

**PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SDN
BABARSARI MENGGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING***

ANASTASIA EKA SAN DIANA¹, RISHE PURNAMA DEWI², JAROT PRAKOSO³

Universitas Sanata Dharma^{1, 2}, Sekolah Dasar Negeri Babarsari³

e-mail: anastasia100497@gmail.com¹, budimanrishe@usd.ac.id², jarotprakosone@gmail.com³

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini mengenai keaktifan dan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Babarsari pada pembelajaran tematik muatan bahasa Indonesia yang masih rendah sehingga diperlukan perbaikan agar dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Babarsari. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Babarsari menggunakan model Problem Based Learning berbantu media kartu domino. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Babarsari dengan jumlah 28 siswa. Desain PTK ini terdiri dari dua siklus dengan menggunakan model Kemmis dan Targgart yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi dan tes. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan persentase keaktifan siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi siswa pada pra siklus hingga siklus II, yaitu pada pra siklus diperoleh sebesar 38,68%, pada siklus I sebesar 75,30%, sedangkan pada siklus II sebesar 77,77%. Hal tersebut diiringi dengan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari pra siklus sebesar 63,57 meningkat pada siklus I menjadi 70,37 dan pada siklus II meningkat menjadi 82,96. Dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* menggunakan media kartu dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Babarsari Yogyakarta.

Kata Kunci: keaktifan, hasil belajar, media kartu, *problem based learning*

ABSTRACT

The background of this research is the activity and learning outcomes of third-grade students of SD Negeri Babarsari in the thematic learning of Indonesian language content, which is still low. Improvements are needed in order to increase the activity and learning outcomes of third-grade students of SD Negeri Babarsari. This study aimed to describe the increase in activity and learning outcomes of third-grade students at SD Negeri Babarsari using a Problem Based Learning model with the help of domino card media. This research is a Classroom Action Research (CAR). The subjects of this study were third-grade students of SD Negeri Babarsari with a total of 28 students. This CAR design consists of two cycles using the Kemmis and Targgart models which include planning, action, observation, and reflection. Data collection techniques using observation, documentation, and tests. The data analysis used is mix-method (descriptive and quantitative). The results showed an increase in the percentage of student activity. This can be seen from the results of student observations in the pre-cycle to cycle II, which is 38.68% in the pre-cycle, 75.30% in the first cycle, while in the second cycle it is 77.77%. This is accompanied by an increase in the average value of student learning outcomes from the pre-cycle of 63.57, increasing in the first cycle to 70.37 and in the second cycle increasing to 82.96. It can be concluded that the Problem Based Learning model using card media can increase the activity and learning outcomes of third-grade students of SD Negeri Babarsari Yogyakarta.

Keywords: activity, learning outcomes, card media, problem-based learning

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu hal penting dalam proses kehidupan manusia. Dengan pendidikan, manusia dapat mengalami proses hidup menjadi lebih baik, seperti yang awalnya tidak mengerti sebuah ilmu dengan proses pendidikan manusia menjadi paham dan selanjutnya dia dapat memanfaatkan ilmu yang diperoleh untuk keberlangsungan hidupnya. Seseorang dapat memperoleh pendidikan dari jalur formal dan non formal. Pendidikan jalur formal seperti seseorang memperoleh pendidikan di sekolah, sedangkan pendidikan jalur non formal seperti seseorang memperoleh pendidikan di dalam keluarga dan masyarakat.

Pendidikan di sekolah tidak dapat lepas dari peran seorang guru dan pastinya terdapat proses pembelajaran bersama siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa memiliki peran aktif dalam kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan bersama guru dan diselenggarakan di tingkatan satuan pendidikan tertentu. Proses pembelajaran yang dirancang secara kreatif, menyenangkan dan bermakna akan memberikan dampak yang baik terhadap perkembangan belajar siswa di kelas. Selain itu, siswa dapat lebih aktif mengembangkan kemampuan yang terdapat di dirinya dengan bebas bereksplorasi.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan antar muatan pembelajaran menjadi satu kesatuan tema. Pembelajaran tematik memberikan pengalaman dan kegiatan pembelajaran yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik (Akbar, 2016: 22). Bahasa Indonesia merupakan salah satu muatan pelajaran penting yang terdapat pada pembelajaran tematik di tingkat satuan pendidikan sekolah dasar.

