



Pengaruh Model Problem based learning Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik

Erni Mustakim¹, Siska Mega Diana², Loliyana³, Dwi Safitri⁴

¹²³⁴Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lampung

Email: safitridwi21@gmail.com

© 2026 The Authors, [Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar](#)

Riwayat Artikel

Diterima: 19 Juni 2026

Direvisi: 25 Juli 2026

Disetujui: 19 September
2026

Diterbitkan: 31 Oktober
2025

Abstrak

Kata Kunci:

1. Hasil Belajar,
2. Matematika,
3. Problem Based Learning, Question Card.

Rendahnya hasil belajar matematika peserta didik di sekolah dasar mendorong perlunya penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman konsep. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Question Card terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Metro Pusat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen melalui desain pre-experimental tipe one-group pretest-posttest design. Populasi penelitian berjumlah 102 peserta didik, sedangkan sampel sebanyak 27 peserta didik ditentukan menggunakan teknik non-probability sampling dengan jenis purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen tes dan non-tes. Data dianalisis untuk membandingkan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning berbantuan media Question Card memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Metro Pusat pada Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi model Problem Based Learning dengan media Question Card dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah dasar.

Abstract

Keywords:

1. Mathematics,
2. Learning Outcomes,
3. Problem Based Learning, Question Card.

The low mathematics achievement of elementary school students highlights the need to implement a learning model capable of enhancing student engagement and conceptual understanding. This study aims to analyze the effect of implementing a Problem-Based Learning (PBL) model aided by Question Card media on the mathematics achievement of fourth-grade students at SD Negeri 1 Metro Pusat. This study employed a quantitative approach using an experimental method through a pre-experimental one-group pretest-posttest design. The study population consisted of 102 students, while the sample of 27 students was selected using a non-probability sampling technique, specifically purposive sampling. Data collection was conducted using both test and non-test instruments. The data were analyzed to compare students' learning outcomes before and after the implementation of the learning model. The results of the study indicate that the implementation of the Problem-Based Learning model supported by Question Card media had a significant effect on improving the mathematics learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 1 Metro Pusat during the second semester of the

2022/2023 academic year. These findings indicate that the integration of the Problem-Based Learning model with Question Cards can serve as an effective alternative learning approach to improve mathematics learning outcomes in elementary schools.

This is an open access article under the CC-BY-SA ([Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)) license.



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses belajar yang diarahkan untuk mengembangkan potensi seseorang dan memberikan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang diperlukan untuk dapat hidup secara mandiri dan berkontribusi positif bagi masyarakat. Pendidikan pada umumnya dibagi menjadi tiga yaitu pendidikan formal, pendidikan informal dan nonformal. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebagai generasi penerus bangsa dengan cara mengembangkan potensi yang dimilikinya. Tujuan tersebut dapat dicapai melalui kegiatan pembelajaran yang merupakan proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran merupakan inti dari pendidikan, di mana melalui pembelajaran seseorang dapat mengaplikasikan pengetahuan yang didapat dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran mempunyai peranan penting bagi peserta didik, melalui proses pembelajaran peserta didik dapat memperoleh perubahan yang lebih baik dalam hal kemampuan, sikap, atau perilaku. Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Bab IV Standar Proses Pasal 19 Ayat (1) yang berbunyi “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.”

Kondisi pendidikan di Indonesia pada kategori kemampuan matematika berada pada posisi sangat rendah. Hal ini tercermin dari hasil pemetaan *Programme for International Student Assessment* (2018: 7) yang menunjukkan posisi Indonesia pada peringkat 73 dari 79 negara yang berpartisipasi. Hal ini juga tampak pada hasil pemetaan *Trend in International Mathematics and Science Studies* (2011: 42) di bidang matematika, Indonesia berada pada peringkat 38 dari 42 negara yang berpartisipasi. Salah satu mata

pelajaran wajib di sekolah dasar adalah matematika. Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan karena dasar dari ilmu pengetahuan. Matematika juga digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti dalam membuat keputusan, mengelola waktu, dan memecahkan masalah. Menurut Abdurrahman dalam Anggraini (2021: 2416) alasan pentingnya matematika diajarkan kepada peserta didik antara lain yaitu a) Matematika selalu digunakan dalam segi kehidupan manusia; b) Semua bidang studi memerlukan keterampilan matematika yang sesuai; c) Matematika merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat, dan jelas; d) Matematika dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara; e) Meningkatkan kemampuan berpikir logis dan ketelitian; e) Memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang.

