



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 136-148

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j.innovative.org/index.php/Innovative>

Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Di SDN Sambirejo 02 Semarang

Risti Astuti^{1✉}, Duwi Nuvitalia², Filia Prima Artharina³, Mujilah⁴

Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang

SDN Sambirejo 02 Semarang

Email : ristiastuti57@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Sambirejo 02 Semarang melalui penggunaan model Problem Based Learning berbantuan media kartu bilangan. Penelitian tindakan kelas varietas Kemmis dan McTaggart merupakan metodologi yang digunakan. Sebanyak 29 siswa kelas III SDN Sambirejo 02 Semarang menjadi peserta penelitian. Tes, observasi, dan dokumentasi digunakan dalam pengumpulan data. Ukuran ketuntasan kelas minimal 70. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas III SDN Sambirejo 02 Semarang mencapai hasil belajar yang lebih baik apabila menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan kartu bilangan. Hal ini tercermin dari rata-rata skor Siklus I sebesar 80,69 dan nilai capaian sebesar 79%. Hasil belajar siswa dari Siklus I meningkat pada Siklus II yaitu 83,79 dengan capaian ketuntasan belajar klasikal 90%. Sehingga dapat dipahami bahwa siswa kelas III SDN Sambirejo 02 Semarang akan lebih banyak belajar, dengan menggunakan masalah- pendekatan pembelajaran berbasis masalah didukung dengan media kartu bilangan.

Kata Kunci: *Problem Based Learning; Media Kartu Bilangan; Hasil Belajar*

Abstract

The research objective was to improve student learning outcomes at SDN Sambirejo 02 Semarang through the use of the Problem Based Learning paradigm and number card media. Classroom action research of Kemmis and McTaggart varieties is the methodology used. A total of 29 grade III students at SDN Sambirejo 02 Semarang became research participants. Tests, observations, and documentation were used in data collection. The minimum mastery class size is 70. The results of the study show that class III students at SDN Sambirejo 02 Semarang achieve better learning outcomes when using a problem-based learning model using number cards. This is reflected in the average Cycle I score of 80.69 and an achievement value of 79%. Student learning outcomes from Cycle I increased in Cycle II, namely 83.79 with a classical learning achievement of 90%. So it can be understood that class III students at SDN Sambirejo 02 Semarang will learn more, using problem-based learning approaches supported by number card media.

Keywords: *Problem Based Learning; Number Card Media; Learning outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting pada era dewasa ini, yang merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas manusia, sehingga banyak metode dan setrategi belajar, perangkat pembelajaran tercipta sebagai upaya menambah semangat belajar. Hampir setiap aspek pendidikan dipengaruhi oleh inisiatif pemerintah, seperti memperbanyak jumlah teks, meningkatkan kualitas guru kreatif, dan memperbarui kurikulum. Menurut (Pertiwi et al., 2019) Tidak mungkin mengisolasi proses pembelajaran dari pencapaian tujuan pendidikan. Karena adanya interaksi antara individu dan lingkungannya, maka terjadilah pembelajaran. Sikap, pengetahuan, dan kemampuan merupakan tiga komponen tugas yang diantisipasi untuk tercermin dalam proses pembelajaran.

Demi meraih hasil yang diharapkan, guru harus menjadi salah satu elemen yang memberikan kontribusi signifikan dalam proses pembelajaran, membuat pembelajaran lebih menarik dan efisien. Menurut (Pandu et al., 2023) Hasil belajar merupakan modifikasi dalam perilaku kognitif, emosional, dan psikomotorik seseorang. Setelah menyelesaikan program pembelajaran mereka, siswa terlibat dengan berbagai alat pembelajaran dan lingkungan belajar untuk memperoleh perubahan perilaku tersebut. Dalam upaya membantu siswa mencapai tujuan belajarnya melalui kegiatan

pembelajaran, guru dapat mempelajari tentang perkembangan siswa melalui proses evaluasi.

Menurut temuan observasi yang dilakukan di kelas III SDN Sambirejo 02 Semarang, sebagian besar siswa masih kesulitan memahami penalaran guru. Siswa tidak terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang menyebabkan mereka tidak terbiasa berpikir kritis, karena pembelajaran masih terfokus pada guru dan buku teks serta tidak menggunakan media. Banyak siswa yang belum mendapatkan nilai sesuai dengan nilai ketuntasan minimal 70. Hanya 18 dari 29 siswa yang mampu menyelesaikan KKM 70 dengan nilai rata-rata 74,14 dan tingkat kelulusan klasikal 62%. Media dianggap penting karena dengan media siswa dapat dengan mudah memahami konsep. (Nuvitalia et al., 2016) menyatakan bahwa media merupakan alat untuk memperkuat serta membawa konsep-konsep yang dipelajari.