Pada kenyataannya saat proses pembelajaran di kelas masih banyak ditemukan permasalahan dalam memahami materi muatan pelajaran bahasa Indonesia sehingga berimbas pada hasil belajar siswa yang rendah. Masalah tersebut juga ditemukan di SD Negeri Babarsari saat proses pembelajaran berlangsung, masih terdapat beberapa siswa kelas III yang belum memahami materi muatan pelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran yang terdapat di kelas III, peneliti memperoleh hasil bahwa pelaksanaan proses pembelajaran masih jarang menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan menarik. Saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran inovatif di kelas ternyata masih kurang maksimal dan berakhir dengan pembelajaran yang cenderung membuat guru menjadi pusat dari pembelajaran tersebut. Model pembelajaran yang cenderung digunakan adalah model pembelajaran konvensional, sehingga membuat siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran dan berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah.

Masalah-masalah yang peneliti temukan saat melaksanakan kegiatan observasi antara lain, masih sedikit siswa yang mengemukakan pendapatnya di kelas, masih sedikit siswa yang berani bertanya kepada guru saat proses pembelajaran, masih banyak siswa terlambat dalam mengumpulkan tugas yang diberikan guru, di kegiatan kelompok masih terdapat beberapa siswa yang tidak aktif dalam berdiskusi dengan teman kelompoknya, dan terdapat beberapa siswa yang tidak mampu memecahkan masalah dalam kelompoknya. Masalah-masalah tersebut menunjukkan bahwa keaktifan siswa masih rendah.

Keaktifan siswa dalam proses belajar merupakan upaya siswa dalam memperoleh pengalaman belajar, yang mana keaktifan belajar siswa dapat ditempuh dengan upaya kegiatan belajar kelompok maupun belajar secara perorangan (Sudjana dalam Wahyuningsih, 2020: 48). Sedangkan menurut Wahyuningsih (2020: 49) keaktifan siswa adalah keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung di mana siswa berinteraksi dengan siswa lain maupun guru. Dari kedua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa adalah proses belajar siswa dalam memperoleh pengalaman belajar secara kelompok atau perorangan dengan keikutsertaan siswa pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yang dapat dinyatakan dengan simbol-simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan kualitas kegiatan individu dalam proses tertentu dan disebabkan oleh pengalaman dan bukan hanya salah satu aspek potensi saja. Hasil belajar harus digambarkan secara jelas dan dapat diukur dengan teknik-teknik penilaian tertentu (Wahyuningsih, 2020: 62-65).

Untuk mengatasi masalah keaktifan dan hasil belajar siswa yang masih rendah diperlukan perbaikan agar terjadi peningkatan keaktifan dan hasil belajar pada siswa dalam kegiatan belajar di kelas. Salah satu upayanya dengan memilih menggunakan model pembelajaran yang inovatif. Model pembelajaran inovatif yang dipilih juga harus berfokus pada siswa. Dalam penelitian ini model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Babarsari dengan model *Problem Based Learning* berbantu media kartu domino.

Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu model pembelajaran yang didasarkan pada prinsip menggunakan masalah sebagai titik awal akuisi dan interaksi pengetahuan baru (Agus, 2013: 283. Sedangkan menurut Ngalimun (2014: 89) model pembelajaran PBL adalah salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa. Dari kedua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PBL adalah model pembelajaran inovatif berdasarkan pada penggunaan masalah sebagai titik awal pengetahuan baru yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswanya.