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan pada tanggal 26 Oktober 2022 di SD Negeri 1 Metro Pusat, ditemukan permasalahan pada pembelajaran matematika di kelas IV yaitu peserta didik belum terlibat aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Selain itu, hasil belajar matematika dinilai paling rendah apabila dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Penyebab rendahnya hasil belajar matematika peserta didik dikarenakan pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada pendidik (*teacher center*). Pendidik masih cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional serta penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif saat proses pembelajaran, sehingga peserta didik tidak berperan aktif di kelas. Hal tersebut menunjukkan bahwa model dan media pembelajaran yang digunakan tidak memenuhi tujuan yang hendak dicapai dalam mata pelajaran matematika.

Hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) mata pelajaran matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Metro Pusat menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 70. Kelas IV A terdapat 19 peserta didik atau 63,30% yang tuntas dan 11 peserta didik atau 36,70% belum tuntas dari 30 peserta didik. Kelas IV B terdapat 9 peserta didik atau 33,30% yang tuntas dan 18 peserta didik atau 66,70% belum tuntas dari 27 peserta didik. Kelas IV C terdapat 10 peserta didik atau 37,00% yang tuntas dan 17 peserta didik atau 63,00% belum tuntas dari 27 peserta didik. Dan Kelas IV D terdapat 12 peserta didik atau 66,70% yang tuntas dan 6 peserta didik atau 33,30% belum tuntas dari 18 peserta didik.

Dari permasalahan tersebut, diperlukan adanya inovasi pada kegiatan pembelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student center*) disertai penggunaan media pembelajaran yang dapat merangsang keaktifan peserta didik. Model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subyek belajar yang aktif dalam mencari solusi atas masalah yang diberikan. Kelebihan model *problem based learning* yaitu pembelajaran berpusat pada peserta didik, sehingga peserta didik dapat lebih aktif dan kreatif saat proses pembelajaran berlangsung.

Model *problem based learning* dalam pelaksanaannya akan berjalan dengan baik dan efektif apabila diimbangi dengan media pembelajaran. Media *question card* dapat dijadikan alternatif pembelajaran bagi pendidik, karena media ini bisa menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama dan keaktifan belajar bagi peserta didik. Menurut Wulansari & Widyanti (2017: 118) “*media question card*/kartu pertanyaan adalah media pembelajaran berbentuk kartu dengan gambar menarik dan berisi soal atau masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata.” Melalui model *problem based learning* berbantuan media *question card* pada pembelajaran matematika, diharapkan peserta didik dapat lebih berpikir kreatif dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan dunia nyata.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti perlu melakukan penelitian mengenai penggunaan model *problem based learning* berbantuan media *question card* terhadap hasil belajar matematika dengan judul “Pengaruh Penerapan Model *Problem based learning* Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Metro Pusat”.

METODE

Jenis dan Desain Penelitian

Hasil berisi jawaban dari permasalahan penelitian secara kuantitatif dan/atau kualitatif secara jelas, tepat dan lengkap. Hasil penelitian dapat dilengkapi dengan menggunakan informasi dalam bentuk gambar/grafik/tabel/uraian secara aktual. Pembahasan berisi ringkasan hasil penelitian, keterkaitan dengan konsep atau teori dan hasil penelitian lain yang relevan, menginterpretasikan penemuan secara logis

(interpretasi temuan), menjelaskan keterbatasan penelitian, serta implikasinya terhadap perkembangan konsep atau keilmuan.

Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan objek yang diamati oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2020: 80), “populasi adalah wilayah generalisasi, objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Adapun populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Metro Pusat. Rincian populasi penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Data Jumlah Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Metro Pusat

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1.	IV A	30
2.	IV B	27
3.	IV C	27
4.	IV D	18
Jumlah		102

Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian anggota populasi yang diambil dengan menggunakan teknik tertentu. Sugiyono (2020: 81) menyatakan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling* dengan jenis teknik *purposive sampling* atau teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Adapun sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah kelas IV B dengan jumlah 27 peserta didik. Pertimbangan dipilihnya kelas tersebut dikarenakan pada data penilaian tengah semester memiliki persentase tinggi peserta didik yang nilainya masih rendah dan di bawah KKM yang ditentukan di sekolah yaitu sebanyak 66,70%.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik Tes

Teknik tes ialah prosedur yang dipergunakan dalam pengukuran dan penilaian. Menurut Arikunto (2013: 193), “tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.” Teknik tes dalam penelitian ini

digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik untuk kemudian diteliti guna melihat pengaruh dari penerapan model *problem based learning* berbantuan media *question card*.

Observasi

Penggunaan teknik observasi dalam penelitian ini digunakan untuk melihat keaktifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dengan model *problem based learning* berbantuan media *question card*. Pada penelitian ini menggunakan observasi terstruktur. Menurut Sugiyono (2020: 205), “observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya.”

Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen, baik dokumen tertulis atau gambar. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian seperti catatan, perencanaan pembelajaran, data pendidik, jumlah peserta didik dan nilai Ujian Tengah Semester (UTS) semester ganjil peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Metro Pusat.

HASIL DAN PEMBAHASAN ‘

Data Nilai *Pretest*

Sebelum melaksanakan pembelajaran dengan model *problem based learning* berbantuan media *question card*, terlebih dahulu peserta didik di kelas eksperimen diberikan soal pretest untuk mengukur kemampuan awal yang dimiliki peserta didik. Diperoleh nilai tertinggi yaitu 85 dan nilai terendah 20. Sehingga perhitungan distribusi frekuensi sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Rentang (R)} &= \text{Nilai terbesar} - \text{Nilai terkecil} \\
 &= 72 - 20 = 52 \\
 \text{Banyak Kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log 27 \\
 &= 5,7235 \approx 6 \text{ (banyak kelas yang digunakan)} \\
 \text{Panjang kelas interval} &= \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak Kelas}}
 \end{aligned}$$

$$= \frac{52}{6}$$

$$= 8,67 \approx 9 \text{ (panjang kelas yang digunakan)}$$

Adapun distribusi nilai pretest matematika kelas eksperimen sebagai berikut.

Tabel 2. Distribusi Nilai *Pretest* Kelompok Eksperimen

No	Kelompok Eksperimen		
	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1	20 – 28	1	3,70
2	29 – 37	7	25,93
3	38 – 46	7	25,93
4	47 – 55	4	14,81
5	56 – 64	3	11,11
6	65 – 73	5	18,52
	Jumlah	27	100,00

Distribusi nilai *pretest* kelas eksperimen pada tabel 2 di atas, dapat terlihat bahwa yang memiliki interval nilai 20-28 ialah sebanyak 1 peserta didik, interval 29-37 sebanyak 7 peserta didik, interval 38-46 sebanyak 7 peserta didik, interval 47-55 sebanyak 4 peserta didik, interval 56-64 sebanyak 3 peserta didik, dan interval 65-73 sebanyak 5 peserta didik.

Data Nilai *Posttest*

Pada kelas eksperimen yang telah diberi perlakuan dengan menerapkan model *problem based learning* dan media *question card* diperoleh nilai *posttest* dengan nilai tertinggi adalah 96 dan nilai terendah 44. Sehingga perhitungan distribusi frekuensi nilai *posttest* matematika kelas eksperimen sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Rentang (R)} &= \text{Nilai terbesar} - \text{Nilai terkecil} \\ &= 96 - 44 = 52 \end{aligned}$$

$$\text{Banyak Kelas} = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 27$$

$$= 5,7235 \approx 6 \text{ (banyak kelas yang digunakan)}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Panjang kelas interval} &= \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak Kelas}} \\
 &= \frac{52}{6} \\
 &= 8,67 \approx 9 \text{ (panjang kelas yang digunakan)}
 \end{aligned}$$

Adapun distribusi nilai *posttest* matematika kelas eksperimen sebagai berikut.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Kelompok Eksperimen

No	Kelompok Eksperimen		
	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1	44 – 52	3	11,11
2	53 – 61	3	11,11
3	62 – 70	3	11,11
4	71 – 79	3	11,11
5	80 – 88	8	29,63
6	89 – 97	7	25,93
Jumlah		27	100,00

Distribusi nilai *posttest* kelas eksperimen pada tabel 3 di atas dapat diketahui bahwa yang memiliki interval nilai 44-52 sebanyak 3 peserta didik, interval 53-61 sebanyak 3 peserta didik, interval 62-70 sebanyak 3 peserta didik, interval 71-79 sebanyak 3 peserta didik, interval 80-88 sebanyak 8 peserta didik, dan interval 89-97 sebanyak 7 peserta didik.

Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan hasil penelitian, data hasil belajar matematika peserta didik disajikan dalam bentuk nilai *pretest* dan *posttest*. Perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest* kelas Eksperimen

Nilai	Peserta Didik	KKM	Tuntas	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Jumlah Skor	Ratarata
<i>Pretest</i>	27	70	2	20	72	1272	47,11
<i>Posttest</i>	27	70	18	44	96	2064	76,44

Deskripsi nilai *pretest* dan *posttest* pada tabel 3 di atas, diketahui bahwa pada penilaian *pretest* hanya terdapat 2 peserta didik yang tuntas dengan nilai tertinggi 72 dan nilai rata-rata sebesar 47,11. Sedangkan pada penilaian *posttest* terdapat 18 peserta didik yang tuntas dengan nilai tertinggi 96 dan nilai rata-rata sebesar 76,44.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan rumus regresi linier sederhana. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh $F_{hitung} = 9,52$ dengan $n=27$ untuk taraf kesalahan 5% atau 0,05 maka F_{tabel} yang didapat yaitu 4,24. Data menunjukkan bahwa $F_{hitung} = 9,52 > F_{tabel} = 4,24$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya signifikan. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *problem based learning* berbantuan media *question card* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Metro Pusat.

Pembahasan

Penelitian ini terdiri dari 3 tahapan yaitu penelitian pendahuluan, perencanaan penelitian, dan pelaksanaan penelitian. Pada tahap awal penelitian diawali dengan melakukan observasi untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas, peserta didik, serta cara mengajar pendidik di kelas. Kemudian peneliti menemukan permasalahan yang terdapat pada kelas IV SD Negeri 1 Metro Pusat yaitu rendahnya hasil belajar matematika peserta didik. Kelemahan-kelemahan yang terdapat pada pembelajaran di kelas meliputi pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher center*), peserta didik belum terlibat aktif dalam proses pembelajaran, pendidik belum menerapkan model *problem based learning*, pendidik belum menggunakan media *question card* dalam proses pembelajaran, dan hasil belajar dari beberapa peserta didik masih rendah dan belum mencapai KKM yang ditentukan di sekolah.

Solusi yang peneliti ajukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model *problem based learning* berbantuan media *question card*. Model *problem based learning* merupakan suatu model yang dimulai dengan menyajikan suatu masalah dan menuntun peserta didik untuk menyelesaikan masalah tersebut guna membangun pemikiran kritis dan kreatif peserta didik. Sejalan dengan pendapat Isrok'atun & Rosmala (2018: 44) bahwa "model PBL merupakan suatu pembelajaran yang dimulai dengan menghadapkan peserta didik kepada suatu permasalahan yang

terdapat dalam dunia nyata dan menuntunnya untuk dapat menyelesaikan atau memecahkan masalah tersebut melalui kegiatan atau pengalaman belajar yang dilakukan selama proses pembelajaran.”

Untuk memaksimalkan hasil belajar digunakan media *question card* sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Wulansari & Widyanti (2017: 118) “media *question card*/kartu pertanyaan adalah media pembelajaran berbentuk kartu dengan gambar menarik dan berisi soal atau masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata.” Media *question card* menekankan pada pemikiran kritis peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang terdapat dalam kartu soal.

Sebelum melaksanakan pembelajaran di kelas eksperimen, terlebih dahulu peneliti melakukan uji coba instrumen. Uji coba instrumen dilaksanakan di kelas IV C SD Negeri 1 Metro Pusat. Peneliti memilih kelas tersebut untuk melakukan uji instrumen dikarenakan kelas tersebut tidak dijadikan sampel penelitian. Uji coba instrumen dilakukan dengan memberikan tes objektif berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 30 soal kepada peserta didik. Hal ini dilakukan untuk menentukan instrumen butir soal yang valid untuk diujikan di kelas yang dijadikan sampel penelitian.

