

**PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTU MEDIA  
KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS KELAS IV  
DI SDN 01 WONOLOPO**

Moefty Mahendra<sup>1</sup>, Irna Ratnasari<sup>2</sup>

<sup>1</sup>PGSD FKIP Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo

<sup>2</sup>PGSD FKIP Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo

<sup>1</sup>moeftymahendra@gmail.com, <sup>2</sup>irnaratnasari64@gmail.com

**ABSTRACT**

*The objective of this research was to improve learning outcomes through a problem-based learning model assisted by domino media in the Grade IV Social Science subject at SDN 01 Wonolopo in the 2024/2025 academic year. The design of this research was classroom action research (CAR). Data collection techniques in this study included tests and non-test instruments (observations). The collected data were analyzed using a quantitative descriptive analysis method. The research design followed the Kemmis and McTaggart model. The results of the research showed an improvement in Social Science learning outcomes for Grade IV students at SDN 01 Wonolopo. This was evident from the evaluation data, which showed that the mean score before the action was 60.75, with a classical learning mastery percentage of 37.5%. After the implementation of the action in Cycle I, the mean score increased to 73.25, and the percentage of classical learning mastery rose to 68.75%. Following the implementation of the action in Cycle II, the mean score further increased to 80.5, and the percentage of classical learning mastery reached 81.25%*

*Kata kunci: Domino card, Learning outcomes, Problem Based Learning*

**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran berbasis masalah yang dibantu oleh media domino pada pembelajaran IPAS kelas IV di SDN 01 Wonopolo tahun ajaran 2024/2025. Desain penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data meliputi tes dan instrumen non-tes (observasi). Data yang dihimpun dianalisis dengan metode analisis deskriptif kuantitatif. Desain penelitian mengikuti model Kemmis dan McTaggart. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV di SDN 01 Wonopolo. Hal ini terlihat dari data evaluasi yang menunjukkan bahwa skor rata-rata sebelum tindakan adalah 60,75 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 37,5%. Setelah implementasi tindakan pada Siklus I, skor rata-rata meningkat menjadi 73,25 dan persentase ketuntasan belajar klasikal naik menjadi 68,75%. Setelah implementasi tindakan pada Siklus II, skor rata-rata semakin meningkat menjadi 80,5 dan persentase ketuntasan belajar klasikal mencapai 81,25%

*Kata Kunci: Kartu Domino, Hasil Belajar, Problem Based Learning*

## **A. Pendahuluan**

Pembelajaran adalah bagian dari proses interaktif antara guru dengan siswa serta berbagai unsur-unsur lain dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Pembelajaran juga dikatakan sebagai kegiatan memberikan bimbingan atau bantuan kepada siswa dalam mengembangkan pengetahuan. Pembelajaran hakikatnya adalah upaya dalam membekali siswa untuk bisa mendapatkan tujuan pembelajaran seperti yang diinginkan.

Keberhasilan dari suatu pembelajaran ditentukan bagaimana proses pembelajaran berlangsung. Berhasilnya proses pembelajaran juga tidak terlepas dari keterampilan guru dalam memilih model pembelajaran sesuai dengan gaya belajar siswanya serta mengutamakan optimalisasi partisipasi belajar siswa dengan efektif selama berlangsungnya proses pembelajaran bertujuan memaksimalkan hasil belajar. Siswa dapat memahami materi dengan lebih baik, mampu mengembangkan keterampilannya dan dapat meningkatkan motivasi belajar apabila guru dapat menerapkan pendekatan yang tepat dalam pembelajaran.

Dalam hal ini, guru dituntut kreatif & inovatif dalam merancang atau mendesain strategi pembelajaran yang efektif serta mengevaluasi proses pembelajaran. Guru diharapkan menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan agar membangkitkan minat & keterlibatan belajar yang mempengaruhi hasil belajar.

