

Peningkatan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas IV Melalui Model PBL Berbantuan Media DOMIPAS pada Materi Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi

Laili Habibah*, Choirul Huda, Devia Fitra Ahyari

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
*habibahlaili11052000@gmail.com**

Abstract: *This research was motivated by the low understanding of the concepts of class IV students in science subjects. This reason, researchers conducted classroom action research (PTK) with the aim of increasing understanding of concepts using the PBL model assisted by IPAS domino cards (DOMIPAS). The design uses the Kemmis and Mc Taggart model which has 4 components, namely planning, action, observation and reflection. This research consists of pre-cycle, cycle I and cycle II stages. Researcher was held in class IV at SDN Pandanwangi 4 with a total of 30 people. Data collection techniques use observation, interviews, tests and documentation. The results show that in the pre-cycle the average class score reached 44.33; cycle I was 63; and cycle II as many as 78. In addition, the percentage of KKM achievement showed that in the pre-cycle it reached 13.33%; cycle I was 33.33%; and cycle II as much as 83.33%. So it can be concluded that the application of the PBL model with DOMIPAS media can increase class IV students' conceptual understanding of plant as the source of life on Earth.*

Key Words: *understanding concepts, PBL, domino cards*

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman konsep peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS. Untuk itu, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tujuan meningkatkan pemahaman konsep dengan model PBL berbantuan kartu domino IPAS (DOMIPAS). Desainnya menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart yang memiliki 4 komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari tahapan pra siklus, siklus I, dan siklus II. Diadakan di kelas IV SDN Pandanwangi 4 dengan jumlah 30 orang. Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Hasilnya menunjukkan bahwa pada pra siklus nilai rata-rata kelas mencapai 44,33; siklus I sebesar 63; dan siklus II sebanyak 78. Selain itu, presentase pencapaian KKM menunjukkan pada pra siklus mencapai 13,33%; siklus I sebesar 33,33%; dan siklus II sebanyak 83,33%. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model PBL dengan media DOMIPAS dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik kelas IV pada materi tumbuhan sumber kehidupan di Bumi.

Kata kunci: pemahaman konsep, PBL, kartu domino

Pendahuluan

Pendidikan sekolah dasar (SD) memegang peranan yang sangat penting dalam membangun pondasi pendidikan. SD merupakan langkah awal anak-anak memperoleh pendidikan formal yang akan membekali mereka dengan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan karakter yang positif. Di SD mereka akan belajar berbagai mata pelajaran seperti matematika, Bahasa Indonesia, ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS), pendidikan pancasila, dll. Pondasi yang kuat ini akan membantu peserta didik untuk melaju ke jenjang pendidikan berikutnya dengan kemampuan yang mereka miliki.

Pada jenjang sekolah dasar di kurikulum merdeka ini, terdapat penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu

Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pertimbangan dari adanya penggabungan ini karena peserta didik di sekolah dasar masih cenderung untuk melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu (Marwa et al., 2023). Selain itu, cara berpikir mereka masih dalam tahap konkret/sederhana, holistic, dan komprehensif tetapi tidak detail (Purwanto, 2024). Diharapkan dengan penggabungan ini, peserta didik dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Tujuan mata pelajaran IPAS yakni untuk mengembangkan rasa ingin tahu, minat, keaktifan, keterampilan inkuiri, serta pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS (Agustina et al., 2022).

Pemahaman konsep memegang peranan penting dalam proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Menurut (Deliany et al., 2019) dengan pemahaman berbagai konsep terhadap materi yang dipelajari dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Untuk memperoleh pemahaman konsep dapat dilatih dengan kemampuan menyimpulkan, menemukan, menafsirkan, menerjemahkan, dan menyampaikan permasalahan berdasarkan konsep yang sudah dipelajari (Astuti et al., 2022)

Untuk mengetahui apakah peserta didik sudah memiliki pemahaman konsep, menurut (Rahayu & Pujiastuti, 2018), kita bisa melihat dari beberapa indikator yaitu: (a) menjelaskan konsep dengan kata-kata mereka sendiri; (b) mengelompokkan benda-benda sesuai dengan konsep; (c) memberikan contoh dan bukan contoh dari konsep; (d) menyajikan konsep dalam bentuk yang berbeda-beda; (e) menentukan syarat-syarat yang harus dipenuhi dalam suatu konsep; (f) memilih langkah-langkah yang tepat untuk menyelesaikan masalah; dan (g) menerapkan konsep untuk menyelesaikan soal.

