Dokter Cipto No.24, Karangtempel, Kec. Semarang Tim., Kota Semarang, Jawa Tengah 50232

²PGSD, PPG Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur Jalan Dokter Cipto No.24, Karangtempel, Kec. Semarang Tim., Kota Semarang, Jawa Tengah, 50232

³SDN Sawah Besar 01, Jl. Tambak Dalam Raya No.2, Sawah Besar, Kec. Gayamsari, Kota Semarang, Jawa Tengah, 50166.

Email: lasaufayarda6@gmail.com

Email: 2khusnulfajriyah@upgris.ac.id

Email: 3ririnsofiantari690@gmail.com

Email: ariesstika@upgris.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas IV B SD Negeri Sawah Besar 01 pada materi ciri-ciri bangun datar yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya media pembelajaran yang menarik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui penerapan media pembelajaran flashcard stem lidi yang dirancang untuk membuat proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus, masing-masing melibatkan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan selama kegiatan praktik lapangan oleh mahasiswa program pendidikan profesi guru dengan melibatkan 27 siswa sebagai subjek penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui tes evaluasi, observasi, dan dokumentasi, sementara teknik analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk menilai peningkatan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa, di mana pada tahap pra siklus persentase ketuntasan belajar hanya mencapai 35 persen, meningkat menjadi 61,5 persen pada siklus pertama, dan mencapai 88 persen pada siklus kedua. Rata-rata nilai siswa juga meningkat secara bertahap dari 61 menjadi 76,7, lalu menjadi 86,7. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media flashcard stem lidi secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi ciri-ciri bangun datar di kelas IV SD Negeri Sawah Besar 01.

Kata kunci: hasil belajar, matematika, bangun datar, media pembelajaran, flashcard stem lidi

ABSTRACT

This study was motivated by the low mathematics learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri Sawah Besar 01, particularly in the topic of plane figure characteristics. The issue stemmed from monotonous teaching methods and the lack of engaging learning media. The purpose of this research was to improve student learning outcomes by implementing flashcard stem lidi as a learning medium designed to create a more interactive and enjoyable learning environment. The method used was classroom action research, conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The study was carried out during a teaching practicum by pre-service teacher education students and involved 27 students as research subjects. Data were collected through evaluation tests, observations, and documentation, and analyzed using descriptive quantitative methods to assess improvement in student performance. The results showed a significant improvement in students' learning outcomes: in the pre-cycle, only 35 percent of students achieved mastery, which increased to 61.5 percent in the first cycle and reached 88 percent in the second cycle. The average scores also increased from 61 in the pre-cycle to 76.7 in the first cycle and 86.7 in the second cycle. The study concludes that the use of flashcard stem lidi as a learning medium effectively enhances students' mathematics learning outcomes, particularly in understanding the characteristics of plane figures in grade IV at SD Negeri Sawah Besar 01.

Keywords: learning outcomes, mathematics, plane figures, learning media, flashcard stem lidi

1. PENDAHULUAN

Matematika merupakan pengetahuan yang berkaitan dengan segala aspek kehidupan maka dari itu matematika merupakan menjadi satu mata pelajaran penting dalam kehidupan. Dengan harapan setelah mempelajari matematika siswa mampu menjadi manusia yang dapat berfikir logika, cermat, inovatif, imajinatif dan bekerja keras. Ketika siswa mampu menyelesaikan tugas-tugas belajar mata pelajaran matematika terlihat bahwa tercapainya pendidikan matematika, siswa sudah dapat menerapkan tujuan pendidikan matematika dalam kehidupan dan lebih pentingnya siswa mampu menerapkannya dalam kehidupan (S. Simbolon et al., 2022)

Kemajuan sebuah bangsa dapat dilihat dari kualitas pendidikan di dalamnya, Undang Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional : Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mengembangkan potensi dirinya untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi pada peserta didik untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan Negara (Iryanto, 2021). Kurikulum yang berkualitas dapat menjadikan pendidikan menjadi lebih efektif. Pada saat ini, pendidikan Indonesia menggunakan kurikulum merdeka. Paradigma baru setelah kurikulum merdeka ini muncul di mana siswa diberikan kemerdekaan. Kemerdekaan di sini merupakan bentuk keleluasaan kepala sekolah, guru, dan siswa secara mandiri berkreativitas dan berinovasi. Hal ini akan mampu mengeksplorasi kemampuan peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan menyenangkan.

Kurikulum yang berlaku saat ini adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran *intrakurikuler* yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk memahami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki kebebasan dalam pemilihan perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan, minat, serta bakat peserta didik. Projek penguatan profil Pancasila pun dapat dipilih berdasarkan tema yang sesuai kebutuhan (Fauzi, 2022). Kurikulum ini sesuai dengan landasan dari Ki Hajar Dewantara, dimana pendidikan tidak memberikan tuntutan dan tekanan namun pendidikan harus memerdekaan peserta didik dengan memberikan keleluasaan untuk mengembangkan dan mengekspresikan pengetahuan. Selain itu, peran pendidik menurut Ki Hajar Dewantara adalah sebagai fasilitator dan motivator bagi peserta didik. Pendidikan juga harus mengintegrasikan kebudayaan ke dalam diri anak dan mengenalkan anak pada kebudayaan, sehingga mereka dapat menjadi makhluk yang insani (Andriany & Hutagalung, 2024).

Proses pembelajaran tidak dapat terlepas dari peran seorang guru. Peserta didik memiliki peran aktif dalam kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan di tingkat satuan pendidikan tertentu. Proses pembelajaran yang dirancang secara kreatif, menyenangkan dan bermakna akan memberikan dampak baik terhadap perkembangan belajar siswa di kelas. Selain itu, siswa dapat lebih aktif mengembangkan kemampuan yang terdapat pada dirinya dengan bebas bereksplorasi. Selain itu dengan melaksanakan pendidikan maka dapat meningkatkan kualitas diri pada seseorang. Kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang ada di sekolah diharapkan dapat membantu peserta didik untuk berperan secara aktif, dengan mempelajari diri sendiri dan lingkungan sekitar dengan tujuan pembelajaran tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan metode yang interaktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung dapat membantu peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran tersebut.

Pengelolaan pembelajaran yang baik ditentukan dengan mengaplikasikan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Model pembelajaran adalah kerangka pembelajaran yang secara sistematis mencakup keseluruhan proses kegiatan pembelajaran. Menurut Kemendikbud (2014:27) Problem Based Learning (PBL/Pembelajaran Berbasis Masalah) adalah model pembelajaran yang memberikan ruang pada peserta didik untuk melakukan pembelajaran secara mandiri dan juga kerja sama untuk menemukan solusi yang tepat atas permasalahan-permasalahan yang ada di lingkungan

sekitar. Model pembelajaran PBL merupakan suatu model pembelajaran yang memfokuskan kegiatan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan yang ada di lingkungan sekitar . Indikator pemecahan masalah meliputi (1) orientasi masalah, (2) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memilih pilihan untuk dipelajarai dan cara mempelajarinya.

Berdasarkan pengamatan awal di SDN Negeri Sawah Besar 01, terungkap bahwa hasil belajar siswa kelas IV B pada mata pelajaran Matematika, khususnya materi ciri-ciri bangun datar, masih tergolong rendah. Jika dibandingkan dengan nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran(KKTP), hanya ada beberapa siswa yang hasil belajarnya dapat melampaui nilai KKTP. Kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran Matematika diduga diakibatkan oleh metode pembelajaran yang monoton, yaitu hanya ceramah dan menulis di papan tulis saja. Tidak adanya variasi pembaharuan dalam media pembelajaran sebagai penunjang dan pendukung proses pembelajaran juga menjadi salah satu penyebab menurunnya motivasi siswa dalam belajar.Selain itu, kegiatan belajar matematika sering kali terasa membosankan, terutama pada jam-jam terakhir sekolah. Hal ini disebabkan oleh suasana kelas yang kurang kondusif sehingga rasa bosan dengan mudah muncul pada diri siswa saat pembelajaran berlangsung (Hadi & Kurniawati, 2020).

Pada berlangsungnya kegiatan pembelajaran, guru sebagai pendidik seharusnya menerapkan inovasi baru dalam upaya peningkatan minat belajar dan motivasi siswa, serta berkreasi menyampaikan materi pembelajaran untuk bisa secara mudah dimengerti oleh siswa. Melihat situasi tersebut, guru dituntut untuk kreatif dalam mengembangkan ide pemanfaatan media pembelajaran untuk secara tepat diterapkan pada proses pembelajaran. Media pembelajaran menjadi salah satu alat bantu penunjang dan pendukung untuk meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar. (Hadi, 2021).

Model *Problem based learning* meminta siswa untuk menemukan informasi melalui sumber belajar lainnya dengan melibatkan kemampuan berpikir dan keteramplan lain baik secara individual ataupun kelompok. Sehingga proses pembelajaran in menuntut siswa untuk selalu aktif selama proses pembelajaran. Model pembelajaran berbasis masalah dapat memberikan pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa. Hal ini dikarenakan dalam model ini terdapat banyak variasi yang digunakan sehingga pembelajaran dirasa lebih asik (N. M. Putri & Hamimah, 2023). Ciri dari pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran yang menuntut siswa aktif berkomunikasi, mengembangkan daya berpikir, mencari, dan mengolah data serta menyusun kesimpulan bukan ganya sekedar mendengarkan dan mencatat. Kemudian aktivitas pembelajaran yang berorientasi pada masalah dan merangsang pada pendekatan ilmiah. Hal ini dapat didukung dengan penerapan media yang relevan, seperti media *flashcard*.

Media flashcard adalah kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang digunakan untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi. Menurut Susilana dan Riyana dalam (Yuliani, 2022)mengungkapkan bahwa Media flash card adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25X30 cm. Gambar-gambar yang dibuat menggunakan tangan atau foto atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembar-lembar flash card.Gambar-gambar yang ada pada flash cardmerupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakang kartu.

Penggunaan media flash card melatih siswa untuk memperluas jangkauan pandangannya, dimana siswa dibiasakan melihat beberapa kata yang tertulis dalam kartu dalam satu kali pandangan(Heryati, 2022). Serta dapat menumbuhkan motivasi dan persaingan yang sehat antara siswa untuk kemampuan membaca. Suasana kelas dapat lebih hidup dan menyenangkan serta mampu mengurangi kejemuhan.

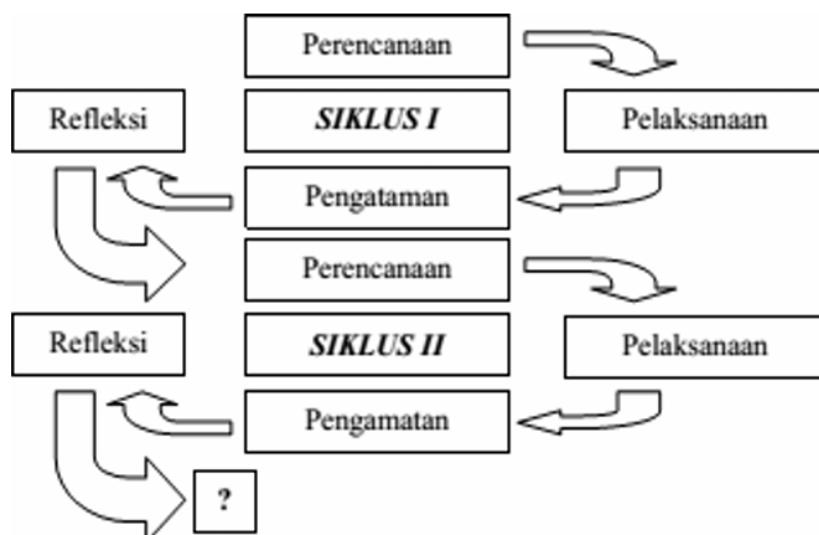
Diantara media pembelajaran yang dapat dan memudahkan guru adalah media flashcard. Penggunaan flashcard sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan ketertarikan belajar siswa dan menumbuhkan semangat mereka dalam belajar. Berdasarkan uraian di atas, penelitian yang dilaksanakan ini terkait dengan Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Ciri Ciri Bangun Datar Melalui Media Flashcard Stem Lidi Pada Siswa Kelas IV SDN Sawah Besar 01.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan oleh mahasiswa Pendidikan Profesi Guru Gelombang 2 Tahun 2024 di kelas IV SD Negeri Sawah Besar 01, Kota Semarang. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik mata Pelajaran Matematika materi ciri – ciri bangun datar melalui penerapan media flashcard stemlidi. Penelitian ini melibatkan peserta didik kelas IV B yang berjumlah 27 orang, terdiri atas 14 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Kegiatan penelitian dilaksanakan selama program PPL II, yakni mulai tanggal 13 Februari hingga 2 Mei 2025 di SD Negeri Sawah Besar 01 Semarang.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan untuk mendukung rancangan PTK yang bertujuan untuk membantu siswa dalam belajar matematika pada kelas tersebut. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan tes tulis. Pelaksanaan observasi dilakukan untuk melihat motivasi siswa ketika proses pembelajaran berlangsung, sedangkan wawancara dilakukan untuk menggali informasi tentang permasalahan yang ada, dan tes tulis dilakukan dengan tujuan mengukur hasil belajar siswa. Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa lembar pengamatan dan soal evaluasi. Hasil observasi dicatat pada lembar pengamatan, dan pengukuran kognitif atau hasil belajar siswa dalam memahami materi ciri-ciri bangun datar dinilai menggunakan soal evaluasi.