Strategi pembelajaran yang digunakan berbasis masalah mampu membantu siswa mendapatkan nilai yang diharapkan pada tema 4 kewajiban dan hakku dengan memperhatikan keadaan tersebut di atas. (Saptaningrum & Nuvitalia, 2020) mendefinisikan model pembelajaran berbasis masalah dieksplorasi lebih lanjut untuk menemukan solusi dari masalah dan lebih melibatkan siswa. *PBL* didefinisikan sebagai pembelajaran berdasarkan kasus konkrit. Menurut (Nur Fatikha Mulya et al., 2022), Model pembelajaran masalah adalah cara memecahkan masalah yang harus menjadi tantangan masa depan dan mengembangkan masalah tersebut.

Proyek penelitian ini dapat diselesaikan dengan judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Kartu Bilangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Sambirejo 02 Semarang” dari kurikulum yang dikemukakan di atas. Penelitian ini bertujuan untuk mendemonstrasikan bagaimana pendekatan pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas III “Tema 4: Kewajiban dan Hakku” di Kelas III SDN Sambirejo 02 Semarang. Tujuan penelitian ini adalah untuk menambah pengetahuan empiris dan memberikan informasi tentang bagaimana pembelajaran berbasis masalah diimplementasikan pada siswa kelas III di SDN Sambirejo 02 Semarang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan tehnik PTK. Sebanyak 29 siswa kelas III SDN Sambirejo 02 Semarang mengikuti pembelajaran tersebut. Peneliti memilih tipe *Kemmis* dan *McTaggart* untuk melakukan penelitian ini, tahapan siklusnya menetapkan rencana, aksi, pemantauan, dan refleksi. Dalam riset ini data dikumpulkan dengan melakukan percobaan, melakukan observasi, dan mendokumentasikan segala sesuatunya. Ujian adalah tes objektif yang berbentuk soal penilaian. Pada penelitian ini dilakukan observasi untuk melihat bagaimana guru menggunakan alat bantu media kartu bilangan sesuai dengan model pembelajaran berbasis masalah. Gambar kegiatan proses pembelajaran digunakan sebagai catatan. Hasil tes siswa kelas III SDN Sambirejo 02 Semarang yang terlihat adanya peningkatan nilai dengan menggunakan model berbasis masalah dan menggunakan metode kartu bilangan menjadi tolak ukur utama keberhasilan pembelajaran. Bila ketuntasan belajar klasikal mencapai 85% dikatakan hasil belajar meningkat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Strategi pembelajaran mutakhir yang dipergunakan untuk mendukung kemajuan siswa salah satunya adalah model pembelajaran berbasis masalah bagaimana mendekati masalah secara analitis. Model Pembelajaran Berbasis Masalah dijelaskan oleh Sanjaya (dalam Surya, 2017) sebagai kumpulan kegiatan pendidikan yang menekankan pendekatan masalah dari perspektif sains. Sejalan dengan itu, pendekatan pembelajaran berbasis masalah (Rerung et al., 2017). kemampuan pemecahan. Menurut penilaian ahli yang dikemukakan di atas, pendekatan pembelajaran berbasis masalah dapat dipahami sebagai strategi pengajaran yang sangat menekankan pada pemecahan masalah sekaligus memungkinkan siswa untuk menerapkan dalam kehidupannya yang diperoleh dari pengetahuan dan keterampilan.

Mereka harus terbiasa dengan langkah-langkah model pembelajaran berbasis masalah yang digunakan dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran berbasis masalah adalah untuk membantu siswa fokus dan mencapai tujuan tertentu dalam situasi belajar. Menurut Tan, Wee dan Kek (Surjo, 2017), langkah-langkah penerapan

model pembelajaran berbasis masalah adalah: (1) Pembelajaran pada umumnya dimulai dengan menyajikan masalah dalam konteks dunia nyata. (2) kelompok siswa aktif, perumusan masalah dan penilaian kebutuhan informasi, (3) pengurangan masalah dalam praktik berpikir dan pengumpulan informasi, dan (4) komunikasi pemecahan masalah.

Rusman (2011:243) lebih lanjut menjelaskan tahapan paradigma pembelajaran berbasis masalah sebagai berikut: (1) persiapan pembelajaran, (2) pengalaman individu dan kelompok, (3) penciptaan dan demonstrasi hasil, dan (4) analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah. Pendapat ahli di atas merupakan langkah-langkah model pembelajaran berbasis masalah, dimulai dengan pendekatan berbasis masalah siswa, organisasi pembelajaran siswa, orientasi penelitian individu dan kelompok, pengembangan dan presentasi karya, dan analisis skala besar.

(Meilani & Aiman, 2021) mengidentifikasi kartu bilangan sebagai alat pengajaran, dibuat dari spesifikasi dan digunakan dalam permainan kertas untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ini terdiri dari kumpulan beberapa angka, masing-masing dengan arti. Di sisi lain, Murhaeni et al. (2019) menyatakan bahwa media grafis, khususnya media visual, termasuk media grafik numerik. Kartu dengan nomor di atasnya disebut sebagai media kartu bilangan. Menurut beberapa teori di atas, media kartu bilangan adalah selembar kertas dengan kumpulan angka di atasnya, dibuat sesuai kebutuhan untuk membantu siswa memahami konsep melalui visualisasi.

Menurut (Slameto, 1998) tingkat pemahaman yang dicapai siswa setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran pada suatu topik tertentu dinyatakan dalam bentuk catatan, yang dinilai melalui tes atau penilaian. Hasil belajar dengan demikian adalah tingkat pemahaman yang telah dicapai siswa sesuai dengan nilai ujian mereka, yang digunakan untuk menentukan nilai. Menurut pendapat (Nana, 2006) bahwa keterampilan diperoleh siswa melalui keikutsertaannya dalam pengalaman yang diperoleh. Dari pendapat peneliti sebelumnya di atas, dengan kesimpulan bahwa proses belajar tersebut hadir dalam bentuk nilai atau perubahan dalam dirinya dengan menghasilkan nilai yang baik.

Kegiatan belajar dilaksanakan di kelas III sesuai dengan model PBL pada tema 4 Kewajiban dan Hakku. Langkah-langkah tersebut dilaksanakan secara berurutan dari siklus I hingga siklus II dengan tahapan rencana, aksi, pengamatan, dan refleksi.

Siklus I

a. Perencanaan Tindakan Siklus I

Berdasarkan rencana yang telah dirancang, maka peneliti pada langkah pertama RPP siklus I di kelas III SDN Sambirejo 02 Semarang pada topik 4 kewajiban dan hakku menerapkan model *Problem Based Learning* dengan bantuan media berupa kartu bilangan sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa. Mengenai perangkat pembelajaran yang telah dibuat guru antara lain kartu bilangan, PPT, LKPD, dan sumber ajar.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pada latihan ini, peneliti melakukan beberapa tahapan kegiatan dengan menggunakan paradigma *Problem Based Learning* dengan bantuan media kartu bilangan.

Fase 1: Orientasi siswa pada masalah

Guru memberikan informasi terkait tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada hari itu. Selanjutnya guru memberikan pertanyaan yang memuat masalah untuk dipecahkan dengan melakukan sesi tanya jawab untuk memastikan pemahaman siswa.

Fase 2: Mengorganisasi siswa untuk belajar

Peserta didik dibagi menjadi lima kelompok selama periode ini, dan mereka kemudian melakukan diskusi kelompok untuk menentukan 2 bilangan yang telah diketahui hasil kalinya (bilangan ratusan)

Adapun dalam hal ini siswa mendengarkan penjelasan guru cara memasang kartu bilangan yang sebelumnya sudah dibagikan pada setiap kelompok beserta LKPD.

Fase 3: Membimbing penyelidikan secara kelompok

Siswa dengan bimbingan guru berdiskusi secara kelompok untuk menentukan 2 bilangan yang diketahui hasil kalinya dibantu media kartu bilangan. Siswa

memasangkan kartu bilangan yang disediakan oleh guru untuk mencari jawaban dari hasil kali yang sudah diketahui. Guru membantu memberikan solusi kepada kelompok siswa yang mengalami kesulitan.

Fase 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Pada fase ini, setiap kelompok diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Kelompok lain bersiap memberikan tanggapan dari hasil presentasi kelompok yang maju. Dengan memberikan kesempatan diskusi antar kelompok siswa secara tidak langsung terlibat aktif dalam pembelajaran.