Media pembelajaran dapat membantu guru untuk menambahkan ilmu pengetahuan kepada peserta didik (Nurrita, 2018). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan sebagai perantara dalam kegiatan belajar mengajar yang berfungsi untuk mengirimkan informasi atau bahan ajar dari pendidik ke peserta didik dengan tujuan memperlancar proses komunikasi dan mencapai tujuan pembelajaran (Rizal et al., 2016). Daradjat menyebutkan 5 macam fungsi media pembelajaran antara lain: fungsi edukatif, fungsi sosial, fungsi ekonomis, fungsi politis, dan fungsi seni budaya (Hasan et al., 2021).

Penggunaan media pembelajaran memegang peranan penting dalam membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran (Nirwana et al., 2024). Peserta didik pada jenjang sekolah dasar memasuki tahapan operasional konkret sehingga membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk membantu memahami materi pembelajaran (Astini & Purwati, 2020). Dengan terlibat langsung dalam proses pembelajaran, akan membantu peserta didik lebih memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu mengembagkan media pembelajaran yang menarik dan meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar.

Menurut (Suteja et al., 2022), karakteristik peserta didik di kelas 4 yaitu memiliki rasa ingin tahu dan motivasi yang kuat, suka mencoba-coba, serta senang bermain. Salah satu bentuk permainan dapat menggunakan media kartu. Permainan kartu adalah permainan yang dimainkan oleh banyak orang dan biasanya dilakukan secara bergiliran (turn-based game) (Harahap et al., 2022). Namun pada permainan kali ini menggunakan media kartu DOMIPAS (domino IPAS). Media ini diadaptasi dari kartu domino yang terdiri dari 30 kartu. Terdapat 2

sisi dalam setiap kartu domino, sisi pertama berisi pertanyaan sedangkan sisi kedua berisi jawaban. Pertanyaan dan jawaban pada kartu domino terletak pada kartu yang berbeda. Jadi, dalam permainannya peserta didik harus (secara bergantian) mengurutkan kartu tersebut menjadi satu kesatuan yang runtut sesuai dengan soal dan jawabannya (Muthoharoh & Cholifah, 2020).

Media kartu domino dapat menjadi sarana yang efektif untuk proses pembelajaran di sekolah, karena peserta didik dapat diajak belajar sambil bermain (Istyasiwi et al., 2021). Kartu domino memiliki karakteristik yang sangat aplikatif, yaitu: 1) ideal untuk materi yang hendak disampaikan, 2) dapat digunakan untuk mengetahui pemahaman materi peserta didik, 3) permainan ini menuntut semua peserta untuk terlibat aktif, serta 4) membantu peserta didik yang pemalu untuk lebih terbuka, 5) di level yang lebih lanjut, kedua sisi pada kartu domino dapat digunakan pertanyaan dan jawaban yang lebih kompleks, dengan memperkuat kebutuhan membaca dengan seksama untuk menjawab pertanyaan dengan tepat (Nurhamidin, 2019).

Namun dalam pengaplikasiannya kartu domino juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan kartu domino yaitu: (1) permainannya sangat menyenangkan; (2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari peserta didik untuk belajar; (3) interkasi antar peserta didik lebih menonjol; (4) dapat memberikan umpan balik langsung secara cepat atas apa yang dilakukan sehingga proses pembelajaran lebih efektif; (5) menuntut peserta didik berfikir, mengingat, memprediksi, menghitung dan menerka; (6) kegiatan ini menuntut semua orang untuk terlibat sehingga peserta didik yang pemalu menjadi lebih terbuka. Adapun kelemahan kartu domino yaitu: (1) membutuhkan waktu yang cukup lama; (2) tidak semua topik dapat disajikan melalui kartu domino dan (3) dapat mengganggu ketenangan belajar kelas lain (Nurmayani et al., 2022). Selain itu, Wiratni mengatakan kartu domino memiliki sifat yang yang mengoptimalkan belajar sambil bermain, sehingga peserta didik lebih semangat mengikuti pembelajaran (Wiratni et al., 2021).

Pembelajaran berbasis masalah atau lebih dikenal sebagai model *problem based learning* (PBL) adalah salah satu model pembelajaran secara berkelompok yang menggunakan permasalahan di dunia nyata untuk proses pembelajaran dengan menggunakan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang penting dari materi pembelajaran. Agar mencapai tujuan pembelajaran, maka masalah yang digunakan harus sesuai dengan kurikulum, fakta yang terjadi di lingkungan, dan disesuaikan dengan peralatan yang ada (Syamsidah & Suryani, 2018).

Sintaks dari model PBL yaitu: 1) orientasi peserta didik dalam masalah, 2) mengorganisasikan peserta didik, 3) membimbing pengalaman individu dalam kelompok, serta 4) membuat dan menyajikan hasil (Nuraini & Kristin, 2017). Model PBL ini bertujuan untuk membiasakan peserta didik dalam memecahkan dan menganalisis masalah sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mereka secara maksimal (Siregar et al., 2024).

Menurut Shoimin, model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) memiliki sejumlah keunggulan, di antaranya: 1) membantu peserta didik dalam mengasah kemampuan pemecahan masalah, 2) mendorong pengembangan berpikir kreatif, dan 3) menjadikan

pendidikan lebih relevan dengan kenyataan, terutama dalam konteks dunia kerja. Namun, model ini juga memiliki beberapa kelemahan, seperti: 1) membutuhkan waktu yang cukup lama, 2) tidak selalu cocok untuk semua topik pembelajaran, dan 3) memerlukan perubahan pada kebiasaan peserta didik yang biasanya hanya menerima informasi dari guru (Shoimin, 2014).

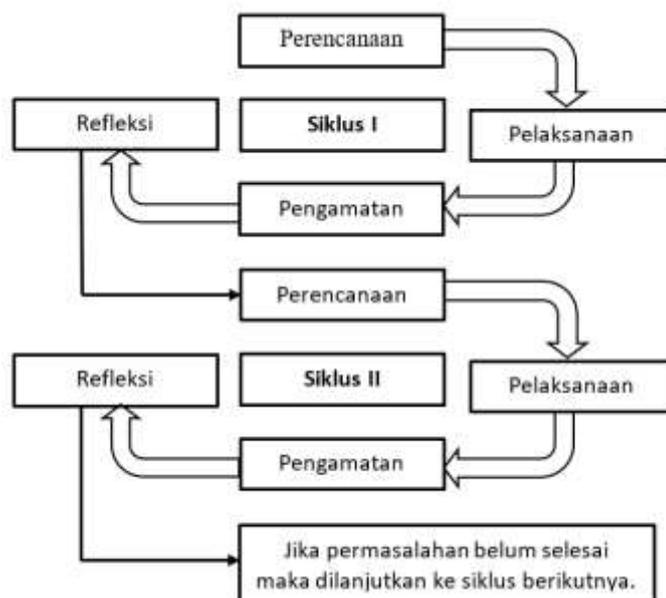
Dari hasil observasi dan wawancara pada peserta didik kelas IV di SDN Pandanwangi 4, ternyata terdapat permasalahan pada proses pembelajaran IPAS. Mereka masih asing dengan pelajaran IPAS, karena sebelumnya di kelas III tidak terdapat mata pelajaran tersebut. Sebenarnya materi IPAS sudah diberikan tetapi diintegrasikan dengan mata pelajaran lain yaitu Bahasa Indonesia. Selain itu, mereka juga kesulitan dalam memahami konsep yang ada. Hal ini disebabkan karena masih minimnya pengetahuan dan media yang digunakan oleh guru yang tidak sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik. Guru masih menerapkan model pembelajaran konvensional dan belum menggunakan media pembelajaran yang menarik. Dari hasil asesmen awal baik kognitif maupun non-kognitif peserta didik kelas IV kebanyakan memiliki gaya belajar visual dan senang belajar sambil bermain.

Beberapa penelitian yang masih berkaitan dengan penelitian ini, yaitu: (1) Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan pemahaman konsep peserta didik kelas III di SDN Sinduadi setelah menerapkan media kartu domino pecahan dengan presentase ketuntasan pra tindakan sebanyak 31,25%, pada siklus I meningkat sebesar 53,13%, dan di siklus II menjadi 87,5% (Wijayanti, 2018); (2) Penggunaan kartu domino berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep matematis peserta didik pada materi pecahan sederhana kelas III di SDN Karang Mulya pada tahun pelajaran 2020/2021 dengan nilai rata-rata 78,3 sudah tergolong kategori baik (Shintya et al., 2022); (3) Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran problem based learning berbantuan kartu domino berpengaruh terhadap numerasi peserta didik kelas III SDN Gayungan II/423 Surabaya (Yustitia & Kusmaharti, 2024).

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Pemahaman Konsep Peserta didik Kelas IV Melalui Model PBL Berbantuan Media DOMIPAS Pada Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi.”

Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) atau disingkat dengan PTK. PTK ialah penelitian tindakan yang bersifat kolaboratif dan reflektif serta bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di SDN Pandanwangi 4 Kota Malang yang berjumlah 30 orang.



(Arikunto et al., 2015)

Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Dari gambar di atas, nampak penelitian ini menggunakan desain penelitian model Kemmis dan Mc Taggart. Menurut Arikunto model Kemmis dan Mc Taggart memiliki 4 komponen yang membentuk suatu sistem yang saling berkaitan yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Fahrudhin et al., 2018). Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus, dimana pada masing-masing siklusnya melalui keempat komponen/kegiatan di atas.

Diawali dengan tahap persiapan, dimana peneliti di sini mempersiapkan modul ajar, media, bahan ajar, soal evaluasi, dll yang dibutuhkan selama kegiatan mengajar dari awal hingga akhir. Dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan yaitu tahapan dimana dilakukannya pembelajaran menggunakan media DOMIPAS yang dilaksanakan sesuai dengan modul ajar yang sudah dibuat. Proses pembelajaran ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus, dimana setiap siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2×35 menit di setiap pertemuannya. Pada tahap pelaksanaan juga dilakukan tes evaluasi dan pengamatan terhadap jalannya proses pembelajaran. Tujuannya untuk mengetahui interaksi antara peserta didik dengan media pembelajaran serta untuk menilai efektifitas penggunaan media pembelajaran dalam mendukung pemahaman konsep peserta didik setelah proses pembelajaran. Selanjutnya pada tahap refleksi dilakukan analisis data dari hasil pengamatan dan tes evaluasi untuk mengetahui berbagai kekurangan dalam proses pembelajaran guna perbaikan pada proses pembelajaran berikutnya yaitu pada siklus II.

Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi, pedoman wawancara, lembar tes, dan dokumentasi. Lembar tes tersebut terdiri dari 20 soal pilihan ganda dengan materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi yang ada pada mata pelajaran IPAS kelas IV semester I. Sedangkan datanya dikumpulkan dengan teknik observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi.

Analisis datanya dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif berasal dari hasil tes kemampuan pemahaman konsep peserta didik pada materi IPAS. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil observasi peserta didik selama kegiatan pembelajaran menggunakan lembar observasi. Peneliti menggunakan rumus presentase untuk mengetahui perubahan peningkatan nilai pemahaman konsep setelah pembelajaran menggunakan media domino IPAS (DOMIPAS).

Penelitian ini dianggap berhasil jika terjadi peningkatan pemahaman konsep peserta didik pada materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi. Dihitung menggunakan indikator kinerja yaitu nilai rata-rata hasil belajar peserta didik sudah mencapai nilai KKM yaitu 75 dengan minimal 75% dari jumlah peserta didik yang ada di kelas.

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{bagian}}{\text{total}} \times 100\%$$

Keterangan:

Presentase (%) : Untuk mengetahui seberapa persen peserta didik yang telah meningkatkan pemahaman konsepnya.

Bagian : Jumlah peserta didik yang nilainya di atas KKM.

Total : Jumlah seluruh peserta didik dalam kelas IV.