Kelebihan model *Problem Based Learning* adalah (1) siswa lebih memahami konsep yang diajarkan melibatkan siswa secara aktif dalam memecahkan masalah dan menuntut ketrampilan berpikir siswa yang lebih tinggi, (2) pengetahuan tertanam berdasarkan skemata yang dimiliki oleh siswa, sehingga pembelajaran lebih bermakna, (3) siswa dapat merasakan manfaat pembelajaran, karena masalah-masalah yang diselesaikan langsung dikaitkan dengan kehidupan nyata, (4) menjadikan siswa lebih mandiri dan dewasa, mampu memberi aspirasi dan menerima pendapat orang lain, pengkondisian siswa dalam belajar kelompok yang saling berinteraksi terhadap pembelajaran dan temannya sehingga pencapaian ketuntasan belajar dapat diharapkan, (5) menumbuhkan kemampuan kreativitas siswa, baik secara individual maupun kelompok, karena hampir di setiap langkah menuntut adanya keaktifan siswa (Sitiatava, 2013: 82-83).

Penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Pamungkas dan Kristin menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui model *Problem Based Learning* pada siswa kelas 4 SD. Tidak jauh berbeda dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Ria Widyawati, Maria Agustina Amelia, dan Marciana Sarwi juga membuktikan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa kelas IV dengan penerapan model *Problem Based Learning* dalam pelajaran IPS. Mengacu pada kedua hasil penelitian tersebut, maka diharapkan dengan penggunaan model *Problem Based Learning* berbantu media kartu domino pada penelitian ini dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar kelas III SD Negeri Babarsari. Penggunaan model PBL berbantu media kartu domino tersebut dapat memacu siswa agar saling menolong dan bekerja sama satu sama lain untuk menguasai ketrampilan dan mengasah pengetahuan yang telah diajarkan guru, dengan demikian secara tidak langsung siswa akan menjadi lebih aktif dalam proses belajar dan hasil belajar siswa menjadi meningkat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Babarsari yang berjumlah 28 siswa. Objek penelitian ini

adalah peningkatan keaktifan dan hasil belajar muatan pelajaran bahasa Indonesia menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media kartu domino. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Babarsari, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli tahun 2022.

Dalam penelitian tindakan kelas ini teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah observasi, dokumentasi, dan tes. Instrumen yang digunakan di penelitian ini adalah tes tertulis dan observasi keaktifan siswa saat mengikuti kegiatan belajar di kelas dengan model *Problem Based Learning* menggunakan media kartu domino. Semua instrumen yang terdapat di penelitian ini telah divalidasi oleh ahli (*expert judgement*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

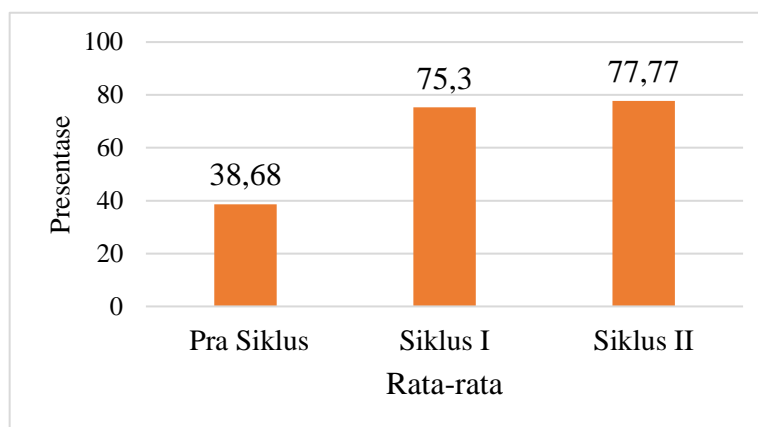
Pada bagian ini akan menguraikan data-data dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Data hasil penelitian ini berupa bilangan dalam tabel. Pada bagian bawah tabel terdapat penjelasan mengenai data hasil penelitian dalam bentuk kalimat-kalimat dan disertai gambar diagram batang.

Penelitian ini memperoleh hasil dalam bentuk data yang terdiri dari data keaktifan siswa dan data hasil belajar siswa. Data keaktifan siswa diukur menggunakan lembar observasi. Kegiatan observasi dilaksanakan selama kegiatan penelitian berlangsung. Di bawah ini adalah data hasil observasi keaktifan siswa.

