

**PENGGUNAAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
DENGAN MEDIA *FLASHCARD*
DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA
PADA SISWA KELAS IV SDN 01 TAMBAKSARI
TAHUN AJARAN 2014/2015**

Oleh :

Iko Kurniawan¹, Triyono², Joharman³

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret

e-mail: ikokurniawan24@gmail.com

1 mahasiswa PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret

2 3 dosen PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret

Abstract: The use of Problem Based Learning Model with Improved Learning Media Flashcard in Mathematics at Grade IV 01 Tambaksari SDN Academic Year 2014/2015. The objectives of this research are to improve the learning of mathematics on the fourth grade student. The subjects were fourth grade students of SDN 01 Tambaksari, amounting to 25 students. This research was conducted in three cycles. Each cycle consisting of planning, action, observation, and reflection. The sources of data were from students, teachers, and observer. The techniques of data collection were observation, interview, and test. The validity of the data used the triangulation of sources and technique. The analysis of data consisting of data reduction, data description, and conclusion. The results of the research indicate that the use of PBL models with flashcard media can improve the learning of mathematics.

Keywords: PBL, Flashcard, Mathematics

Abstrak : Penggunaan Model *Problem Based Learning* dengan Media *Flashcard* dalam Peningkatan Pembelajaran Matematika pada Siswa Kelas IV SDN 01 Tambaksari Tahun Ajaran 2014/2015. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan pembelajaran matematika pada siswa kelas IV. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 01 Tambaksari yang berjumlah 25 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Sumber data penelitian adalah siswa, guru, dan observer. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan tes. Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan model *PBL* dengan media *flashcard* dapat meningkatkan pembelajaran matematika.

Kata Kunci: PBL, Flashcard, Matematika

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu rangkaian peristiwa yang kompleks.

Peristiwa yang dimaksudkan adalah kegiatan komunikasi antara guru dan siswa sehingga menghasilkan pribadi

yang utuh untuk pendidikan di masa mendatang. Oleh sebab itu setiap manusia wajib untuk belajar baik melalui jalur pendidikan formal, informal, maupun non formal karena belajar merupakan kunci untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Pendidikan merupakan sarana untuk menyiapkan generasi masa kini dan sekaligus masa depan. Hal ini berarti setiap proses pendidikan yang dilakukan pada saat ini bukan semata-mata untuk hari ini saja tetapi harus berkelanjutan untuk hari-hari berikutnya.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan guru kelas IV pada hari Sabtu, 15 November 2014 yang telah dilakukan peneliti, bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum menggambarkan pelaksanaan pembelajaran yang ideal, khususnya pada pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil nilai Ulangan Umum Tengah Semester 1, hasil pembelajaran tema Indahnyanya Kebersamaan dan tema Selalu Berhemat Energi khususnya untuk pembelajaran Matematika di kelas IV masih rendah. Rata-rata nilai yang diperoleh khususnya untuk pembelajaran Matematika adalah 60,6. Rata-rata nilai tersebut belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan. Dari 25 siswa kelas IV, siswa yang telah mencapai nilai ketuntasan khususnya untuk pembelajaran Matematika sebanyak 12 siswa atau 48% sedangkan siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan sebanyak 13 siswa atau 52 %. Saat proses belajar mengajar yang membutuhkan keaktifan siswa, guru masih melaksanakan pembelajaran secara konvensional yaitu *teacher center* atau berpusat pada guru serta kurang menekankan pada keak-

tifan siswa dalam proses belajar mengajar. Dalam pembelajaran matematika hanya tepaku pada konsep intinya saja, ceramah, memberi soal latihan untuk dikerjakan, dan menilai pekerjaan siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu dilakukan perbaikan agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih baik sehingga dapat meningkatkan pembelajaran khususnya pembelajaran matematika. Perlu merancang dan melaksanakan inovasi dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa mengkonstruksi pemikirannya sendiri untuk menemukan konsep dan prinsip tersebut, serta mengetahui untuk apa konsep tersebut dipelajari. Dengan memberikan kesempatan kepada siswa mengkonstruksi pemikirannya sendiri, siswa dapat belajar lebih aktif, kreatif, dan menumbuhkan kesan bermakna bagi siswa. Penggunaan model *Problem Based Learning (PBL)* dengan media *flashcard* dapat dijadikan sebagai upaya untuk meningkatkan pembelajaran matematika. Dalam model ini, pemunculan masalah dijadikan sebagai langkah awal mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru. Selain itu juga sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD yaitu memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, berpikir aktif, berani mengungkapkan pendapat, dan melihat suatu masalah dari berbagai perspektif penyelesaian.

