

**PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA
KARTU KUARTED UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS
PESERTA DIDIK KELAS VC SDN MANYARAN 01 SEMARANG**

Nova Amalia¹, Ika Ratnaningrum², Aprilia Nur Fitriani³

¹PPG Pacasarjana Universitas Negeri Semarang, ²PGSD Universitas Negeri
Semarang, ³SDN Manyaran 01 Semarang

E-mail : novaamalia081@gmail.com ¹, ikaratnaningrum@mail.unnes.ac.id ²,
aprilianur3336@gmail.com ³

ABSTRACT

This research was motivated by the discovery of the problem of low learning outcomes for students in science subjects because they were considered boring subjects. The aim of this research is to determine whether there is an increase in science learning outcomes through the application of the problem based learning model assisted by quartered card media in class V C students at SDN Manyaran 01 Semarang. The research subjects used were 28 class V C students at SDN Manyaran 01 Semarang, consisting of 15 male students and 13 female students. This research uses a Classroom Action Research (PTK) design. This research was carried out in two cycles through four stages, namely, planning, implementing actions, observing and reflecting. Data collection techniques used in this research include observation, tests and documentation. The data analysis techniques used are descriptive qualitative and quantitative. The results of research in cycle I showed that the number of students who achieved completeness was 17 with a percentage of 61% and 11 students who did not complete it with a percentage of 39%. In cycle II there was an increase with 25 students achieving completeness with a percentage of 89% and 3 incomplete students with a percentage of 11%. The average increase in students' science learning outcomes in pre-cycle and cycle II through the N-Gain test was 0.71 in the medium category. Based on these results, it can be concluded that the use of the problem based learning model assisted by quartered card media can improve the science learning outcomes of class VC students at SDN Manyaran 01 Semarang.

Keywords: Problem Based Learning; Quartered Card; Learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan temuan permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPAS karena dianggap menjadi mata pelajaran yang membosankan. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui adanya peningkatan hasil belajar IPAS melalui penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media kartu kuarted pada peserta didik kelas V C SDN Manyaran 01 Semarang. Subjek penelitian yang digunakan yaitu peserta didik kelas V C SDN Manyaran 01 Semarang yang berjumlah 28 terdiri dari 15 peserta didik berjenis kelamin laki-laki dan 13 peserta didik berjenis kelamin perempuan. Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua kali siklus melalui empat tahapan yaitu, perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang

digunakan dalam penelitian ini antara lain observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan sebanyak 17 dengan presentase 61% dan tidak tuntas sebanyak 11 dengan presentase 39%. Pada siklus II terjadi peningkatan dengan peserta didik yang mencapai ketuntasan sebanyak 25 dengan presentase 89% dan tidak tuntas sebanyak 3 dengan presentase 11%. Rata-rata peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik pada prasiklus dan siklus II melalui uji N-Gain sebesar 0,71 dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media kartu kuarted dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V C SDN Manyaran 01 Semarang.

Kata kunci: *Problem Based Learning*; Kartu Kuarted; Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Melalui pendidikan menjadikan kehidupan manusia menjadi lebih terkendali. Sesuai dengan perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Sesuai dengan fungsi utama pendidikan yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak, kepribadian, serta peradaban yang bermartabat dalam hidup atau dengan

kata lain pendidikan berfungsi memanusiakan manusia agar menjadi manusia dengan benar sesuai dengan norma yang dijadikan landasan.

Perubahan pola pembelajaran pada abad 21 berdasarkan tuntutan perkembangan jaman yang mendorong peserta didik untuk memiliki keterampilan khusus. Saat ini pendidikan di Indonesia mengimplementasikan kurikulum merdeka dalam pembelajaran. Penerapan sistem pembelajaran pada Kurikulum Merdeka lebih menekankan pada pembentukan karakter peserta didik berdasarkan dengan 6 dimensi profil pelajar pancasila, yaitu beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa, berkebhinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis, kreatif. Kebijakan Merdeka Belajar pada implementasi Kurikulum Merdeka merupakan rancang untuk

menyiapkan peserta didik menjadi pelajar yang tangguh, dapat menjawab tantangan zaman yang semakin maju, serta menjadi generasi yang mantap memiliki semangat kebangsaan yang tinggi (Yaelasari & Yuni Astuti, 2022).