Tabel 1. Hasil Observasi Keaktifan Siswa

No.	Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Jumlah	1.083,04	2.033,2	2.099,88
2.	Rata-rata	38,68%	75,30%	77,77%
3.	Kriteria	Rendah	Tinggi	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas, dapat diamati bahwa keaktifan siswa mengalami peningkatan di setiap siklusnya pada saat pelaksanaan penelitian. Nilai rata-rata keaktifan siswa sebesar 38,68% dan termasuk dalam kriteria rendah. Pada siklus I nilai rata-rata keaktifan siswa sebesar 75,30% dan termasuk dalam kriteria tinggi. Pada siklus II nilai rata-rata keaktifan siswa sebesar 77,77% dan termasuk dalam kriteria tinggi. Dari pra siklus hingga siklus I ternyata mengalami peningkatan nilai rata-rata keaktifan sebesar 36,62%. Sama halnya dari siklus I hingga siklus II juga mengalami peningkatan nilai rata-rata keaktifan sebesar 2,47%. Untuk lebih detailnya mengenai hasil peningkatan keaktifan siswa di setiap siklusnya dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini.



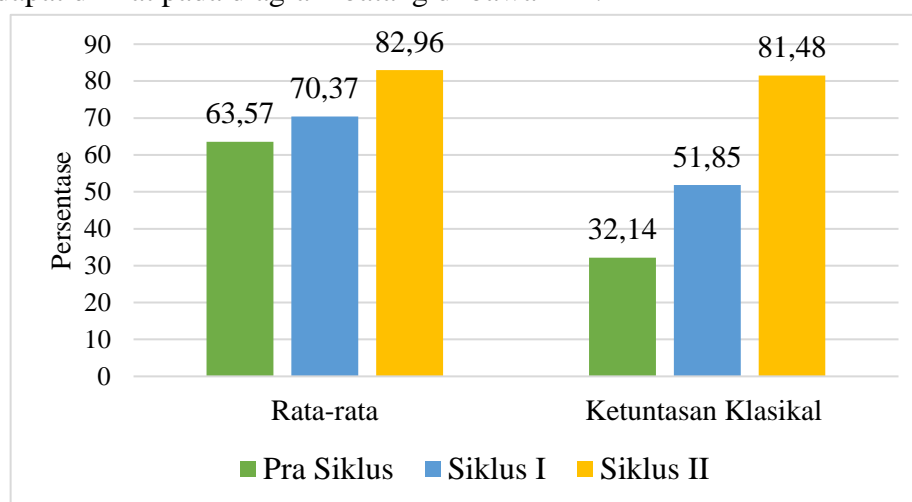
Gambar 1. Grafik Peningkatan Keaktifan Siswa

Data dari hasil belajar siswa diperoleh melalui tes yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus. Tes yang diberikan kepada siswa berupa soal evaluasi dalam bentuk pilihan ganda. Di bawah ini adalah data hasil belajar siswa mulai dari pra siklus, siklus I sampai dengan siklus II.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa

No.	Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Jumlah	1.780	1.900	2.240
2.	Rata-rata	63,57	70,37	82,96
3.	Nilai Tertinggi	80	80	100
4.	Nilai Terendah	40	60	60
5.	Jumlah Siswa Tuntas	9	14	22
6.	Jumlah Siswa Belum Tuntas	19	13	5
7.	Ketuntasan Klasikal	32,14%	51,85%	81,48%
8.	Kriteria Hasil Belajar	Sedang	Tinggi	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas, dapat diamati bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan di setiap siklusnya pada saat pelaksanaan penelitian. Pada pra siklus nilai rata-rata hasil belajar yang didapatkan siswa sebesar 63,57 dengan ketuntasan klasikal 32,14%. Selanjutnya, di siklus I nilai rata-rata hasil belajar yang didapatkan siswa sebesar 70,37 dengan ketuntasan klasikal 51,85%. Kemudian, pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar yang didapatkan siswa sebesar 82,96 dengan ketuntasan klasikal 81,48%. Dari pra siklus sampai dengan siklus I mengalami peningkatan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 6,8 dan peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 19,71%. Sedangkan dari siklus I sampai dengan siklus II mengalami peningkatan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 12,59 dan peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 29,63%. Untuk lebih detailnya mengenai peningkatan hasil belajar siswa di setiap siklusnya dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini.



Gambar 2. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada mupel Bahasa Indonesia khususnya materi ciri-ciri makhluk hidup di kelas III dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media kartu domino. Pembelajaran dilaksanakan dalam dua siklus. Tahap siklus I terdiri dari tahap perencanaan yaitu peneliti mempersiapkan dan menyusun perangkat pembelajaran, lembar observasi, dan soal evaluasi; selanjutnya tahap tindakan yaitu peneliti melaksanakan proses pembelajaran di kelas III dengan menggunakan model *Problem*

Based Learning (PBL) berbantu media kartu domino; selanjutnya tahap pengamatan yaitu peneliti melaksanakan kegiatan pengamatan ketika proses pembelajaran dan peneliti meninjau hasil tes soal evaluasi siswa; selanjutnya tahap refleksi yaitu peneliti melihat kembali beberapa faktor atau hal-hal yang menjadi kekurangan atau kelemahan ketika proses pembelajaran di siklus I guna menjadi pedoman dalam pelaksanaan tahap siklus II. Tahapan pada siklus I juga dilaksanakan pada siklus II.

Pada bagian ini akan membahas mengenai pemaknaan hasil penelitian yang berkaitan dengan hasil penelitian terdahulu dan teori-teori yang berkaitan dengan keaktifan dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas III SD Negeri Babarsari dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media kartu domino secara keseluruhan pada siklus I hingga siklus II terdapat peningkatan pada proses pembelajaran tematik tema 2 khususnya muatan Bahasa Indonesia. Hal tersebut terbukti dari data hasil observasi keaktifan siswa dan data hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan. Dengan terjadinya peningkatan keaktifan siswa juga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Keaktifan siswa dapat meningkat dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media kartu domino. Dengan model *Problem Based Learning* siswa akan menggunakan masalah di sekitar menjadi latar belakang untuk belajar berpikir kritis dan ketrampilan dalam memecahkan perkara serta memperoleh pengetahuan baru. Hal ini sungguh sesuai dengan pendapat menurut Shoimin (2014: 130).

Model *Problem Based Learning* berbantu media kartu domino dapat membuat suasana ketika siswa belajar di kelas menjadi menyenangkan, siswa menemukan cara baru dalam belajar, siswa tidak merasa cepat bosan karena siswa dapat berinteraksi dan berdiskusi dengan teman kelompoknya untuk menyelesaikan permainan kartu bersama teman kelompoknya. Dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media kartu domino, keaktifan siswa meningkat karena siswa tidak hanya duduk diam namun siswa dapat berdiskusi dengan teman kelompoknya, siswa dapat belajar hal baru melalui permainan kartu domino, pembelajaran lebih berorientasi kepada siswa atau fokus pembelajaran pada siswa. Oleh karena itu, model *Problem Based Learning* dapat digunakan pada pembelajaran tematik. Adapun kelebihan dari *Problem Based Learning* (PBL) sebagai berikut: a) siswa akan terbiasa menghadapi masalah (bertanya) bukan hanya untuk menyelesaikan masalah terkait dengan pelajaran di kelas tetapi juga mampu menghadapi masalah dalam kehidupan sehari-hari, b) mampu mengembangkan solidaritas melalui kebiasaan dan diskusi dengan teman, c) guru akan lebih akrab dengan siswa, d) membimbing siswa melakukan percobaan (Warsono, 2012: 152).

Terdapat peningkatan keaktifan pada hasil penelitian ini menggunakan model *Problem Based Learning* yang diperkuat dengan penelitian terdahulu dilaksanakan oleh Santosa (2022) dengan judul penelitian “Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Kelas V SD Negeri Sudimoro 2 Tahun Ajaran 2021/2022”. Hasil penelitian terdahulu tersebut menunjukkan bahwa dari kondisi awal rerata keaktifan siswa sebesar 33,3% meningkat menjadi 67% (siklus I), dan meningkat menjadi 75% (siklus II), dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari nilai rerata kondisi awal sebesar 69,25; meningkat menjadi 76,17 (siklus I), dan meningkat menjadi 78,75 (siklus II). Pada penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Santosa (2022) sungguh menggunakan langkah-langkah model *Problem Based Learning*. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian ini juga menggunakan langkah-langkah model *Problem Based Learning* seperti (1) orientasi siswa kepada masalah, (2) mengorganisasikan siswa, (3) membimbing penyelidikan individu dan kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Hal ini sungguh sesuai dengan pendapat menurut Daryanto (2014: 290).

Sedikit berbeda dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Santosa (2022), penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Ariani (2018) ternyata tidak hanya menggunakan model *Problem Based Learning* dalam penelitiannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa namun juga berbantu media kartu domino dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswanya. Hal ini sejalan dengan terdapatnya peningkatan hasil belajar yang terjadi pada penelitian ini menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media kartu domino pada kelas III yang diperkuat oleh penelitian terdahulu yang dilaksanakan Ariana (2018) dengan judul penelitian “Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantu Kartu Domino untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 4 SD”. Hasil dari penelitian terdahulu menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas 4 SDN 05 Putatsari Kabupaten Grobogan. Hal ini terbukti berdasarkan hasil evaluasi yang menunjukkan bahwa siswa yang tuntas sebelum tindakan adalah 14 siswa (32%). Setelah diberikan tindakan pada siklus I, terjadi peningkatan jumlah ketuntasan siswa menjadi 29 siswa (66%). Setelah diberikan tindakan pada siklus II, terjadi peningkatan jumlah ketuntasan siswa menjadi 36 siswa (82%). Siswa yang belum tuntas sebelum diberikan tindakan adalah 30 siswa (68%). Setelah diberikan tindakan siklus I, berkurang menjadi 15 siswa (34%). Setelah diberikan kembali tindakan pada siklus II menjadi 8 siswa (18%) yang belum tuntas.

Selaras dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Ariani (2018), di penelitian ini juga menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media kartu domino agar tujuan dari penelitian ini dapat tercapai. Dengan berbantu media kartu domino, siswa semakin aktif mengikuti kegiatan belajar, sehingga hasil belajar siswa pun ikut mengalami peningkatan karena siswa mampu memahami materi yang diberikan dalam bentuk media kartu domino. Media kartu domino adalah media pembelajaran menyenangkan dan menarik bagi siswa berbentuk persegi panjang yang dibagi menjadi dua ruas sama panjang yaitu ruas kanan dan ruas kiri yang terdapat pernyataan dan jawaban yang harus dipasangkan pada konsep kartu sebelah kanan dengan konsep kartu sebelah kiri (Ramlah, 2022: 140)

Sejalan dengan hasil penelitian-penelitian terdahulu, hasil penelitian ini juga menunjukkan terdapat peningkatan atau dapat dikatakan penggunaan model *Problem Based Learning* berbantu media kartu domino pada siswa kelas III SD Negeri Babarsari berhasil karena terjadi peningkatan pada keaktifan dan hasil belajar siswanya. Hal ini dapat dilihat pada diagram batang di penelitian ini bahwa terjadi peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa. Peningkatan keaktifan siswa terjadi dari pra siklus hingga siklus I dengan peningkatan nilai rata-rata keaktifan sebesar 36,62%. Sama halnya dari siklus I hingga siklus II juga terdapat peningkatan nilai rata-rata keaktifan sebesar 2,47%. Selain keaktifan siswa yang mengalami peningkatan, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar siswa terjadi dari pra siklus sampai dengan siklus I dengan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 6,8 dan peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 19,71%. Selanjutnya pada siklus I sampai dengan siklus II juga terdapat peningkatan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 12,59 dan peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 29,63%. Dengan demikian berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penelitian tindakan kelas ini memenuhi hipotesis tindakan yaitu dengan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Babarsari pada pelajaran tematik tema 2 muatan Bahasa Indonesia.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, berikut ini adalah beberapa kesimpulan dari penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan,