Menurut Sagala (2011: 61) pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh siswa. Wahyudi (2008: 3) menyatakan bahwa matematika merupakan suatu bahan kajian yang memiliki objek abstrak dan dibangun melalui proses penalaran de-

duktif, yaitu kebenaran suatu konsep diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran yang sudah ada sebelumnya dan diterima, sehingga kebenaran antar konsep dalam Matematika bersifat sangat kuat dan jelas.

Peningkatan pembelajaran Matematika pada siswa kelas IV SD adalah suatu proses perubahan dari keadaan awal menuju ke arah keadaan yang lebih baik atau ke arah yang positif dengan melakukan interaksi antara siswa dan guru, yang merupakan usaha sadar dan terarah yang sudah dirancang sedemikian rupa oleh guru untuk meningkatkan pembelajaran matematika tentang bilangan pecahan dengan menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang memungkinkan siswa turut serta berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai

Menurut Dutch (dalam Amir, 2009: 21) *Problem Based Learning (PBL)* merupakan metode instruksional yang menantang siswa agar “belajar untuk belajar” bekerja sama dalam kelompok untuk mencari solusi bagi masalah yang nyata. Gunantara (2014: 2) menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah nyata. Arsyad (2011: 119) menjelaskan pengertian *flashcard* yaitu kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu.

Model *PBL* dengan media *flashcard* adalah suatu model pembelajaran berdasarkan masalah yang disajikan secara sistematis oleh guru yang berkaitan dengan kehidupan nyata,

kemudian siswa diarahkan untuk menyelesaikan masalah tersebut dilihat dari berbagai perspektif yang didalamnya melibatkan penggunaan media *flashcard* sebagai suatu inovasi dalam pembelajaran.

Rumusan masalah dari penelitian tindakan kelas secara kolaboratif ini yaitu: Apakah penggunaan model *Problem Based Learning* dengan media *flashcard* dapat meningkatkan pembelajaran matematika tentang bilangan pecahan pada siswa kelas IV SDN 01 Tambaksari Tahun Ajaran 2014/2015?.

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu: Untuk meningkatkan pembelajaran matematika tentang bilangan pecahan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media *flashcard* pada siswa kelas IV SDN 01 Tambaksari Tahun Ajaran 2014/2015.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif yaitu peneliti bekerjasama dengan guru kelas dalam melaksanakan penelitian. Penelitian ini direncanakan dan dilaksanakan di SDN 01 Tambaksari. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 01 Tambaksari tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 25 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan instrumen berupa lembar observasi terhadap guru dan siswa, pedoman wawancara, tes. Analisis data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2011: 246-253) meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Validitas data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber data dan teknik. Triangulasi sumber data dengan melibatkan guru kelas IV, siswa kelas IV, peneliti, dan observer. Sedangkan triangulasi teknik yaitu observasi, wawancara, dan tes. Indikator kinerja peningkatan pembelajaran matematika dalam penelitian ini yaitu mencapai $\geq 85\%$.

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Prosedur penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, 2013: 132). Pada perencanaan penggunaan model *Problem Based Learning* dengan media *flashcard*, peneliti menyusun RPP dan perangkat lainnya, melakukan koordinasi dengan guru kelas dan menghubungi observer yang akan bertugas. Pada pelaksanaan guru melaksanakan pembelajaran sesuai perencanaan yang telah dibuat. Pada pengamatan, observer mengamati langkah-langkah penggunaan model *Problem Based Learning* dengan media *flashcard* terhadap guru dan siswa. Pada tahap refleksi dilakukan oleh peneliti, guru kelas, dan observer untuk mendiskusikan kendala yang dihadapi selama pelaksanaan dan mencari solusi agar kendala tersebut dapat diatasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media *flashcard* telah dilaksanakan sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah dibuat. Langkah model *Problem Based*