Salah satu mata pelajaran penting yang terintegrasi dalam Kurikulum Merdeka adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Jika pada kurikulum sebelumnya pembelajaran IPA dan IPS dilakukan secara terpisah, pada Kurikulum Merdeka terjadi pengintegrasian IPA dan IPS menjadi IPAS (Wijayanti, Inggit Dyaning, Ekantini, 2023). Ilmu pengetahuan dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu yang memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang makhluk hidup, benda mati, dan interaksi yang terjalin (Alfatonah et al., 2023). Pembelajaran IPAS SD menghubungkan pemahaman dan pengalaman mengenai kehidupan peserta didik sebagai makhluk sosial secara logis dan terstruktur. Saat mempelajari tentang lingkungannya peserta didik dapat melihat dan merasakan kejadian di alam dan sosial secara utuh, sehingga peserta didik dapat berlatih mengamati, mengobservasi, dan mengeksplorasi

yang nantinya akan menjadi fondasi untuk belajar mengenai konsep dan topik yang lebih mendalam dalam pembelajaran IPAS pada jenjang berikutnya. Pembelajaran IPAS pada jenjang Sekolah Dasar (SD) kelas V masuk ke dalam fase C dengan capaian tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan dalam keputusan kepala BKSAP nomor 008/H/KR/2022 dengan pembagian semester 1 membahas elemen IPA, sedangkan semester 2 membahas elemen IPS. Tujuan penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) yaitu agar peserta didik dapat mengumpulkan lingkungan alam dan lingkungan sosial dalam satu kepaduan.

Berdasarkan hasil observasi awal siswa kelas VC SDN Manyaran 01 semester 2 tahun ajaran 2023/2024 pada tanggal 6 Maret 2024, diperoleh hasil yaitu dari jumlah peserta didik 28 sebanyak 79% atau 22 peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan peserta didik yang tuntas sebanyak 21% atau 6 peserta didik yang telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Sedangkan Kriteria Ketuntasan Tujuan

Pembelajaran yang ditetapkan pada SD Manyaran 01 Semarang yaitu 75. Hasil tersebut didukung dengan hasil observasi didapatkan bahwa rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Para peserta didik menganggap pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran yang membosankan karena harus menghafalkan materi, kenyataanya di lapangan menunjukkan peserta didik malas menghafal dan memahami konsep materi yang ada, kurangnya minat dan keaktifan peserta didik dalam belajar, dalam pembelajaran guru kurang menggunakan model dan media konkret lainnya, kegiatan pembelajaran hanya didominasi oleh guru dan pendekatan pembelajaran tidak melibatkan peserta didik, sehingga peserta didik hanya bergantung pada apa yang disampaikan oleh guru.

Dalam mengatasi permasalahan pada pembelajaran IPAS kelas VC SDN Manyaran 01 Semarang, peneliti menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media permainan edukasi Kartu Kuarted. Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan salah satu model

pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk dapat menemukan dan membangun pemahamannya sendiri. Menurut (Ariyani & Kristin, 2021) mengemukakan *problem based learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang diawali dengan masalah yang ditemukan peserta didik dalam lingkungannya untuk dikumpulkan dan diintegrasikan kedalam pengetahuan baru yang dikembangkan peserta didik secara mandiri. Dengan model pembelajaran *problem based learning* proses pembelajaran diharapkan berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan peserta didik untuk memperkuat kemampuan pemecahan masalah dan meningkatkan kemandirian peserta didik, sehingga peserta didik mampu merumuskan, menyelesaikan dan menafsirkan pembelajaran dalam berbagai konteks kehidupan yang akan berdampak pada hasil belajar yang didapatkan. Menurut Dakhi (2020) hasil belajar merupakan prestasi yang didapatkan peserta didik secara akademis berdasarkan kriteia atau nilai yang didapatkan. Hasil belajar yang didapatkan peserta didik melalui pendidikan diharapkan dapat menjadikan pribadi yang dapat

bersaing untuk menjawab tantangan zaman yang ada.	Penggunaan model
Pengimplementasian model pembelajaran <i>problem based learning</i> dapat membantu guru dalam menjalani proses pembelajaran, karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Ariyani & Kristin, 2021).	pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dibantu dengan permainan edukasi. Permainan edukasi merupakan salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi, pemahaman, dan memecahkan masalah (Rahman & Tresnawati, 2016). Permainan edukasi sebagai media pembelajaran dapat menjadikan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meminimalisir rasa jenuh terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu kelebihan utama permainan edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata (Zulhelmi et al., 2022). Ini berkaitan dengan dengan karakteristik peserta didik kelas V Sekolah Dasar yang berada pada tahap operasional konkret, yang mudah merasa bosan dan jenuh ketika dihadapkan dengan suasana pembelajaran yang abstrak, sehingga dibutuhkan pembelajaran yang dapat memvisualisasikan pembelajaran secara nyata pada siswa. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Primasari dalam (Kusumaningrum & Nuriadin, 2022) media mampu membantu guru saat

memberikan materi karena dapat melibatkan peserta didik dalam prosesnya dan mempermudah peserta didik dalam mempelajari suatu bentuk penyelesaian masalah.

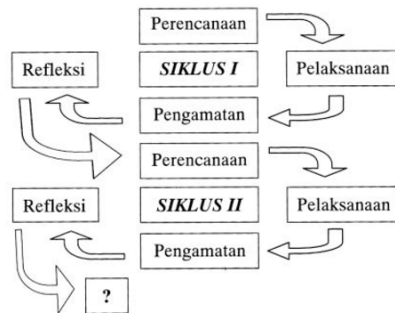
Pada penelitian ini peneliti dibantu dengan permainan edukasi kartu kuarted. Media edukasi kartu kuarted merupakan suatu permainan kartu yang terdiri dari tulisan dan gambar dengan tema berbeda sesuai materi kondisi daerah dengan serta dimainkan oleh 2 sampai 4 pemain. Penggunaan media permainan kartu kuarted dianggap efektif dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Wijayanti et al., 2023). Menurut Amalia, Faiz, et., al, (2020) langkah penggunaan kartu kuarted antara lain: a) peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 orang; 2) setiap pemain mendapatkan 4 kartu; 3) setiap pemain dalam satu kelompok berusaha mengumpulkan dan mencari kartu dengan tema yang sama, pemain dapat bertanya dimulai dari pemain yang ada disebelahnya; 4) apabila kartu yang dimaksud tepat, maka lawan menyerahkan kepada si peminta kartu yang dimaksud; 5) apabila sudah terkumpul 4 tema kartu

berpasangan dengan tema yang berbeda maka kartu tersebut dihitung; 6) setelah semua kartu habis dan terkumpul maka diadakan perhitungan akhir.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud mengadakan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul "Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Kartu Kuarted Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VC SDN Manyaran 01 Semarang" yang dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2023/2024.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Rancangan penelitian ini berlangsung 2 siklus dengan setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Setiap pertemuan terdiri dari empat tahapan. Menurut Arikunto (2019) empat tahapan dalam setiap siklus tersebut terdiri, dari: 1) perencanaan; 2) pelaksanaan tindakan; 3) pengamatan; dan 4) refleksi. Alur penelitian dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 1 Alur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VC SDN Manyaran 01 Semarang Tahun Ajaran 2023/2024 yang berjumlah 28 peserta didik 15 laki-laki dan 13 perempuan. Pemilihan subjek dalam penelitian ini berdasarkan pertimbangan yang mempunyai permasalahan berdasarkan hasil observasi peneliti dalam pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas VC SDN Manyaran 01 Semarang melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media kartu kuarted. Pengumpulan data pada penelitian ini melalui teknik observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif didapat dari penialain tes formatif pada setiap siklus. Hasil perhitungan dapat dikelompokkan

menjadi dua kategori yaitu dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran

Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran	Kuantitatif
≥ 75	Tuntas
< 75	Tidak Tuntas

Sumber: KKTP SDN Manyaran 01 Semarang

Berdasarkan tabel tersebut diketahui jika nilai yang didapat lebih dari sama dengan 75, maka kriteria tuntas. Sedangkan jika nilai kurang dari 75 maka kriteria tidak tuntas, dengan rata-rata ketuntasan secara klasikal sebesar 85%. Kemudian hasil dari nilai tersebut dilakukan penghitungan N-Gain. Analisis N-Gain digunakan untuk mencari peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menerapkan model pembelajaran *Probolem Based Learning* berbantuan media Kartu Kuarted. Adapun kritria skor N-Gain sebagai berikut.

Tabel 2 Kriteria Skor N-Gain

Skor N-Gain	Kriteria
$0,7 < g < 1$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$0 < g < 0,3$	Rendah

Sumber: (Uno, 2019)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media kuarted dapat memberikan hasil yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas VC SDN Manyaran 01 Semarang. Kegiatan pembelajaran diawali dengan kegiatan pra siklus kemudian refleksi, kemudian dilanjutkan dengan siklus I dan siklus II. Pada kegiatan prasiklus pembelajaran IPAS kelas VC SDN Manyaran 01 Semarang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran. Adapun hasil yang didapatkan dalam Hasil belajar peserta didik pada prasiklus dapat dilihat pada. Tabel 3 berikut.

Tabel 3 Hasil Belajar IPAS Prasiklus

Skor	Kategori	Presntase	Jumlah Peserta Didik
≥70	Tuntas	21%	6
<70	Tidak Tuntas	79%	22
Jumlah		100%	28
Rata-rata		53	

Sumber: Laporan Pribadi Peneliti

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa pada hasil prasiklus mata pelajaran IPAS peserta didik

kelas VC SDN Manyaran 01 diketahui bahwa dari 28 peserta didik yang tuntas sebanyak 21% atau 6 peserta didik dan 79% atau 22 peserta didik yang tidak tuntas. Rata-rata nilai IPAS peserta didik pada prasiklus sebesar 53. Secara klasikal ketuntasan hasil belajar prasiklus peserta didik tersebut masih di bawah 85%, sehingga akan dilaksanakan perbaikan atau diberikan *treatment* menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media kartu kuarted pada mata pelajaran IPAS peserta didik kelas VC SDN Manyaran 01 Semarang. Hasil belajar peserta didik pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4 Hasil Belajar IPAS Siklus I

Skor	Kategoti	Presntase	Jumlah Peserta Didik
≥70	Tuntas	61%	17
<70	Tidak Tuntas	39%	11
Jumlah		100%	28
Rata-rata		69	

Sumber: Laporan Pribadi Peneliti

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa pada hasil siklus I mata pelajaran IPAS peserta didik kelas VC SDN Manyaran 01 diketahui bahwa dari 28 peserta didik yang tuntas sebanyak 61% atau 17 peserta didik dan 39% atau 11 peserta didik

yang tidak tuntas. Rata-rata nilai IPAS peserta didik pada siklus I sebesar 69. Secara klasikal ketuntasan hasil belajar prasiklus peserta didik tersebut masih di bawah 85%. Dari hasil siklus I tersebut dilakukan refleksi dan perbaikan pada siklus II pada mata pelajaran IPAS peserta didik kelas V C SDN Manyaran 01 Semarang. Hasil belajar peserta didik pada siklus I dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

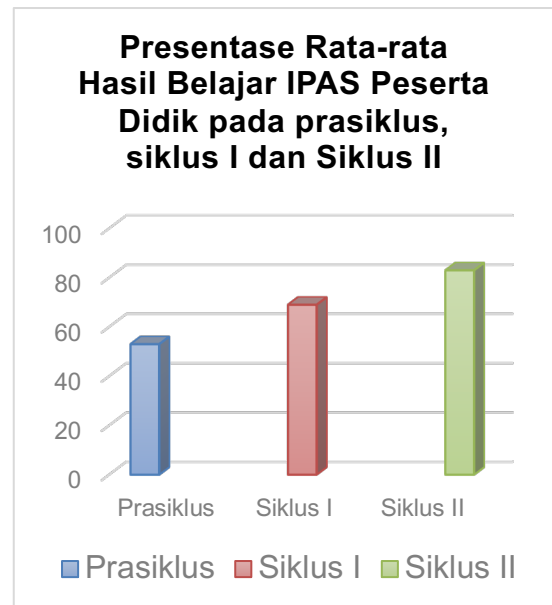
Tabel 5 Hasil Belajar IPAS Siklus II

Skor	Kategori	Presentase	Jumlah Peserta Didik
≥70	Tuntas	89%	25
<70	Tidak Tuntas	11%	3
Jumlah Rata-rata		100% 86	28