Pada penerapan kurikulum merdeka di tingkat sekolah dasar saat ini, pembelajaran IPA dan pembelajaran IPS diintegrasikan menjadi satu dengan sebutan Pembelajaran IPAS. IPAS ialah ilmu yang mempelajari tentang kehidupan di alam semesta, termasuk makhluk hidup dan benda mati, serta bagaimana keduanya berinteraksi dalam konteks kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial.

Pada usia sekolah dasar, anak masih berpikir konkret dan sederhana, sehingga penggabungan pembelajaran IPAS dimaksudkan untuk memudahkan pemahaman melalui fenomena kehidupan sehari-hari yang dapat dikaitkan secara holistik dan komprehensif. IPAS di SD ditujukan untuk memberi kesempatan siswa memicu rasa penasaran siswa,

mengembangkan cara berpikir alamiah juga menemukan jawaban atas fenomena alam dengan menggunakan bukti empiris (Yudhistira, 2022).

Hasil pengamatan di SDN 01 Wonolopo menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS di kelas IV masih memiliki beberapa kekurangan. Pembelajaran kurang bervariasi dan belum menerapkan model pembelajaran yang menarik. Siswa cenderung pasif pada saat diskusi kelas serta kurang berani mengungkapkan pendapat atau bertanya kepada guru. Menurut hasil wawancara dengan guru kelas mengungkapkan bahwa rendahnya nilai hasil belajar siswa dipicu oleh rendahnya antusiasme siswa dalam kegiatan belajar. Hal ini diperkuat dengan hasil belajar siswa pada nilai ulangan harian IPA pada materi transformasi energi sebagai data hasil belajar pra siklus terdapat 11 dari 16 siswa mendapatkan nilai kurang dari KKM, sedangkan yang mendapat nilai diatas KKM hanya 5 siswa.

Mendapati hal tersebut, berdasarkan penemuan masalah maka peneliti bersama guru berupaya mengembangkan strategi dan media pembelajaran yang lebih

menyenangkan dan lebih mengaktifkan siswa pada proses belajar, guna mengoptimalkan pembelajaran sehingga dapat memaksimalkan hasil belajar. Menurut Rose dan Nichol (dalam Jaya, 2017) salah satu keterampilan penting guru ialah menciptakan proses belajar yang menyenangkan. Guru perlu memvariasikan metode, media, dan sumber belajar untuk mencegah kebosanan dan meningkatkan keterlibatan siswa. Dalam mencapai tujuan pembelajaran kreativitasan guru berperan sangat penting.

Model pembelajaran inovatif yang cocok diterapkan pada materi IPAS adalah model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning /PBL*), karena model ini dapat memperkuat pemahaman konsep. Penggunaan masalah sebagai titik awal pengetahuan baru, sebagai rangsangan atau stimulus pada proses belajar sebelum mengetahui konsep dari materi yang dipelajari. Dalam model PBL topik yang disajikan adalah masalah autentik atau sering dijumpai dalam aktivitas sehari-hari. Peserta didik diarahkan pada pemecahan masalah yang kompleks dan harus bekerja sama untuk menemukan solusi.

Proses ini dapat membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif. Pendekatan ini mendorong pemberdayaan kemampuan berpikir peserta didik, dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkelanjutan. (Rifai,2020).

Menurut Dedy (2020), minimnya pemanfaatan media pembelajaran sehingga tidak mampu membangkitkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran berdampak pada rendahnya nilai hasil belajar siswa. Upaya tindakan yang dilakukan guru dengan peneliti agar dapat meningkatkan nilai hasil belajar peserta didik ialah dengan mengaplikasikan model pembelajaran inovatif berupa PBL dikombinasikan dengan media berbasis permainan edukatif yang menyenangkan dan dapat memicu ketertarikan siswa untuk belajar.