Learning (PBL) dengan media *flashcard*, yaitu (1) orientasi masalah, (2) pengorganisasian belajar, (3) pembimbingan siswa, (4) penyajian hasil kerja atau diskusi, (5) analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media *flashcard* yang dilakukan meningkatkan pembelajaran matematika. Peningkatan pembelajaran matematika dapat dilihat dari persentase hasil belajar siswa pada tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Perbandingan Persentase Hasil Belajar Siswa

Tindakan	Hasil Belajar Siswa	
	Nilai Rata-rata	Persentase Ketuntasan
I	74,08	76%
II	80,48	88%
III	86,72	96%

Tabel 1 disimpulkan bahwa nilai hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal itu terbukti dari nilai rata-rata pada siklus I 74,08 dengan persentase ketuntasan 76%. Pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 80,48 dengan persentase 88%. Pada siklus III nilai rata-rata menjadi 86,72 dengan persentase ketuntasan 96%. Data hasil belajar siswa menunjukkan bahwa terjadi peningkatan persentase ketuntasan dan nilai rata-rata hasil tes tertulis.

Dalam penelitian ini menemui beberapa kendala yang ditemui pada ketiga siklus yaitu: (1) Guru belum mampu mengelola pembelajaran dengan baik, karena banyak jeda dimana guru terdiam ketika sedang melakukan

penjelasan terhadap siswa, (2) Guru belum menguasai penggunaan media *flashcard*, (3) Guru kurang memperhatikan waktu yang sudah ditentukan dalam perencanaan, (4) Ada beberapa siswa yang bermain sendiri ketika guru menjelaskan materi dan pada saat diskusi, (5) Siswa masih terlihat malu dan takut untuk bertanya, (6) Siswa masih gaduh saat pembentukan kelompok, (7) Siswa masih pasif dalam penyajian hasil kerja dan merumuskan kesimpulan, (8) Guru kurang memperhatikan siswa ketika siswa sedang mengerjakan soal evaluasi, (9) Ada beberapa siswa terlihat jenuh dan mengabaikan perintah atau penjelasan dari guru, dan (10) Ada beberapa siswa yang masih mendominasi dalam berdiskusi kelompok setiap kelompoknya.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* dengan media *flashcard* dapat meningkatkan pembelajaran matematika pada siswa kelas IV SDN 01 Tambaksari tahun ajaran 2014/2015. Peningkatan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I 74,08 dengan persentase ketuntasan 76%. Pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 80,48 dengan persentase 88%. Pada siklus III nilai rata-rata menjadi 86,72 dengan persentase ketuntasan 96%.

Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan perlu mengajukan saran-saran sebagai berikut: (1) Bagi guru, hendaknya dapat memilih model pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas IV, salah satunya yaitu

model *Problem Based Learning* dengan media *flashcard*. (2) Bagi sekolah, hendaknya lebih mengenalkan model *Problem Based Learning* dengan media *flashcard* dan model-model pembelajaran yang lain kepada guru, sehingga para guru dapat meningkatkan pembelajaran. Sekolah juga hendaknya selalu mendukung dan memfasilitasi pihak guru dengan menyediakan sarana dan prasarana yang lebih banyak guna melaksanakan proses pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif. (3) Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian yang sejenis dengan penelitian ini hendaknya menjelaskan terlebih dahulu kepada guru tentang langkah-langkah model *Problem Based Learning* dengan media *flashcard* agar guru paham tentang langkah-langkah model *Problem Based Learning* dengan media *flashcard*. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi tentang pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media *flashcard*.

DAFTAR PUSTAKA

- Sagala, S. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyudi. (2008). *Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Surakarta: UNS.
- Amir, T. (2009). *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning Bagaimana Pendidik Memberdayakan pemelajar di Era pengetahuan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Gunantara, Gd., Suarjana, Md., dan Riastini, Pt. N. (2014). Penerapan Model Pembelajaran *Problem*

- Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2 (1).
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta