

# Peningkatan Hasil Belajar IPAS Kelas IV Melalui Penerapan Media Kartu Gambar dan Uang Mainan Materi Jual Beli

Dinda Putri Nur Erisanti<sup>1</sup>, Endang Suprapti<sup>2</sup>, Lenny Ayu Pratiwi<sup>3</sup>  
Universitas Muhammadiyah Surabaya<sup>1</sup>, Universitas Muhammadiyah Surabaya<sup>2</sup>,  
SDN Sawahan I/340 Surabaya<sup>3</sup>  
[dindaputrinurerisanti@gmail.com](mailto:dindaputrinurerisanti@gmail.com)<sup>1</sup>, [endangsuprapti@um-surabaya.ac.id](mailto:endangsuprapti@um-surabaya.ac.id)<sup>2</sup>,  
[lennypratiwi32@guru.sd.belajar.id](mailto:lennypratiwi32@guru.sd.belajar.id)<sup>3</sup>

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS pada siswa kelas IV melalui penerapan media kartu gambar dan uang mainan dengan model pembelajaran PBL pada materi jual beli di SDN Sawahan 1/340 Surabaya. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 23 siswa kelas IV. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, tingkat ketuntasan belajar mencapai 60,86% dengan rata-rata nilai 73,21. Setelah penerapan media konkret pada siklus II, tingkat ketuntasan meningkat menjadi 95,65% dengan rata-rata nilai 88,26. Penerapan media kartu gambar dan uang mainan terbukti membantu siswa memahami konsep jual beli secara lebih konkret, meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran, serta memperkuat penerapan model PBL yang berorientasi pada pemecahan masalah kontekstual.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar; Problem Based Learning, IPAS, Penelitian Tindakan Kelas

## Abstract

*This study aims to improve the learning outcomes of IPAS subjects in grade IV students through the application of picture card media and toy money with PBL learning models on buying and selling material at SDN Sawahan 1/340 Surabaya. This research is a class action research conducted in two cycles. The research subjects were 23 fourth grade students. Data were collected through observation, interviews, learning outcomes tests, and documentation. The results showed an increase in student learning outcomes from cycle I to cycle II. In cycle I, the level of learning completeness reached 60.86% with an average score of 73.21. After the application of concrete media in cycle II, the level of completeness increased to 95.65% with an average score of 88.26. The application of picture card media and play money was proven to help students understand the concept of buying and selling more concretely, increase involvement in the learning process, and strengthen the application of PBL models that are oriented towards contextual problem solving.*

**Keywords:** Learning Outcomes; Problem Based Learning, IPAS, Classroom Action Research

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah jalan untuk memajukan nasib bangsa Indonesia. Komponen penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan yaitu pendidik, siswa, media, metode pembelajaran, dan kurikulum yang digunakan pada kegiatan pembelajaran. Kurikulum merdeka belajar sebagai kurikulum baru yang desain belajarnya diberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dengan tenang, tanpa ketegangan, menyenangkan, tanpa stres, untuk menunjukkan kemampuan alamiahnya merdeka belajar fokus pada kebebasan dan berpikir kreatif (Kemendikbudristekdikti, 2022). Salah satu aspek penting dalam pendidikan

adalah relevansi mata pelajaran dengan kehidupan nyata, seperti yang tercermin dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS berperan dalam membentuk pemahaman siswa tentang alam sekitar, lingkungan, serta interaksi sosial yang terjadi dalam masyarakat.

Kurikulum merdeka belajar mempunyai pembaharuan, yaitu P5 dan pelajaran IPAS. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan gabungan ilmu alam dan ilmu sosial. Pembelajaran saintifik merupakan konteks yang berkaitan dengan alam dan kondisi sosial (Kemendikbud, 2022). IPAS hadir ketika sekolah mulai mengimplementasikan kurikulum merdeka di sekolahnya. IPAS sendiri adalah gabungan antara pelajaran IPA dan IPS yang sebelumnya adalah mereka mata pelajaran yang terpisah. Di dalam penerapan kurikulum merdeka banyak pengintegrasian dari beberapa pelajaran lain menjadi satu kesatuan dan menjadi nama baru sebuah mata pelajaran yang harus di kuasai. Alasan perubahan mata pelajaran IPA digabung dengan IPS menjadi IPAS yaitu: 1) siswa MI/SD mampu memandang sesuatu secara utuh, 2) mampu mengembangkan pemikiran holistic terkait lingkungan alam dan social, 3) penguatan profil pelajar Pancasila (Astuti, 2022). IPAS membantu siswa memahami hubungan antara ilmu alam dan sosial secara lebih menyeluruh. Dengan pendekatan ini, hasil belajar siswa menjadi lebih baik karena mereka dapat menghubungkan teori dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang lebih kontekstual dan eksploratif dalam IPAS juga mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan mampu memecahkan masalah.