Media yang dipilih untuk menunjang proses belajar pada penelitian ini berupa kartu domino, yang telah dimodifikasi dengan desain menarik berupa gambar & pertanyaan sesuai topik yang dipelajari. Wiratni (2021) mengungkapkan media ini memiliki kelebihan dalam membuat proses aktivitas pembelajaran menjadi

lebih menarik dan interaktif, jadi siswa menjadi bersemangat dan terlibat aktif saat mengikuti kegiatan belajar (Rahman & Amalia, 2019).

Penampakan kartu domino IPA ini dimodifikasi dengan menarik dan unik. Pada setiap kartu domino IPA terbagi atas dua sisi, berisi satu sisi untuk pertanyaan dan satu sisi lain untuk sisi jawaban. Salah satu kartu berisi sisi 'start' dan sisi berisikan soal. Siswa diminta menghubungkan antar kartu dengan memasang soal dan jawaban yang sesuai.

Menurut Muryaningsih & Irianto (2015), menggunakan kartu domino dalam proses pembelajaran berdampak baik karena selain dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis memecahkan masalah, kemampuan berfikir mereka didasah terutama saat menganalisis & mencocokkan kartu dengan soal yang ada. Oleh karena itu media kartu domino dipilih untuk menunjang proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian yang diulas, maka peneliti melakukan sebuah penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantu media kartu domino untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 1

Wonolopo pada materi transformasi energi.

## **B. Metode Penelitian**

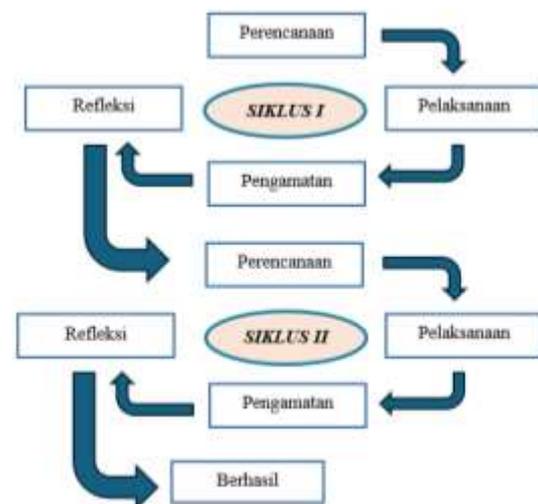
Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classrom Action Research*), PTK adalah penelitian tindakan yang dijalankan oleh guru kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran (Annury, 2019). Penelitian tindakan kelas didasari adanya permasalahan atau kendala yang dialami guru kelas saat kegiatan pembelajaran dan permasalahan tersebut akan diidentifikasi untuk dicarikan solusi agar pembelajaran berjalan efektif. Fokus penelitian tindakan kelas ditekankan pada penyempurnaan atau perbaikan proses pembelajaran pada setiap tahap pelaksanaan dalam tiap siklus tindakan.

Penelitian ini ialah kolaborasi antara peneliti dengan guru kelas, bersama-sama menyusun strategi peningkatan hasil belajar dengan menerapkan model pembelajaran inovatif berupa PBL berbantuan media kartu domino. Saat pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai observer atau subjek pengamat

bertugas mengamati aktivitas guru dan siswa kelas IV SDN 01 Wonolopo.

Objek penelitian ini adalah mata pembelajaran IPAS materi transformasi energi dengan model PBL berbantu media kartu domino di SDN 01 Wonolopo siswa kelas IV. Sejumlah 16 siswa kelas IV SD N 01 Wonolopo menjadi subjek penelitian.

Model Kemmis dan Mc Taggart desain PTK diterapkan dalam penelitian ini, dengan 4 tahap setiap siklusnya yang meliputi perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observation), dan refleksi (reflecting) seperti gambar berikut:



Gambar 1. Bagan Alur Pelaksanaan PTK

Diawali dengan tahap persiapan, yaitu menyusun skenario dengan menyusun modul ajar, menyiapkan media, lembar kerja siswa, soal evaluasi, instrumen

penelitian dan lain lain yang dibutuhkan selama kegiatan mengajar dari awal hingga akhir kegiatan. Dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan, yaitu dilakukannya kegiatan pembelajaran IPAS dengan mengimplementasikan model problem based learning dan media kartu domino IPA modifikasi. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan modul ajar, satu kali kegiatan pembelajaran dalam satu siklus. Tahap pelaksanaan kegiatan dilakukan secara bersamaan dengan tahap pengamatan, pengamatan dilakukan mempergunakan lembar observasi yang disusun sebagai lembar evaluasi terhadap tindakan atau praktik guru dan aktivitas belajar siswa dikelas. Dalam menilai aktivitas guru dan siswa pada mata pelajaran IPAS, digunakan empat kriteria penilaian yang berbeda (Anas Sudjono, 2008) yakni:

Tabel 1. Interval Kategori Aktivitas Guru dan Siswa

No.	Tingkat Penguasaan	Predikat
1	81% - 100%	Baik Sekali
2	71% - 80%	Baik
3	40% - 70%	Cukup Baik
4	0% - 39%	Kurang Baik

Lembar observasi dan tes digunakan sebagai instrumen dalam

penelitian ini untuk mengumpulkan data berkaitan dengan aktivitas siswa beserta guru serta hasil belajar siswa. Data dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Indikator keberhasilan penelitian ini ditentukan oleh guru kelas, yakni dengan perolehan nilai sesuai KKM yang ditentukan senilai  $\geq 75$  dengan ketuntasan belajar sekurang-kurangnya 80% secara klasikal.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil**

Lokasi Penelitian berada di SDN 01 Wonolopo, terletak di wilayah Kelurahan Wonolopo Kecamatan Tasikmadu, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah. Penelitian terlaksana pada semester genap tahun 2024/2025 selama 3 bulan dimulai dari bulan April dan diakhiri pada bulan Juni 2025. Penelitian terlaksana dengan dua siklus dengan satu kali pertemuan atau pelaksanaan pembelajaran dalam tiap siklus.

Data yang dihimpun berasal dari observasi kegiatan pembelajaran IPAS materi transformasi energi. Observasi dilakukan dengan cara memberikan penilaian dari aktivitas siswa dan guru pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung berdasar dengan indikator

pengamatan mempergunakan lembar observasi. Data hasil belajar siswa didapat dari pemberian tes yang berbentuk pilihan ganda sejumlah 5 soal dan isian singkat sejumlah 10 soal.

Kondisi awal hasil belajar pra siklus sebelum menerapkan model pembelajaran inovatif tergolong rendah dan belum meraih KKM . Hasil belajar pra siklus dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Ketuntasan Belajar Siswa Pra Siklus

Ketuntasan	Total siswa	Persentase ketuntasan	Nilai rata-rata
Tuntas	5	31,25%	60,7
Belum Tuntas	11	68,25%	

Tabel 2 menunjukkan bahwa hasil belajar pra siklus hanya sebesar 31,25%. Dengan kata lain bahwa hasil belajar ini masih jauh dari standar keberhasilan minimal yang ditetapkan, yaitu 80%. Berdasar data hasil belajar pra siklus dilakukan intervensi dengan diterapkannya PBL berbantu media kartu domino untuk meningkatkan hasil belajar, data hasil belajar pada siklus I adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I

Ketuntasan	Total siswa	Persentase ketuntasan	Nilai rata-rata
Tuntas	10	62,5%	73,25
Belum Tuntas	6	37,5%	

Tuntas	10	62,5%	73,25
Belum Tuntas	6	37,5%	

Hasil belajar siklus II menunjukkan terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas menjadi 73,25 dan ketuntasan belajar pada persentase 67,5%. Meskipun mengalami peningkatan namun masih belum memenuhi KKM secara klasikal.

Hasil observasi aktivitas siswa siklus I meraih skor 79,41% dengan predikat baik sedangkan hasil observasi aktivitas guru meraih skor 80,20% dengan predikat baik sekali.