Fase 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Bersama-sama, guru dan siswa membahas hasil diskusi. Guru kemudian memberikan komentar dan menilai kinerja masing-masing kelompok. Tugas guru sebagai fasilitator yaitu memberikan umpan balik dari hasil diskusi kelompok yang telah berlangsung. 15 menit terakhir dihabiskan untuk kegiatan penutup, yang terdiri dari kegiatan siswa di bawah arahan guru yang mencakup pelajaran yang telah dibahas sebelumnya dan kemudian melibatkan refleksi tentang pelajaran hari itu.

c. Hasil Observasi Tindakan Siklus I

Secara keseluruhan, pembelajaran siklus pertama masih belum maksimal karena sebagian siswa masih kebingungan. Siswa pertama kalinya menggunakan media kartu bilangan, sehingga mereka tidak terbiasa. Dalam pembelajaran siswa masih bingung menentukan kartu bilangan sehingga peserta didik masih ragu dalam memasang kartu bilangan yang sesuai dengan hasil kalinya.

Guru melakukan yang terbaik dalam memfasilitasi pembelajaran individu dan kelompok serta mengawasi siswa, tetapi mereka masih gagal dalam mengarahkan pertukaran kelas dan mendorong partisipasi siswa.

Dari 29 siswa yang mengikuti penilaian siswa siklus I memiliki nilai rata-rata 80,69 dan nilai akhir 2.340. Skor terendah dan tertinggi masing-masing adalah 60 dan 100. Sisanya 6 siswa belum tuntas karena masih dibawah KKM. Dari 29 siswa, 23 telah lulus dengan skor lebih besar dari 70. Persentase ketuntasan adalah 79%, yang jelas

masih jauh di bawah persentase kemahiran yang disyaratkan sebesar 85%. Konsekuensinya, temuan penilaian siklus I akan diperhitungkan ke depannya.

d. Hasil Refleksi Siklus I

Beberapa tantangan yang ditemukan, antara lain sebagai berikut:

- 1) Sebagian siswa masih elementer dan belum memahami ide perkalian bilangan dengan benar, sehingga sulit bagi mereka untuk menggunakan kartu bilangan.
- 2) Tidak terbiasa menggunakan kartu bilangan
- 3) Ketidakmampuan untuk berkonsentrasi

Beberapa perubahan yang diusulkan dan dibahas meliputi:

- 1) Guru memberikan instruksi satu per satu kepada siswa untuk membantu mereka memahami perkalian bilangan, dan langkah selanjutnya adalah mengembangkan kebiasaan menghafal sebelum pembelajaran diintegrasikan ke dalam tugas pengantar.
- 2) Guru dapat menggunakan sejumlah kartu untuk memainkan aktivitas tambahan dan permainan yang berbeda.
- 3) Guru menyelipkan *ice breaking* agar siswa lebih bersemangat.

Siklus II

a. Perencanaan Tindakan Siklus II

Paradigma *Problem Based Learning* diterapkan pada perencanaan tindakan kelas pada siklus II dengan bantuan media kartu bilangan. Siklus II dan Siklus I bervariasi yaitu guru menjelaskan konsep pembagian yang menghasilkan bilangan puluhan.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Di awal pembelajaran, kegiatan persiapan diawali dengan salam, menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa dilanjutkan dengan berdoa. Diakhir pembelajaran ditutup dengan doa yang dipimpin oleh ketua kelas. Dalam kegiatan inti, siswa mempraktikkan secara klasikal menghafal perkalian untuk membantu mereka mengingat dan memahami konsep pembagian. Dengan bantuan media kartu bilangan, peneliti menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa dengan tahapan sebagai berikut:

Fase 1: Orientasi siswa pada masalah

Guru memberikan informasi terkait tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada hari itu. Selanjutnya guru memberikan pertanyaan yang memuat masalah untuk dipecahkan dengan melakukan sesi tanya jawab untuk memastikan pemahaman siswa.

Fase 2: Mengorganisasi siswa untuk belajar

Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok untuk memecahkan masalah yang diberikan guru. Dengan menerima LKPD dan kartu bilangan siswa secara berkelompok akan menyelesaikan permasalahan dengan berdiskusi. Melalui kartu bilangan siswa akan mengidentifikasi jawaban sehingga dapat memecahkan masalah dengan tujuan untuk menciptakan *critical thinking* yang dimiliki siswa mengenai materi yang dipelajari.

Fase 3: Membimbing penyelidikan secara kelompok

Siswa dengan bimbingan guru berdiskusi secara kelompok untuk menentukan 2 bilangan yang hasil baginya sudah diketahui dengan bantuan kartu bilangan. Guru membantu memberikan solusi kepada kelompok siswa yang mengalami kesulitan. Dalam membimbing penyelidikan guru sekaligus menilai keterlibatan siswa dalam kelompok.

Fase 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Pada fase ini, setiap kelompok diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Kelompok lain bersiap memberikan tanggapan dari hasil presentasi kelompok yang maju.

Fase 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Kelompok yang presentasi menjawab pertanyaan dari kelompok yang memberikan pertanyaan maupun masukan. Tugas guru sebagai fasilitator yaitu memberikan umpan balik dari hasil diskusi kelompok yang telah berlangsung.

c. Hasil Observasi Tindakan Siklus II

Hasil observasi pengamatan pada siklus II siswa memperoleh rata-rata 83,79 artinya bahwa siswa sudah sangat baik dan mampu mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media kartu

bilangan. Peneliti telah menemukan bahwa penggunaan media kartu bilangan untuk mendukung model Pembelajaran Berbasis Masalah memiliki efek positif pada siswa yang mandiri, mampu berkolaborasi, dan memiliki keterampilan berpikir kritis yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang diberikan melalui ceramah, sesi tanya jawab, dan diskusi.

Dalam diskusi kelompok seluruh siswa dapat bekerjasama menyelesaikan masalah dengan menentukan kartu bilangan yang cocok untuk menjawab hasil bagi bilangan puluhan yang telah diketahui jawabannya. Melalui apa yang disampaikan siswa bahwa mereka sudah bisa memahami betul tujuan pembelajaran menggunakan media kartu bilangan ini yaitu untuk memecahkan sebuah masalah serta siswa merasa senang dan lebih mudah memahami materi.

Hasil evaluasi siswa pada Siklus II menghasilkan skor rata-rata 83,79 dan skor keseluruhan 2.430 untuk 29 siswa. Nilai tertinggi dan terendah masing-masing adalah 100 dan 70. Terdapat 26 siswa yang memiliki nilai lebih dari 70 poin dari 29 siswa tersebut sedangkan sisanya 3 siswa belum tuntas karena masih memperoleh nilai 70. Adapun persentase ketuntasan klasikal adalah sebesar 90 % sehingga siswa kelas III SDN Sambirejo 02 Semarang dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siklus II ini dengan bantuan media kartu bilangan dikatakan berhasil karena terjadi peningkatan hasil belajar tema 4 kewajiban dan hakku.

d. Hasil Refleksi Siklus II

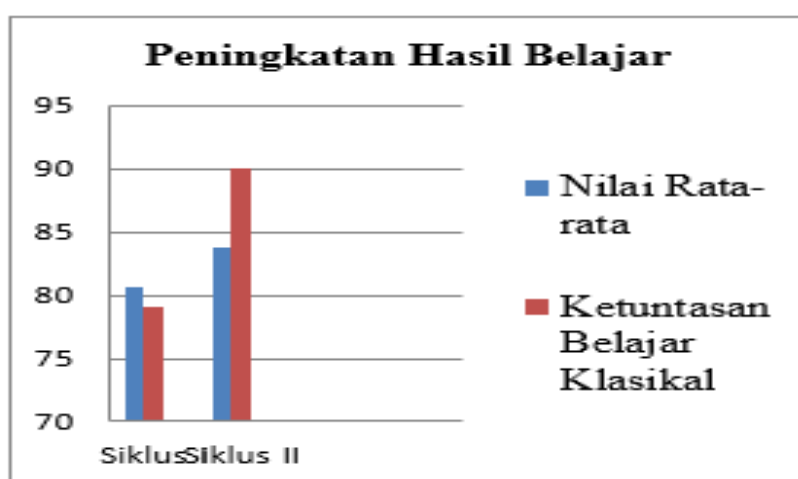
Diketahui bahwa penelitian dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berdasarkan temuan refleksi tahap kedua berbantuan media kartu bilangan telah mencapai kriteria keberhasilan tindakan dilihat dari hasil belajar dan aktivitas siswa yang meningkat, sehingga tidak perlu diadakan pengulangan siklus.

Berikut tabel yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dengan menggunakan paradigma pembelajaran berbasis masalah yang didukung oleh media kartu bilangan pada siswa Kelas III SDN Sambirejo 02 Semarang sebagai hasil dari penelitian yang dilakukan.