Pada penelitian ini digunakan kelas eksperimen yaitu kelas IV B dengan jumlah sampel sebanyak 27 peserta didik. Pelaksanaan penelitian di kelas eksperimen dilakukan selama 3 kali pertemuan dengan alokasi waktu 4 x 35 menit. Data peserta didik diperoleh dari hasil pemberian *posttest* di akhir pertemuan. Pada awal pembelajaran, peneliti melakukan *pretest* kepada peserta didik untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.

Hasil analisis pada kelas eksperimen menunjukkan nilai yang berbeda antara sebelum dan sesudah menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *question card* dalam pembelajaran matematika di kelas IV B. Sebelum diberi perlakuan, hasil belajar *pretest* diketahui hanya terdapat 2 peserta didik yang tuntas dari 27 peserta didik kelas eksperimen. Setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *question card* hasil belajar *posttest* diketahui terdapat 18 peserta didik yang tuntas dari 27 peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar matematika peserta didik dengan diterapkannya model *problem based learning* berbantuan media *question card*.

Aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* diukur dengan menggunakan instrumen nontes berupa lembar penilaian observasi. Hal ini bertujuan untuk mengamati tahapan model *problem based learning* dalam pembelajaran. Adapun langkah-langkah model *problem based learning* antara lain: 1)Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah. Aspek yang dinilai adalah peserta didik mengamati permasalahan yang diberikan pendidik dan peserta didik melakukan tanya jawab dengan pendidik terkait permasalahan yang diberikan; 2)Mengorganisasi peserta didik untuk belajar. Aspek yang dinilai adalah peserta didik duduk sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan dan mengerjakan tugas sesuai dengan pembagian tugas; 3)Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok.

Aspek yang dinilai adalah peserta didik melakukan diskusi pemecahan masalah; 4)Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Aspek yang dinilai adalah peserta didik melakukan presentasi hasil diskusi dan peserta didik menanggapi kelompok yang sedang presentasi; 5)Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Aspek yang dinilai adalah peserta didik memperhatikan penguatan terhadap masalah yang diberikan pendidik dan membuat kesimpulan hasil pemecahan.

Berdasarkan hasil rekapitulasi aktivitas peserta didik dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *question card* pada kelas eksperimen terdapat 8 peserta didik pada kategori sangat aktif. Salah satu aktivitasnya yaitu peserta didik menyajikan hasil karya dengan melakukan presentasi hasil diskusi terkait materi luas dan keliling bangun datar. Perwakilan dari setiap kelompok yang telah mengerjakan soal yang terdapat pada *question card*/kartu soal akan mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas. Terdapat 19 peserta didik dengan kategori aktif. Salah satu aktivitasnya yaitu peserta didik melakukan diskusi pemecahan masalah terkait materi luas dan keliling bangun datar. Setiap anggota kelompok terlibat aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang terdapat pada *question card*/kartu soal.

Selanjutnya analisis yang dilakukan adalah uji hipotesis dengan menggunakan rumus regresi linier sederhana dengan tujuan untuk mengetahui hipotesis penelitian diterima atau ditolak. Dari hasil analisis uji regresi linier sederhana dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *question card* terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Hasil penelitian ini juga relevan dengan yang dilakukan Wulansari & Widyanti (2017)

yang menjadi rujukan dalam penelitian ini. Hasil uji hipotesis menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *problem based learning* berbantuan media *question card* terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *problem based learning* berbantuan media *question card* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Metro Pusat, artinya hipotesis yang diajukan peneliti dapat diterima.

SIMPULAN

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Metro Pusat karena pembelajaran belum bervariasi dan hanya berfokus pada pendidik. Peneliti melakukan penelitian ini bertujuan untuk menemukan ada tidaknya pengaruh penggunaan model *problem based learning* berbantuan media *question card* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Metro Pusat. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *problem based learning* berbantuan media *question card* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Metro Pusat Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Yufri. 2021. Analisis Persiapan Guru dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(4): 2415-2422.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Isrok'atun & Rosmala, A. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- OECD. 2018. *PISA 2018 Insight and Interpretations*. OECD Publishing, Paris.
- Peraturan Pemerintah. 2015. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2015*. Sekretariat Negara, Jakarta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- TIMSS. 2011. *International Results in Mathematics*. TIMSS & PIRLS International Study Center, United States.
- Wulansari & Widyanti, E. Penggunaan *Question Card* dalam Model Pembelajaran PBL Dan *Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ekuivalen*, 28(1), 118-121.