Sumber: Laporan Pribadi Peneliti

Berdasarkan tabel 5 dapat diketahui bahwa pada hasil belajar siklus II mata pelajaran IPAS peserta didik kelas VC SDN Manyaran 01 diketahui bahwa dari 28 peserta didik yang tuntas sebanyak 89% atau 25 peserta didik dan 11% atau 3 peserta didik yang tidak tuntas. Rata-rata nilai IPAS peserta didik pada siklus II sebesar 86. Secara klasikal ketuntasan hasil belajar prasiklus peserta didik tersebut sudah meningkat di atas 85%. Data kenaikan presentase rata-rata hasil belajar

IPAS peserta didik kelas VC SDN Manyaran 01 pada pra siklus, siklus I, dan siklus II disajikan dalam diagram dalam grafik 1 sebagai berikut.



Grafik 1 Presentase Rata-rata Hasil Belajar IPAS Peserta Didik pada prasiklus, siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil tersebut, selanjutnya akan dilakukan analisis N-gain. Analisis N-Gain digunakan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menerapkan model pembelajaran *Problembased Learning* berbantuan media Kartu Kuarter. Berikut adalah hasil uji N-Gain dapat dilihat pada tabel 6 berikut.

Tabel 6 Hasil Uji N-Gain

Jumlah Peserta Didik	Rata-rata Skor		N-Gain	Kriteria
	Pre-test	Post-test		
28	53	83	0,71	Sedang

Sumber: Laporan Pribadi Peneliti

Berdasarkan tabel 6 dapat diketahui hasil uji N-Gain adalah 0,71 dengan kategori sedang. Kenaikan rata-rata hasil belajar peserta didik berdasarkan nilai pretest dan posttest sebesar 30. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media kartu kuarted dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS pada peserta didik kelas VC SDN Manyaran 01 Semarang.

Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan berdasarkan permasalahan yang ditemui peneliti pada pembelajaran di kelas. Berangkat dari sebuah permasalahan peneliti tertarik untuk melakukan perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS pada peserta didik kelas V C SDN Manyaran 01 Semarang.

Berdasarkan hasil prasiklus, mendapatkan hasil ketuntasan belajar peserta didik dari 28 peserta didik yang tuntas sebanyak 21% atau 6 peserta didik dan 79% atau 22 peserta didik yang tidak tuntas. Pada kegiatan

prasiklus pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode ceramah dan menggunakan media pembelajaran. Dalam prasiklus peserta didik sulit memahami materi pembelajaran, peserta didik bosan dengan pembelajaran yang berjalan monoton yang berdampak pada rendahnya motivasi belajar peserta didik, dan peserta didik pasif dalam jalannya pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dilakukan perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model dan media pembelajaran berbasis permainan untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif dan meningkatkan minat peserta didik (Amalia, Faiz, et., al 2020). Model pembelajaran yang dipilih dalam penelitian ini adalah *problem based learning* berbantuan media kartu kuarted.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I, mendapatkan hasil ketuntasan belajar peserta didik dari 28 peserta didik yang tuntas sebanyak 61% atau 17 peserta didik dan 39% atau 11 peserta didik yang tidak tuntas. Pada siklus I beberapa peserta didik sudah mampu menganalisis masalah serta menyimpulkan

informasi dengan jelas dan tepat, ketika peserta didik diminta untuk berdiskusi peserta didik tidak mau mendengarkan instruksi, peserta didik asik mengobrol saat guru menjelaskan jalannya permainan peserta didik tidak memperhatikan, kerjasama dalam kelompok belum berjalan dengan baik, peserta didik hanya tertarik pada gambar yang ada pada media sehingga hanya membaca materi secara sekilas, dan beberapa peserta didik belum terbiasa dengan penggunaan media kartu kuarted. Sesuai dengan pendapat (Muslihudin, 2019) rendahnya hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi karena peserta didik belum terbiasa dengan model dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Sehingga diperlukan perbaikan terhadap proses pembelajaran pada siklus II. Kegiatan pada siklus II diarahkan pada keaktifan peserta didik dalam merespon pembelajaran, pemecahan masalah, penyempurnaan LKPD dengan memberikan tata cara aturan memainkan media pembelajaran, dan jalannya permainan kartu kuarted mengalami sedikit tambahan untuk sebelum peserta didik menyerahkan kartu sesuai tema permainan pada

pemain, isi dalam kartu dibacakan secara nyaring terlebih dahulu agar anggota kelompok menyimak serta mengetahui isi dari kartu yang diberikan. Membanya nyaring dapat meningkatkan keaktifan peserta didik melalui dalam pembelajaran melalui rasa anusiasme (Nurkholifah, Desi 2020). Menurut Anggraini & Wulandari, (2020) keaktifan peserta didik dalam kelas memberikan banyak manfaat yaitu dapat mewujudkan peserta didik untuk berpikir kritis, mandiri, dan memberi *problem solving* yang akan berdampak pada hasil belajar yang didapatkan peserta didik.

Setelah dilakukan dilakukan perbaikan pada siklus II, mendapatkan peningkatan hasil ketuntasan belajar peserta didik dari 28 peserta didik yang tuntas sebanyak 89% atau 25 peserta didik dan 11% atau 3 peserta didik yang tidak tuntas. Berdasarkan hasil ketuntasan tersebut peserta didik sudah tertarik dengan jalannya pembelajaran, peserta didik lancar jalannya pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan lancar memainkan kartu kuarted, peserta didik sudah mau berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, dan peserta didik

berani mengutarakan pendapatnya secara mandiri. *Probelem Based Learning* dalam sebuah penelitian berfungsi untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah secara kritis, meningkatkan partisipasi peserta didik untuk menyumbangkan pemikiran karena diberikan kebebasan dalam mengungkapkan gagasan dan aktivitas pembelajaran (Yani, et., al. 2020). Media pembelajaran kartu kuarted dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar karena media kartu kuarted menarik bagi peserta didik karena dapat menciptakan suasana bermain sambil belajar yang menyennagkan bagi peserta didik serta meningkatkan hasil belajar peserta didik (Giwangsa, 2021). Dengan media kartu kuarted peserta didik dapat menjalin interaksi tanya jawab diantara peserta didik dalam setiap kelompok. Hal tersebut akan memudahkan peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang adala dalam pembelajaran.

Berdasarkan peningkatan tersebut, kemudian dilakukan analisis dengan uji N-Gain mendapatkan nilai sebesar 0,71 dengan kriteria sedang. Kenaikan hasil rerata hasil belajar pretest dan posttest sebesar 30.

Dengan demikian, model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas VC SDN Manyaran 01 Semarang. Hasil penelitian ini diperkuat dengan penelitian oleh Isma, Teguh Wijaksana, et., al (2021) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui *Problem Based Learning* (PBL)” mengemukakan bahwa model pembelajaran *problem based learning* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dari yang terendah 8,9% mengalami peningkatan sebesar 83,3% dengan rerata sebelum dan sesudah mendapatkan *treatment* menggunakan model pembelajaran *problem based learning* memiliki perubahan cukup signifikan sebanyak 30%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa SD. Penelitian lain yang sejalan yaitu penelitian oleh Amalia, Faiz, et., al. (2020) dengan judul “Penerapan Model Time Token Berbantuan Media Kartu Kuarted untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” mengemukakan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan, pada muatan Bahasa Indonesia pada siklus

I dengan presentase klasikal 58%, siklus II memperoleh presentase klasikal 78%. Selanjutnya, untuk muatan IPS siklus I mendapat presentase klasikal 35% dan siklus II mengalami peningkatan menjadi 85%. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media kartu kuarted dapat mempermudah proses pembelajaran dengan efektif, menarik, dan menyenangkan yang berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Tlogoharum.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan terjadi peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V C SD Negeri Manyaran 01 Semarang melalui model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media kartu kuarted yang dibuktikan dengan prasiklus peserta didik rendah dengan presentase rata-rata sebesar 21%. Kemudian dilakukan perbaikan dengan perbaikan dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media kartu kuarted pada siklus I mendapatkan presentase rata-rata 61% untuk peserta didik yang tuntas.

Rata-rata secara klasikal masih di bawah 75% sehingga direfleksikan dan dilakukan perbaikan pada siklus II. Hasil pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan dengan presentase rata-rata ketuntasan klasikal sebesar 89%. Hasil pada siklus II tersebut telah mencapai hasil yang telah ditetapkan oleh peneliti maka penelitian ini dapat dikatakan berakhir dan tidak perlu melakukan siklus selanjutnya. Peningkatan hasil belajar N-Gain pada *pretetst* dan *posttest* sebesar 30 mendapatkan nilai 0,71 dengan kategori sedang

DAFTAR PUSTAKA

- Alfatonah, I. N. A., Kisda, Y. V., Septarina, A., Ravika, A., & Jadidah, I. T. (2023). Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3397–3405.
- Amalia, Faiz, Roysa, Mila, Ismaya, E. A. (2020). Penerapan Model Time Token Berbantuan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 643–649.
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2020). Analisis Penggunaan

-
- | | |
|---|--|
| <p>Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. <i>Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)</i>, 9(2), 292–299.</p> <p>Arikunto, S. (2019). <i>Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik</i>. PT Rineka Cipta.</p> <p>Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. <i>Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran</i>, 5(3), 353.</p> <p>Dakhi, A. S. (2020). <i>Peningkatan hasil belajar siswa</i>. 8(2), 468–470.</p> <p>Farhana, A., Yuanita, P., Roza, Y., & Riau, U. (2023). Deskripsi Kendala Guru Menerapkan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Pembelajaran Matematika. <i>Mathema Journal E-Issn</i>, 5(2), 2023.</p> <p>Giwangsa, S. F. (2021). Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. <i>Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan</i>, 8(1), 40–48.</p> <p>Isma, Teguh Wijaksana, Putra Rido, Wicaksana, Tiara Indah, Tasrif, Elif, Huda, A. (2021).</p> | <p>Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Problem Based Learning (PBL). <i>Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran</i>, 6(1), 155–164.</p> <p>Muslihudin, A. (2019). Implementasi Model Discovery Learning Berbantuan Video Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Suganangan. <i>Jurnal Elementaria Edukasia</i>, 2(1), 74–86.</p> <p>Nurkholifah, Desi, Wlyani, N. A. (2020). Pengembangan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Membaca Nyaring. <i>Preschool</i>, 1(2), 60–76.</p> <p>Uno, H. B. (2019). <i>Teori Motivasi dan Pengukurannya</i> (16th ed.). PT Bumi Aksara.</p> <p>Wijayanti, Inggit Dyaning, Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS MI/SD. <i>Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar</i>, 8(3), 310–324.</p> <p>Wijayanti, N., Nurhasanah, A., & Nugraha, F. F. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. <i>Jurnal</i></p> |
|---|--|
-

Ilmiah Aquinas, 6(2), 124–133.

Yaelasari, M., & Yuni Astuti, V. (2022).

Implementasi Kurikulum Merdeka
Pada Cara Belajar Siswa Untuk
Semua Mata Pelajaran (Studi
Kasus Pembelajaran Tatap Muka
di SMK INFOKOM Bogor). *Jurnal
Pendidikan Indonesia*, 3(07),
584–591.

Yani, Lingga Indra, Taufik, T. (2020).

Penerapan Model Problem Based
Learning (PBL) Pada
Pembelajaran Tematik Terpadu
di Kelas V Sekolah Dasar (Studi
Literatur). *Jurnal Inovasi
Pendidikan Dan Pembelajaran
Sekolah Dasar*, 8(7), 206–217.