Tabel 1. Hasil Belajar Tiap Siklus

Siklus	Nilai Rata-rata	Jumlah Siswa Tuntas Belajar	Ketuntasan Belajar Klasikal	Keterangan
I	80,69	23	79%	Belum Tercapai
II	83,79	26	90%	Tercapai

Dari tabel di atas terlihat bahwa hasil belajar siswa meningkat dari Siklus I ke Siklus II. Gambar terlampir menggambarkan hasil peningkatan nilai rata-rata dan kompetensi pada pembelajaran klasikal.



Gambar 1. Grafik hasil belajar

Safrida, Mira dan Agus Kistian (2020) membahas penerapan pembelajaran berbasis masalah untuk mendukung pembelajaran distrik Peumeue Kaway XVI. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model PBL dapat meningkatkan prestasi akademik siswa kelas V di salah satu sekolah dasar negeri di Peureumeue dengan meningkatkan prestasi akademik siswa siklus I menjadi 44,44%, namun belum memenuhi standar. Pada siklus II meningkat dengan persentase 94,44% dimana sudah memenuhi standar yang dapat diterima. Dengan demikian, penerapan model PBL berdampak positif terhadap hasil belajar saintifik siswa.

SIMPULAN

Bersumber dari hasilnya penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas III SDN Sambirejo 02 Semarang dapat mempelajari Tema 4 “Kewajiban dan Hakku” dengan lebih efektif menggunakan model pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* berbantuan kartu bilangan. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar siswa melalui soal evaluasi. Pada siklus 1, rata-rata hasil belajar yang diperoleh adalah 80,69 dengan persentase belajar klasikal sebesar 79%. Sedangkan rata-rata hasil belajar siswa siklus II mengalami peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya yaitu mencapai 83,79 dengan penguasaan pengetahuan klasikal sebesar 90%. Dengan demikian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media kartu bilangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Sambirejo 02 Semarang.

Rekomendasi berikut dapat ditarik dari kesimpulan di atas: (1) Model pembelajaran yang berbeda sebaiknya digunakan agar siswa tetap tertarik dan tidak bosan saat belajar (2) Pembelajaran berbasis masalah dapat menjadi alternatif metode pembelajaran. Proses pembelajaran mendorong keterlibatan siswa dan kemampuan menggunakan pemikiran kritis dalam pemecahan masalah (3) Penggunaan media kartu bilangan dapat dikembangkan untuk membantu siswa memahami dan mencapai hasil belajar yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Meilani, D., & Aiman, U. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbasis 4C Berbantuan Media Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4146–4151. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1522>
- Nana, S. (2006). *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Nur Fatikha Mulya, I., Prima Artharina, F., & Miyarti. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tema 1 Pertumbuhan Dan Perkembangan MakhluK Hidup Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Berbantu Ppt Interaktif Di

Kelas III SDN 3 Bawu Tahun Pelajaran 2022/2023. *MALIH PEDDAS*, 12(2), 112–124. <https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v12i2.13313>

Nurhaeni, Haki Pranata, O., & Respati, R. (2019). Pengaruh Media Kartu Bilangan Terhadap Pemahaman Siswa Mengenai Operasi Pengurangan Bilangan Bulat. *PEDADIDAKTIKA*, 6(1), 58–67. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>

Nuvitalia, D., Patonah, S., Saptaningrum, E., Khumaedi, & Rusilowati, A. (2016). Analisis Kebutuhan Alat Peraga Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu. *UPEJ*, 5(2), 60–65. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej>

Pandu, R., Purnamasari, I., & Nuvitalia, D. (2023). Pengaruh Pertanyaan Pemantik Terhadap Kemampuan Bernalar Kritis Dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Pena Edukasia*, 1(2), 127–134. <https://journal.cvsupernova.com/index.php/pe>

Pertiwi, M., Soegeng Ysh, A. Y., & Prima Artharina, F. (2019). Implementasi Model Problem Based Learning Berbantu Lego Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD. *International Journal Of Elementary Education*, 3(2), 210–217. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>

Rerung, N., Sinon, I. L. S., & Widyaningsih, S. W. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMA Pada Materi Usaha Dan Energi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(1), 47–55. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v6i1.597>

Saptaningrum, E., & Nuvitalia, D. (2020). Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa Pada Materi Alat Optik Melalui Problem Based Learning. *SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN*, 338–345.

Slameto. (1998). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.