Berdasarkan refleksi siklus I motivasi belajar siswa yang masih rendah menjadi penyebab belum tercapainya perolehan hasil yang maksimal. Selain itu, guru minim dalam mempertahankan perhatian siswa selama proses pembelajaran. Oleh karenanya dilakukan perbaikan pada siklus II.

Pada siklus II, sesudah dilakukannya perbaikan berdasar refleksi dari siklus pertama, hasil belajar siswa memperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II

Ketuntasan	Total siswa	Persentase ketuntasan	Nilai rata-rata
Tuntas	10	62,5%	73,25
Belum Tuntas	6	37,5%	

Tuntas	13	81,75%	80,5
Belum Tuntas	3	8,25%	

Didapatkan nilai rata-rata meningkat menjadi 80,5 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 81,15% pada siklus II sehingga indikator keberhasilan klasikal telah tercapai.

Hasil observasi aktivitas siswa siklus II meningkat menjadi 91,17% dengan predikat baik sekali sedangkan hasil observasi aktivitas guru meningkat menjadi 91,66% dengan predikat baik sekali.

Ditinjau dari nilai rata-rata dan ketuntasan mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Peningkatan ketuntasan nilai hasil belajar siswa di setiap siklusnya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Diagram batang perbandingan hasil belajar berdasarkan ketuntasan

## Pembahasan

Pada pra siklus, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi transformasi kelas IV SDN 01 Wonopolo menunjukkan belum mencapai kriteria tuntas secara klasikal. Sebelum diterapkannya model PBL berbantuan media kartu domino didapatkan nilai rata-rata kelas sebesar 60.75, tercatat hanya sebanyak 6 memperoleh nilai di atas KKM, dengan artian ketuntasan secara klasikal sebesar 31,25%. Sehingga terdapat 68,75% atau 10 siswa belum memenuhi KKM. Rendahnya nilai hasil belajar siswa disebabkan oleh minimnya variasi penggunaan model serta media pembelajaran sehingga kegiatan belajar menjadi terkesan jenuh dan membosankan yang mengakibatkan peserta didik kurang terdorong untuk terlibat dalam proses belajar. Oleh sebab itu tujuan penelitian ini ialah untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa pada materi transformasi energi kelas IV SDN 01 Wonolopo melalui penerapan model pembelajaran inovatif berupa PBL dikombinasikan dengan media kartu domino.

Pelaksanaan tindakan dilakukan guru dengan melaksanakan kegiatan sesuai RPP pada modul ajar yang telah disusun. Tahap-tahap PBL

diawali dengan mengorientasikan siswa pada sebuah fenomena permasalahan melalui sebuah video kemudian bersama-sama memecahkan masalah dengan cara melakukan tanya jawab. Tahap kedua yaitu membagi kelompok kemudian mengorganisasikan tugas belajar. Pada tahap inilah kartu domino IPAS dimainkan setiap kelompok dibawah pengawasan guru kelas. Pada tahap ketiga, guru mendorong siswa dalam membimbing penyelidikan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan dalam pemecahan masalah pada pekerjaan yang diberikan. Selanjutnya tahap empat setiap kelompok wajib menyajikan hasil karya dengan mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas. Tahap terakhir dengan menganalisis dan mengevaluasi proses penyelesaian masalah, dimana siswa dibantu oleh guru melakukan refleksi dan evaluasi untuk penyelidikan siswa dalam menyelesaikan masalah. Setelah pembelajaran berakhir dengan menyimpulkan materi bersama-sama, tidak lupa dilakukan penilaian dengan memberikan soal tes evaluasi.

Pada siklus 1, sesudah melakukan usaha perbaikan dengan

mengimplementasikan model PBL yang dikombinasikan dengan penggunaan media kartu domino, pencapaian hasil belajar siswa pada siklus 1 menunjukkan peningkatan dari hasil belajar pra siklus.

Sesudah menjalankan model PBL yang dikombinasikan dengan media kartu domino, hasil belajar peserta didik pada siklus I mengalami kemajuan jika dibandingkan dengan pra siklus. Namun ketuntasan hasil belajar belum memenuhi standar indikator keberhasilan penelitian, yakni 80%. Oleh karenanya sebagai tindak lanjut perbaikan dari siklus I maka penelitian dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

Hasil observasi pada siklus 1 menunjukkan bahwa kinerja guru masih kurang maksimal dalam menerapkan model PBL. Hal ini tampak dari hasil observasi aktivitas guru dalam menerapkan model PBL pada siklus I termasuk dalam kategori baik sekali dengan persentase 80,20%. Meski begitu, ada beberapa indikator belum sepenuhnya dilaksanakan secara maksimal & memerlukan perbaikan seperti minimnya tindakan guru dalam memotivasi siswa dan kurang

maksimal dalam mengkondisikan siswa atau mengelola kelas.

Hasil pengamatan kegiatan belajar siswa pada proses belajar mengajar pada siklus I termasuk dengan kategori baik dengan persentase 79,41%. Ini disebabkan oleh beberapa indikator penilaian belum dilaksanakan secara optimal, seperti siswa masih malu-malu atau kurang berani saat menjawab pertanyaan dari guru atau bertanya kepada guru dan kurang memperhatikan presentasi dari kelompok lain.

Penggunaan model pembelajaran dikombinasikan dengan media pembelajaran berupa kartu domino IPA terbukti efektif meningkatkan nilai hasil belajar peserta didik. Media kartu domino IPAS melengkapi model PBL dapat meningkatkan efektivitas proses belajar sehingga hasil belajar siswa mengalami kemajuan. Permainan edukatif menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, membuat siswa lebih antusias sehingga siswa terdorong untuk belajar dan terlibat aktif dalam aktivitas kegiatan belajar. Hal ini terbukti terealisasi pada hasil belajar siklus II. Pada siklus II, aktivitas siswa dalam pembelajaran

IPAS dengan menerapkan model PBL mencapai persentase 91,17%, yang termasuk dalam kategori baik sekali dan menunjukkan peningkatan dari siklus I, terdapat kemajuan seperti seperti para siswa sudah menunjukkan keberanian dengan percaya diri menjawab pertanyaan guru, tanpa ragu-ragu dan mengajukan pertanyaan sendiri mengenai materi yang belum dimengerti dengan menerapkan model PBL berbantuan media kartu domino yang berbasis permainan edukatif siswa dapat lebih aktif dan membuat suasana kelas menjadi menyenangkan selama proses belajar berlangsung serta dapat membangkitkan semangat belajar siswa untuk mengikuti keseluruhan aktivitas pembelajaran sehingga mempengaruhi hasil belajar yang optimal. Hasil belajar siklus II menunjukkan jika pemahaman siswa pada materi transformasi energi meningkat setelah diadakannya perbaikan-perbaikan yang dilakukan guru pada siklus II.

Siklus II dilakukan sebagai tindak lanjut perbaikan dari siklus I yang belum mencapai keberhasilan penelitian. Hasil observasi kinerja guru pada siklus II ini tergolong dalam

kategori baik sekali dengan persentase 91,66%, membuktikan bahwa guru telah mampu melaksanakan model PBL dengan baik dan sesuai dengan tujuan. Seperti guru sudah memperbaiki dalam mengelola kelas dan memotivasi siswa sehingga siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Nilai hasil belajar siswa pada siklus II menunjukkan jika ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II meningkat daripada siklus I, menjadi 13 dari 26 siswa tuntas mencapai KKM dengan persentase 81,25% di siklus II. Sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 3 siswa atau 18,75% dengan rata-rata hasil tes 80,5. Pada siklus ini, siswa telah mencapai indikator keberhasilan penelitian, yaitu 80%. Dengan begitu, penelitian tindakan kelas ini dianggap selesai pada siklus II karena telah mencapai ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 81,25%.

Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi dikarenakan model pembelajaran yang digunakan lebih menekankan pengembangan kemampuan siswa secara mandiri. Terlihat saat diskusi kelompok, siswa dapat belajar secara aktif dan memaksimalkan kemampuan yang

mereka miliki, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. PBL memberi kebebasan siswa mengajukan ide, gagasan, serta mendiskusikannya tanpa terbebani rasa takut. Selain itu, siswa mendapat kesempatan berbagi informasi melalui diskusi kelompok, menyebabkan siswa yang mempunyai kemampuan lebih akan menjadi mentor untuk teman-temannya, siswa yang kurang mampu dapat termotivasi dari temannya yang memiliki kemampuan lebih. Akibatnya, semua siswa mencapai pemahaman yang mendalam dan menyeluruh tentang materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan dengan membandingkan hasil belajar tiap setiap siklusnya, dapat disimpulkan bahwa model PBL dengan bantuan media kartu domino efektif meningkatkan hasil belajar IPAS materi transformasi energi kelas IV SDN 01 Wonolopo Kecamatan Tasikmadu Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2024/2025.

Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian terdahulu yang menemukan bahwa PBL dengan kartu domino IPA berdampak positif pada hasil belajar siswa. Penelitian ini

mendukung temuan sebelumnya yang dilakukan oleh Isti Zulfa Nida, Veryliana Purnamasari & Siti Kusniati tahun 2023, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Gajahmungkur 04 pada materi wujud zat dan perubahannya. Terjadi kenaikan hasil belajar dari kondisi awal ketuntasan belajar 44% menjadi 66% pada siklus I dan berhasil pada siklus II dengan ketuntasan belajar 94% dari jumlah 18 siswa.

Selaras dengan penelitian yang dilakukan Ramlah tahun 2023, mengintegrasikan PBL dengan kartu domino pada materi IPAS kelas IV, tumbuhan sumber kehidupan, hasil penelitian ini menegaskan dapat meningkatkan pemahaman konsep IPA. Pada temuan ini menghasilkan capaian belajar yang memuaskan, yang semula dengan persentase pencapaian KKM 13,33% pada pra siklus meningkat menjadi 83,3% di siklus II dari jumlah 30 siswa kelas IV SDN Pandanwangi 4 Kota Malang.

### **E. Kesimpulan**

Dengan demikian dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan jika metode pembelajaran berbasis masalah / PBL yang

didukung oleh media kartu domino mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 01 Wonolopo dalam mata pelajaran IPAS, khususnya pada topik transformasi energi, pada tahun ajaran 2024/2025. Dibuktikan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas & ketuntasan belajar yang meningkat. Perolehan rata-rata siklus I meraih nilai 73,25 dengan ketuntasan belajar 68,75% dan meningkat siklus II dengan rata-rata 80,5 dengan ketuntasan belajar 81,25%.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Annury, M. N. (2019). Peningkatan Kompetensi Profesional Guru melalui Penelitian Tindakan Kelas. *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama Untuk Pemberdayaan*, 18(2), 177.
- Irianto, M. (2025). Math Games Domino Effect on the Result of the learning Math Fractions in Class IV SD Negeri 1 Kalikabong. *Journal of Basic Education dynamics*, 7(2), 31-42.
- Rahman. (2019) Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Materi Suhu dan Perubahannya : *Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains* Vol (5) No (02).
- Rifai, Afif. *Problem Based Learning Dalam Pembelajaran IPA* *Jurnal Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar SHEs: Conference Series* 3 (3) (2020) 2139- 2144.

- Sudjono, Anas (2008). Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Wiratni, N. L., Ardana, I., ., & Mardana, I. B. . (2021). Pengembangan media kartu domino Pada Pembelajaran IPAS dengan Topik Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku Untuk Saiawa Kelas IV SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11,(2), 120-134.