1. Terdapat peningkatan keaktifan siswa dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media kartu domino. Hal ini dapat dibuktikan dengan terjadinya peningkatan pada nilai rata-rata keaktifan yang dicapai oleh siswa. Pada pra siklus nilai

rata-rata keaktifan siswa sebesar 38,68% dan termasuk dalam kriteria rendah. Pada siklus I nilai rata-rata keaktifan siswa sebesar 75,30% dan termasuk dalam kriteria tinggi. Pada siklus II nilai rata-rata keaktifan siswa sebesar 77,77% dan termasuk dalam kriteria tinggi. Dari pra siklus hingga siklus I mengalami peningkatan nilai rata-rata keaktifan sebesar 36,62% sedangkan dari siklus I hingga siklus II mengalami peningkatan nilai rata-rata keaktifan sebesar 2,47%.

2. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media kartu domino. Hal ini dapat dibuktikan dengan terjadinya peningkatan pada nilai rata-rata hasil belajar dan dari ketuntasan klasikal yang dicapai oleh siswa. Pada pra siklus nilai rata-rata hasil belajar yang didapatkan siswa sebesar 63,57 dengan ketuntasan klasikal 32,14%. Pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar yang didapatkan siswa sebesar 70,37 dengan ketuntasan klasikal 51,85%. Pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar yang didapatkan siswa sebesar 82,96 dengan ketuntasan klasikal 81,48%. Dari pra siklus hingga siklus I mengalami peningkatan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 6,8 dan peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 19,71%. Sedangkan dari siklus I hingga siklus II mengalami peningkatan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 12,59 dan peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 29,63%.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, S. (2013). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Akbar, S. (2016). *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja.
- Aqib, Z. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Ariani, D., Mawardi., & Astuti, S. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantu Kartu Domino untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 4 SD. *Jurnal Didaktika Dwija Indria*, 6 (8), 136-150.
- Daryanto. (2014). *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi (Kurikulum 2013)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hidayati, P., dkk. (2021). Analisis Keaktifan dan hasil Belajar Siswa Dengan menggunakan Model Pembelajaran Flipped Classroom melalui Aplikasi Zoom pada Materi Suhu dan Kalor di SMP Negeri 2 Bontang. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika*, 2(2), 149-159.
- Iko, F., Margiyati, K., & Halidjah, S. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Tipe Jigsaw di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1-13.
- Iskandar, D., & Narsim. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya untuk Kenaikan Pangkat dan Golongan Guru & Pedoman Penulisan PTK bagi Mahasiswa*. Cilacap: Ihya Media.
- Ngalimun., Fauzani, M., & Salabi, A. (2014). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Jakarta: Aswaja Pressindo.
- Pamungkas, A., dkk. (2018). Meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran problem based learning (PBL) pada siswa kelas 4 SD. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 287-293.
- Ramlah. (2022). Penerapan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Pelajaran IPS di SDN Jango Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(1), 136-146.

- Rosna, A. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Pembelajaran Kooperatif pada Mata Pelajaran IPA di Kelas IV SD Terpencil Binaa Barat. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 235-246.
- Santosa, A., Amelia, M., & Sarwi, M. (2022). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Kelas V SD Negeri Sudimoro 2 Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Inovasi dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 234-239.
- Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruz Media.
- Sitiatava, P. (2013). *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Widyaswati, R., Amelia, M., & Sarwi, M. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa Kelas IV SDN 2 Mantingan. *Jurnal Inovasi dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 181-188.
- Wahyuningsih, E. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Warsono., & Hariyanto. (2012). *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.