Tabel 1. Kriteria Pemahaman Konsep Peserta Didik

Rentang Nilai	Tingkat Pemahaman Konsep
95 – 100	Sangat Paham
85 – 94	Paham
74 – 84	Cukup Paham
65 – 74	Kurang Paham
< 65	Sangat Kurang Paham

(Wijayanti, 2018)

Hasil dan Pembahasan

Tujuan dari diadakannya penelitian ini yaitu untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik melalui *model problem based learning* (PBL) terhadap materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi yang diadakan pada kelas IV di SDN Pandanwangi 4 dengan menggunakan media domino IPAS (DOMIPAS). Dimana jumlah peserta didik kelas IV yaitu 30 orang yang terdiri dari 15 laki-laki dan 15 perempuan. Tahapan pada penelitian ini terdiri dari kegiatan pra siklus, siklus I, dan siklus II.

1) Pra siklus

Kegiatan pra siklus ini dilaksanakan dalam satu kali pertemuan pada hari Kamis tanggal 1 Agustus 2024. Tujuan dilaksanakannya kegiatan ini yaitu untuk mengetahui sejauh mana pemahaman konsep peserta didik terhadap materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi. Dari hasil tes pemahaman konsep peserta didik pada pra siklus ternyata masih banyak peserta didik yang belum paham.

Terdapat 4 peserta didik (13,33%) yang tuntas (di atas nilai KKM) sedangkan sebanyak 26 peserta didik (86,67%) belum tuntas dengan kriteria ketuntasan minimalnya adalah 75. Sedangkan rata-rata nilai pra siklus yang diperoleh peserta didik masih sangat rendah yaitu 43 dengan kriteria sangat kurang paham.

Tabel 2. Hasil Belajar IPAS Peserta didik pada Pra Siklus

Tahapan	Jumlah Peserta didik Tuntas (Nilai \geq 75)	Presentase Peserta didik Tuntas	Nilai Rata-rata Kelas	Kriteria
Pra siklus	4	13,33%	44,33	Sangat Kurang Paham

2) Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada hari Rabu dan Kamis tanggal 7-8 Agustus 2024 dengan materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi menggunakan media domino IPAS (DOMIPAS). Kartu DOMIPAS ini dimainkan seperti kartu domino pada umumnya dimulai dengan kartu yang bertusliskan start dan diakhiri dengan kartu bertuliskan finish. Permainan ini dilakukan bersama-sama oleh peserta didik dalam satu kelas, setiap perwakilan kelompok bertugas memegang dan memainkan kartu yang sudah dibagikan. Anggota kelompok yang lain bertugas untuk mengamati dan ikut memikirkan jawaban yang tepat. Kelompok yang berhasil menghabiskan kartu yang dimilikinya terlebih dahulu dinyatakan sebagai pemenangnya.

Setelah menggunakan media DOMIPAS ini, hasil belajar peserta didik pada siklus I mengalami peningkatan. Peserta didik yang sudah mencapai nilai KKM mencapai 10 orang dengan presentase (33,33%). Rata-rata nilai peserta didik juga meningkat menjadi 63.

Tabel 3. Hasil Belajar IPAS Peserta didik pada Siklus I

Tahapan	Jumlah Peserta didik Tuntas (Nilai \geq 75)	Presentase Peserta didik Tuntas	Nilai Rata-rata Kelas	Kriteria
Siklus I	10	33,33%	63	Sangat Kurang Paham

Terjadi peningkatan pada siklus I ini dibandingkan dengan tahap pra siklus. Semula jumlah peserta didik yang mencapai nilai KKM pada pra siklus adalah 4 orang sekarang meningkat menjadi 10 orang dengan presentase peserta didik yang tuntas yaitu 33,33%. Selain itu, nilai rata-rata kelas juga mengalami peningkatan yang signifikan yang semula 44,33 sekarang pada siklus I meningkat menjadi 63.

Namun peningkatan tersebut masih belum memenuhi kriteria keberhasilan yang sudah ditentukan sebelumnya bahwa nilai rata-rata hasil belajar peserta didik sudah mencapai nilai KKM yaitu 75 dengan minimal 75% dari jumlah peserta didik yang ada di kelas. Sehingga diperlukan tindakan untuk siklus 2, agar terjadi peningkatan pada nilai rata-rata kelas dan presentase peserta didik yang tuntas.

Refleksi pada pembelajaran di siklus I menggunakan media DOMIPAS yang dimainkan dalam satu kelas yaitu banyak peserta didik yang kurang terlibat dalam permainan. Hal ini disebabkan karena kartu domino hanya dipegang oleh perwakilan kelompok dan

ruangan kelas yang sempit sehingga tidak semua peserta didik dapat merasakan, memegang, dan mengamati permainan kartu domino dengan baik.

3) Siklus II

Siklus II ini dilaksanakan pada hari Rabu dan Kamis tanggal 15-16 Agustus 2024. Hasil dari observasi dan refleksi pada siklus I menjadi acuan untuk perbaikan pada siklus II ini. Pada siklus II ini, kartu DOMIPAS dimainkan oleh masing-masing kelompok, dimana setiap kelompoknya terdiri dari 6 orang. Sehingga setiap peserta didik bisa merasakan dan mempunyai pengalaman langsung untuk bermain.

Setelah memainkan kartu DOMIPAS secara berkelompok, peserta didik diberikan soal evaluasi untuk mengetahui pemahaman konsep yang mereka miliki. Hasilnya terdapat peningkatan pada hasil belajar peserta didik yang tuntas (nilai ≥ 75) berjumlah 25 orang dengan presentase ketuntasan (83,33%) dalam satu kelas. Selain itu, nilai rata-rata kelas juga mengalami peningkatan menjadi 78.

Tabel 4. Hasil Belajar IPAS Peserta didik pada Siklus II

Tahapan	Jumlah Peserta didik Tuntas (Nilai ≥ 75)	Presentase Peserta didik Tuntas	Nilai Rata-rata Kelas	Kriteria
Siklus II	25	83,33%	78	Cukup Paham

Peningkatan pada siklus II ini sangat signifikan dibandingkan pada pra siklus dan siklus I. Dengan nilai rata-rata kelas sebesar 78 dengan kriteria cukup paham. Hasil tersebut sudah memenuhi kriteria keberhasilan pada penelitian ini yaitu nilai rata-rata hasil belajar peserta didik sudah mencapai nilai KKM yaitu lebih dari 75 dengan minimal 75% dari jumlah peserta didik yang ada di kelas.

4) Hasil Keseluruhan

Dari hasil observasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) dan media pembelajaran DOMIPAS, peserta didik menjadi lebih terlibat aktif dalam pembelajaran. Mereka lebih tertarik dan memberikan tanggapan yang positif terkait permasalahan yang disajikan oleh guru. Mereka juga sangat antusias dalam memainkan kartu DOMIPAS dalam kelompoknya terkait materi tumbuhan, sumber kehidupan di bumi.

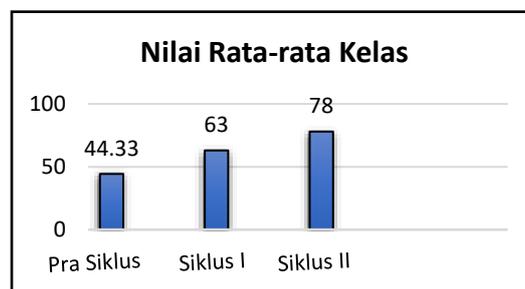
Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus II maka dapat diketahui bahwa hasilnya sudah memenuhi indikator keberhasilan pada penelitian ini yaitu nilai rata-rata hasil belajar kelas sudah mencapai nilai KKM yaitu 75 dengan minimal 75% dari jumlah peserta didik yang ada di kelas. Hasilnya dapat diamati pada tabel 5 di bawah ini:

Tabel 5. Peningkatan hasil belajar IPAS kelas IV

No.	Pembelajaran IPAS	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Nilai rata-rata kelas	44,33	63	78
2.	Presentase Peserta Didik Tuntas	13,33%	33,33%	83,33%
3.	Kriteria	Sangat Kurang Paham	Sangat Kurang Paham	Cukup Paham

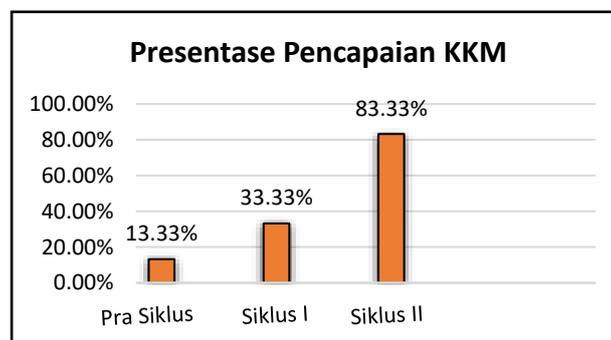
Dari hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PBL berbantuan kartu DOMIPAS dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik kelas IV pada materi tumbuhan, sumber kehidupan di bumi. Hal ini dapat diketahui melalui tes hasil belajar peserta didik.

Peningkatan ini dapat diamati pada nilai rata-rata kelas yang diperoleh oleh peserta didik pada pra siklus sebesar 44,33 dan mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 63. Namun hasil ini belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum yang disepakati pada penelitian ini yaitu sebesar 75 dengan minimal diperoleh oleh 75% peserta didik dalam kelas. Oleh karena itu dilakukan tindakan untuk siklus II dengan hasil nilai rata-rata kelas mencapai 78 dan sudah memenuhi indikator yang sudah ditetapkan. Jika digambarkan dalam grafik batang maka hasilnya sebagai berikut ini.



Gambar 2. Peningkatan rata-rata kelas pada pra siklus, siklus I, dan siklus II

Presentase peserta didik yang tuntas (memiliki nilai ≥ 75) dalam satu kelas juga mengalami peningkatan yang signifikan. Pada pra siklus persentasenya sebesar 13,33% lalu pada siklus I meningkat menjadi 33,33%. Peningkatan ini tentu saja masih jauh dari indikator keberhasilan yang diharapkan pada penelitian yaitu minimal 75% dari jumlah peserta didik di kelas. Oleh karena itu, dilakukan tindakan untuk siklus II dengan hasil presentase mencapai 83,33%. Hasil ini tentu saja sudah memenuhi indikator keberhasilan pada penelitian ini yaitu melebihi 75%. Jika digambarkan dalam grafik batang maka hasilnya sebagai berikut.



Gambar 3. Peningkatan presentase pencapaian KKM pada pra siklus, siklus I, dan siklus II

Dengan demikian, terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep peserta didik kelas IV dengan model PBL (*problem based learning*) berbantuan media DOMIPAS (domino IPAS) pada materi tumbuhan sumber kehidupan di Bumi. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Juwita bahwa penggunaan media

kartu permainan bilangan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik (Sari & Juwita, 2019) dan hasil penelitian Nurlita, dkk bahwa pemahaman konsep peserta didik mengalami peningkatan setelah menerapkan *problem based learning* (Nurlita et al., 2019).

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL (*problem based learning*) dengan berbantuan media DOMIPAS (domino IPAS) dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik kelas IV pada materi tumbuhan sumber kehidupan di Bumi. Hal ini dapat diketahui dari hasil penelitian sebagai berikut: 1) Nilai rata-rata pada pra siklus sebesar 44,33 mengalami peningkatan pada siklus I yaitu 63, dan memenuhi indikator keberhasilan (nilai ≥ 75) pada siklus II sebesar 78; 2) Presentase peserta didik yang tuntas (memiliki nilai ≥ 75) dalam satu kelas pada pra siklus sebesar 13,33% lalu pada siklus I meningkat menjadi 33,33% dan memenuhi kriteria keberhasilan pada siklus II dengan hasil presentase mencapai 83,33%.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka disarankan: 1) Bagi sekolah dapat mengembangkan model pembelajaran dan media pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik; 2) Bagi guru dapat menerapkan model pembelajaran PBL berbantuan kartu domino sebagai salah model dan media untuk pembelajaran IPAS di kelasnya; 3) Peneliti lain dapat dapat mengembangkan model pembelajaran PBL dan kartu domino dengan mempertimbangkan variabel lain yang relevan karena penelitian ini hanya berfokus pada pemahaman konsep peserta didik.

Daftar Rujukan

- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Astini, N. W., & Purwati, N. K. R. (2020). Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Emasains*, IX(1), 1–8.
- Astiti, D. O., Pratiwi, D. D., & Farida. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Matematis dan Pemahaman Konsep Dengan Menerapkan Model Pembelajaran CMI Berbantuan RME. *Delta*, 10(1), 35–44.
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Educare: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 17(2), 90–97. <https://doi.org/10.36555/educare.v17i2.247>
- Fahrudin, A. G., Zuliana, E., & Bintoro, H. S. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Melalui Realistic Mathematic Education Berbantu Alat Peraga Bongpas. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 15–20. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/anargya>
- Harahap, M., Mujib, A., & Nasution, A. S. (2022). Pengembangan Media Uno Math Untuk Mengukur Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar. *AFoSJ-LAS*, 2(1), 209–217.

- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Istiyasiwi, M. E., Aulianty, Y., & Sholeh, D. A. (2021). Pengembangan Media Digital Kartu Domino Rantai Makanan (Dorama) Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 254–263. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1115>
- Marwa, W. N. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *Metodik Didaktik*, 18(2), 54–65.
- Muthoharoh, A., & Cholifah, T. N. (2020). Pengembangan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 6(2), 179–194. <http://jurnal.stkipppersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/>
- Nirwana, I., Nurcahyo, M. A., & Listiarni, Y. (2024). Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran IPA Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD. *Jurnal Edukasi*, 1(3), 325–335. <https://doi.org/10.60132/edu.v1i3.189>
- Nuraini, F., & Kristin, F. (2017). Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD. *E-Jurnalmitrapendidikan*, 1(4), 369–379. <https://doi.org/10.1080/10889860091114220>
- Nurhamidin, F. (2019). Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Penguatan Kemampuan Faktual Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah. *Avatara: E-Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(4), 2.
- Nurlita, J., Robandi, B., & Fitriani, A. D. (2019). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(3), 174–184.
- Nurmayani, N., Meliala, G. S., & Meliala, G. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Domino Minus Dan Plus Berbasis IT Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 6(2), 93–105. <https://doi.org/10.24114/jgk.v6i2.33435>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 171–187.
- Purwanto, A. T. (2024). Perencanaan pembelajaran bermakna dan asesmen kurikulum merdeka. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 20(1), 75–94. <http://www.jurnal.staimuhblora.ac.id/cgi-sys/suspendedpage.cgi>
- Rahayu, Y., & Pujiastuti, H. (2018). Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa SMP Pada Materi Himpunan: Studi Kasus di SMP Negeri 1 Cibadak. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 3(2), 93–102. <https://doi.org/10.23969/symmetry.v3i2.1284>
- Rizal, S. U., Maharani, I. N., Ramadhan, M. N., Rizqiawan, D. W., & Abdurachman, J. (2016). *Media Pembelajaran*. [http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/4310/1/Ebook Media Pembelajaran.pdf](http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/4310/1/Ebook%20Media%20Pembelajaran.pdf)
- Sari, D. N., & Juwita, P. (2019). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Dengan Penerapan Media Kartu Permainan Bilangan Di Sdit Deli Insani Tanjung Morawa. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 8(2), 120–131. <https://doi.org/10.30821/axiom.v8i2.6331>
- Shintya, E., Jaenudin, A., & Sutarman. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Permainan Domino Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Pada Materi Pecahan Siswa Kelas III SD Negeri Karang Mulya Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021. *PI-MATH: Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*, 1(1), 21–29. <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/pi-math/article/view/242>

- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-ruzz Media.
- Siregar, L. N., Kamalia, Aulia, N. D., & Pasaribu, S. (2024). Implementasi Metode Problem-Based Learning (PBL) Dalam Pembelajaran Matematika di SD Pelangi. *Jurnal Arjuna*, 2(1), 132–139.
- Suteja, L. F., Sa'odah, & Nurfadillah, S. (2022). Analisis Pemahaman Konsep IPA SD Kelas 4 Pada Pembelajaran Jarak Jauh di SDN Buaran Jati 2. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 34–41.
- Syamsidah, & Suryani, H. (2018). *Buku Model Problem Based Learning Mata Kuliah Pengetahuan Bahan Makanan*. Deepublish.
- Wijayanti, R. Y. (2018). Peningkatan Pemahaman konsep Pecahan dengan Kartu Domino Pecahan pada Kelas III SDN Sinduadi 1. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(22), 154–160.
- Wiratni, N. L. ., Ardana, I. ., & Mardana, I. B. . (2021). Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran IPA Dengan Topik Hewan Dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku Untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 120–134. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.630
- Yustitia, V., & Kusmaharti, D. (2024). Problem Based Learning Berbantuan Domino untuk Pembelajaran Numerasi Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 3528–3534. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1341>