Pendekatan penelitian menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan oleh guru atau dosen. PTK, menurut Amir, merupakan penelitian yang dilakukan tanpa mengganggu proses belajar mengajar atau dapat dilakukan beriringan dengan proses tersebut. Penelitian ini menggunakan model Kurt Lewin dengan menerapkan empat komponen pada tiap siklusnya. Empat komponen tersebut yaitu, perencanaan (*planning*) ialah menyusun rencana tindakan yang akan dilakukan. Tindakan (*acting*) ialah melaksanakan rencana tindakan yang telah disusun. Pengamatan (*observing*) ialah mengamati dan mencatat hasil pelaksanaan tindakan. Terakhir, refleksi (*reflecting*) ialah menganalisis dan mengevaluasi hasil pelaksanaan tindakan. (Amir & Sartika, 2017).



Gambar 1. Bagan Komponen tiap Siklus

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berupa soal evaluasi dan dokumentasi. Instrumen penilaian tes berguna untuk mengukur hasil belajar Matematika siswa. Soal evaluasi ini diberikan pada akhir pembelajaran. Dokumentasi digunakan sebagai bukti bahwa peneliti sedang melakukan penelitian. Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data selama proses penelitian, yang nantinya akan dianalisis untuk mengevaluasi hasil penelitian. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan mencakup data kuantitatif dan kualitatif. Instrumen tersebut terdiri dari tes dan nontes. Tes melibatkan evaluasi hasil belajar melalui tes tertulis numerasi, sedangkan instrumen nontes mencakup dokumentasi.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif, karena berkaitan dengan interpretasi proses yang terjadi selama pembelajaran, mencakup interaksi antara siswa dan model pembelajaran yang diterapkan. Analisis ini menjelaskan aspek yang dapat diidentifikasi dari kegiatan pembelajaran, termasuk hasil belajar Matematika siswa. Dari hasil analisis yang diperoleh dari penelitian tindakan kelas ini akan menjadi informasi dalam menentukan langkah pada setiap siklus, dengan data mentah yang diperoleh dari masing-masing siklus disajikan sebagai berikut: Hasil belajar Matematika diukur melalui soal evaluasi untuk menilai pencapaian tujuan pembelajaran. Batas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran Matematika kelas IVB di SDN Sawah Besar 01 adalah 75.

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Minimal IPAS

| Nilai | Kriteria |
|--------------|-----------------|
| >75 | Tuntas |
| <75 | Tidak Tuntas |
| KKTP | 75 |

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa jika nilai lebih dari 75 maka masuk dalam kriteria tuntas. Sedangkan jika nilai kurang dari 75 maka masuk kriteria tidak tuntas.

Rumus menentukan tingkat tuntas belajar adalah sebagai berikut:

$$T_b = \frac{N}{SN} \times 100\%$$

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar IPAS dalam penelitian ini melibatkan perbandingan persentase ketuntasan belajar antara penerapan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media *flashcard* pada pra siklus, siklus I, dan siklus II. Untuk menganalisis hasil belajar, maka dilakukan dengan membandingkan nilai tiap siklus dengan menghitung rata-rata setiap siswa.

Hasil perhitungan dapat dikelompokkan menjadi dua kategori yaitu tuntas dan tidak tuntas.

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Minimal Matematika

| Nilai | Kriteria |
|--------------|-----------------|
| >75 | Tuntas |
| <75 | Tidak Tuntas |
| KKTP | 75 |

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa jika nilai lebih dari 75 maka masuk dalam kriteria tuntas. Sedangkan jika nilai kurang dari 75 maka masuk kriteria tidak tuntas.

Rumus menentukan tingkat tuntas belajar adalah sebagai berikut:

$$T_b = \frac{N}{SN} \times 100\%$$

Keterangan:

Tb = persentase tuntas belajar

N = banyak siswa yang memperoleh nilai lebih dari KKTP

SN = jumlah siswa

Uji N-gain dilakukan untuk mengetahui peningkatan rata-rata antara pra siklus, siklus I, dan siklus II yang telah dilakukan. Rumus yang digunakan untuk uji N-Gain adalah:

$$N \text{ gain} = \frac{\text{skor siklus II} - \text{skor prasiklus}}{\text{skor maksimal} - \text{skor prasiklus}}$$

Kriteria N gain adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria N gain

| Kriteria | Interval koefisien |
|----------|---------------------------------|
| Rendah | $N \text{ gain} < 0,3$ |
| Sedang | $0,3 \leq N \text{ gain} < 0,7$ |
| Tinggi | $N \text{ gain} \geq 0,7$ |

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Kegiatan penelitian tindakan kelas berfokus pada peningkatan hasil belajar Matematika melalui model pembelajaran berbasis masalah berbantuan *flashcard* pada peserta didik kelas IVB di SDN Sawah Besar 02 Semarang. Penelitian ini terdiri dari kegiatan pra siklus, siklus 1, dan siklus 2. Hasil belajar pada kegiatan pra siklus disajikan dalam tabel 3.1 dibawah ini.

Tabel 2. Hasil Belajar Matematika pada Prasiklus

| Skor | Kategori | Frekuensi | Persentase |
|------------------|--------------|-----------|------------|
| >75 | Tuntas | 9 | 35% |
| < 75 | Tidak tuntas | 17 | 65% |
| Jumlah | | 26 | 100% |
| Rata-rata | | 61 | |

Berdasarkan tabel 3.1 dapat diketahui bahwa peserta didik yang tuntas sebanyak 9 dengan persentase 35% dan yang tidak tuntas sebanyak 17 dengan persentase 65%. Rata-rata secara klaksikal hasil belajar Matematika pada prasiklus masih dibawah 85% sehingga harus dilaksanakan perbaikan dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan *flashcard* kelas IVB SDN Sawah Besar 01 Semarang.

Hasil Penelitian Siklus 1

Pada siklus 1, peneliti melakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media *flashcard*. Analisis hasil belajar kognitif peserta didik pada siklus 1 bisa dilihat pada tabel 3.2 berikut.

Tabel 3. Hasil Belajar Matematika pada Siklus 1

| Skor | Kategori | Frekuensi | Persentase |
|------------------|--------------|-----------|------------|
| ≥ 75 | Tuntas | 16 | 61,5% |
| < 75 | Tidak tuntas | 10 | 38,4% |
| Jumlah | | 26 | 100% |
| Rata-rata | | 76,7 | |

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa pada siklus 1 jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 16 dengan persentase 61,5% dan jumlah peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 10 dengan persentase 38,4%. Rata-rata nilai peserta didik pada siklus 1 sebesar 76,7. Pada tahap siklus 1 ini belum memenuhi target yang ditentukan dikarenakan ketuntasan klaksikal belum memenuhi 85%.

Hasil Penelitian Siklus 2

Pada siklus 2, peneliti melakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan *flashcard*. Selain itu, peneliti melakukan perbaikan modulajur siklus 1 sehingga dihasilkan modul ajar siklus 2. Analisis hasil belajar kognitif peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Belajar Matematika pada Siklus 2

| Skor | Kategori | Frekuensi | Persentase |
|------------------|--------------|-----------|-------------|
| ≥ 75 | Tuntas | 23 | 88% |
| < 75 | Tidak tuntas | 3 | 12% |
| Jumlah | | 26 | 100% |
| Rata-rata | | 86,7 | |

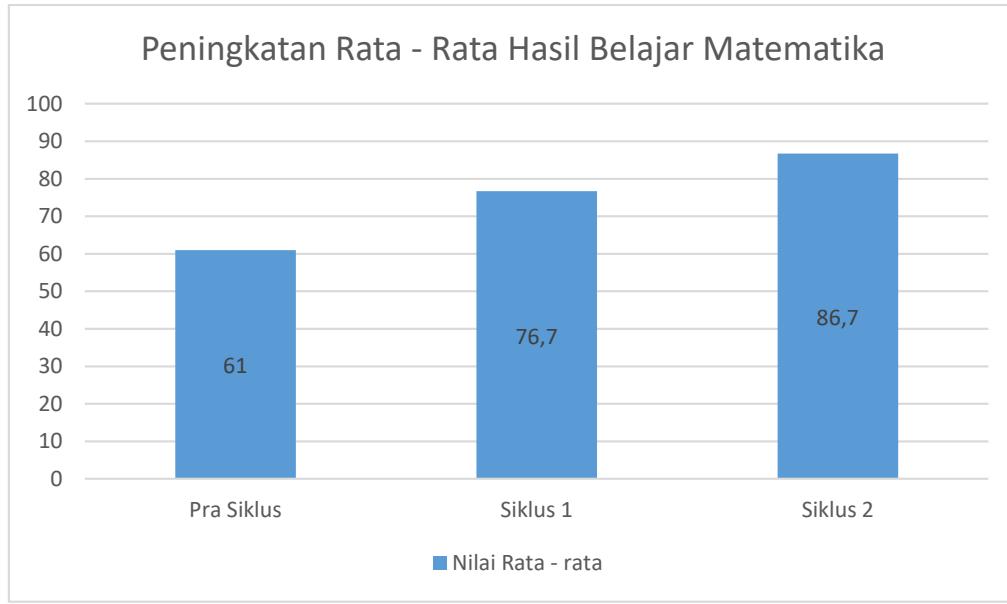
Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa peserta didik yang tuntas pada siklus 2 sebanyak 23 dengan persentase 88%. Dan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 3 dengan persentase 12%. Rata-rata nilai peserta didik pada siklus 2 adalah 86,7. Secara klaksikal rata-rata nilai pada siklus 2 sudah meningkat dengan persentase diatas 85%.

Uji N-gain digunakan untuk mengetahui adanya kenaikan nilai pre-test dan post-test. Berikut adalah hasil uji N-gain dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5 Hasil Uji N-gain

| Frekuensi | Rata-rata Skor | | N-gain | Kriteria |
|-----------|----------------|----------|--------|----------|
| | Pretest | Posttest | | |
| 26 | 61 | 86,7 | 0,66 | Sedang |

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui hasil uji N-gain adalah 0,66 dengan kriteria sedang. Terdapat kenaikan hasil belajar berupa rerata niali *pretest* dan *posttest* sebesar 25,7. Peningkatan rata-rata nilai ini menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika kelas IVB SDN Sawah Besar 01. Semarang. Berikut diagram peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan *question card* dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Rata – Rata Hasil Belajar

Peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini dapat dikaitkan dengan penggunaan media *flashcard* stem lidi yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Media ini memfasilitasi siswa untuk belajar secara visual dan kinestetik, yang sangat efektif dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi ciri-ciri bangun datar. Media ini menyajikan informasi dalam bentuk gambar dan teks singkat yang

memudahkan siswa untuk memahami dan mengingat materi, khususnya konsep abstrak seperti ciri-ciri bangun datar dalam matematika. Penggunaan gambar dan simbol yang konkret memudahkan siswa memahami konsep yang abstrak, sementara kegiatan memegang, menyusun, atau mengelompokkan *flashcard* mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, yang secara langsung berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) yang digunakan bersama media *flashcard* juga turut mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan menemukan solusi atas permasalahan yang diberikan. Dengan terlibat aktif dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya menghafal informasi tetapi juga memahami dan menerapkannya. Pendekatan ini memperkuat keterampilan berpikir tingkat tinggi yang relevan dengan tujuan pembelajaran Kurikulum Merdeka. Kombinasi antara strategi pembelajaran yang inovatif dan media yang menarik inilah yang menjadi faktor utama dalam peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan. Dari aspek psikologis, penggunaan media *flashcard* juga membantu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan, sehingga mampu mengurangi rasa bosan dan kejemuhan yang sering muncul dalam pelajaran matematika. Keterlibatan aktif siswa dalam menggunakan kartu-kartu bergambar secara langsung melatih konsentrasi, daya ingat, dan kemampuan asosiasi visual mereka. Hal ini berdampak positif terhadap retensi informasi dan pemahaman jangka panjang. Selain itu, media ini juga mendorong terciptanya kompetisi yang sehat antar siswa yang meningkatkan semangat belajar dan partisipasi dalam kelas.

4. KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVB SDN Sawah Besar 01 pada mata pelajaran Matematika, khususnya pada materi ciri-ciri bangun datar, melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) yang didukung dengan media pembelajaran *flashcard* stem lidi. Latar belakang dari penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh kurangnya variasi dalam metode pembelajaran, dominasi metode ceramah, dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, sehingga menyebabkan menurunnya motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, dengan melibatkan 27 siswa sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa, yang terlihat dari ketuntasan belajar pada pra-siklus sebesar 35% dengan rata-rata nilai 61, kemudian meningkat pada siklus I menjadi 61,5% dengan rata-rata nilai 76,7, dan pada siklus II mencapai 88% dengan rata-rata nilai 86,7. Peningkatan hasil belajar juga diperkuat dengan hasil uji N-gain sebesar 0,66 yang menunjukkan kategori peningkatan sedang. Media *flashcard* stem lidi terbukti efektif membantu siswa dalam memahami konsep bangun datar dengan cara yang lebih visual, interaktif, dan menyenangkan, serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan mendorong siswa untuk lebih antusias dalam belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media *flashcard* stem lidi dapat secara efektif meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV serta mendukung terciptanya pembelajaran yang bermakna, partisipatif, dan menyenangkan di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimkasih kepada pihak yang telah membantu penyelesaian Penelitian Tindakan Kelas. Terutama kepada SD Negeri Sawah Besar 01 Semarang yang telah mengizinkan instansinya untuk diteliti. Kepala Sekolah dan Guru yang telah membantu penelitian ini. Dan tidak lupa kepada peserta didik kelas IVB yang telah menjadi salah satu variabel penilitian. Tidak lupa kepada Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan membantu menyelesaikan penelitian Tindakan kelas ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriany, L., & Hutagalung, T. B. (2024). Filosofi Pendidikan Yang diusung Oleh Ki Hadjar Dewantara dan Evolusi Pendidikan di Indonesia. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(3), 91–99.
- Amir, M. T., & Sartika, A. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas: Pendekatan dan Praktik*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Hadi, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hadi, S., & Kurniawati, E. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 25–35.
- Heryati, Y. (2022). *The Implementation of Character Education on Bahasa Indonesia through Active Learning in Elementary Schools. Proceedings of the 1st Bandung English Language Teaching International Conference (BELTIC 2018) -Developing ELT in the 21st Century*.
- Iryanto, N. D. (2021). Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3829–3840.
- Putri, N. M., & Hamimah, H. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(1), 95–99.
- Simbolon, S., Manullang, T., & Naibaho, L. (2022). Peran Matematika dalam Kehidupan Sehari-Hari dan Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 16(2), 112–120.
- Yuliani, Y. (2022). Pedagogical Social Interaction Communication Model inDeveloping Islamic National Education. *ITALIENISCH*, 12(1), 526–532.