Menurut (Marzuki, 2023) hasil belajar merupakan proses dari suatu perolehan yang di capai dari suatu aktivitas atau proses diri dengan lingkungannya sehingga menghasilkan suatu perolehan. Sedangkan menurut (Rahman 2021) hasil belajar merupakan sebuah proses ketika seseorang memperoleh sesuatu dengan mengubah perilakunya karena pengalaman yang dia peroleh. Menurut pendapat ini, hasil belajar adalah proses memperoleh hasil dengan melalui proses pembelajaran yang dilakukan sebagai bentuk perubahan perilaku diri dengan lingkungannya. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran konkret menjadi salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar, karena memungkinkan siswa untuk mengalami langsung proses pembelajaran melalui interaksi dengan lingkungan serta membangun pemahaman yang lebih mendalam melalui pengalaman nyata.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV B SDN Sawahan 1/340 Surabaya, ditemukan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep jual beli, terutama dalam menghitung harga total, kembalian, dan transaksi sederhana. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, di mana siswa hanya diberikan teori tanpa praktik langsung. Akibatnya, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran kurang optimal, dan hasil belajar mereka belum mencapai ketuntasan yang diharapkan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa serta membantu mereka memahami konsep secara lebih konkret. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran konkret yang memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi nyata, sehingga konsep jual beli dapat dipahami dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Pembelajaran yang tidak melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar cenderung membuat materi terasa abstrak dan sulit dipahami. Materi jual beli, meskipun kontekstual, sering kali disampaikan secara teoritis tanpa mengaitkan langsung dengan pengalaman konkret siswa. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik, konkret, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dapat menjembatani pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari melalui pendekatan visual dan manipulatif (Arsyad, 2017).

Permasalahan dalam penelitian ini relevan dengan penelitian Widyasari (2024), penggunaan media pembelajaran konkret dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar sehingga menyebabkan peningkatan hasil belajarnya. Berdasarkan pertimbangan tersebut pembaharuan yang peneliti lakukan dengan menerapkan media konkret berupa kartu harga dan uang mainan pada mata pelajaran IPAS. Penggunaan media kartu harga dan uang mainan sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Dengan media ini, siswa dapat belajar melalui simulasi transaksi jual beli yang menyerupai situasi nyata, sehingga mereka lebih mudah memahami perhitungan harga total, kembalian, serta konsep dasar ekonomi lainnya. Selain itu, metode ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena mereka merasa lebih tertarik dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan yang lebih interaktif, diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat secara signifikan dan mencapai ketuntasan yang diharapkan.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media pembelajaran konkret berupa kartu harga dan uang mainan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Dengan menerapkan pendekatan yang lebih interaktif dan kontekstual, diharapkan siswa dapat memahami konsep jual beli dengan lebih mudah serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam kurikulum merdeka. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi pendidik dalam merancang metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan minat serta hasil belajar siswa secara signifikan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). PTK dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas serta meningkatkan hasil belajar siswa melalui tindakan yang dirancang dan direfleksikan secara sistematis. Dalam konteks ini, tindakan yang dilakukan adalah penerapan media pembelajaran berupa kartu gambar dan uang mainan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi jual beli.

Penelitian dilaksanakan di SDN Sawahan 1/340 Surabaya, yang berlokasi di Kecamatan Sawahan, Kota Surabaya. Waktu pelaksanaan penelitian adalah selama dua bulan, yaitu pada bulan April sampai Mei 2024, dan dilakukan dalam dua siklus.

Setiap siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Sawahan 1/340 Surabaya Tahun Pelajaran 2024 yang berjumlah 23 siswa, terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Kelas ini dipilih karena berdasarkan hasil observasi awal menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep jual beli serta menunjukkan hasil belajar yang belum optimal. Penelitian dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas IV di SDN Sawahan 1/340 Surabaya. Peneliti bertindak sebagai pengamat sekaligus fasilitator dalam proses perencanaan dan pelaksanaan tindakan, sedangkan guru berperan sebagai pelaksana utama tindakan pembelajaran di kelas.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik dan instrumen, sebagai berikut:

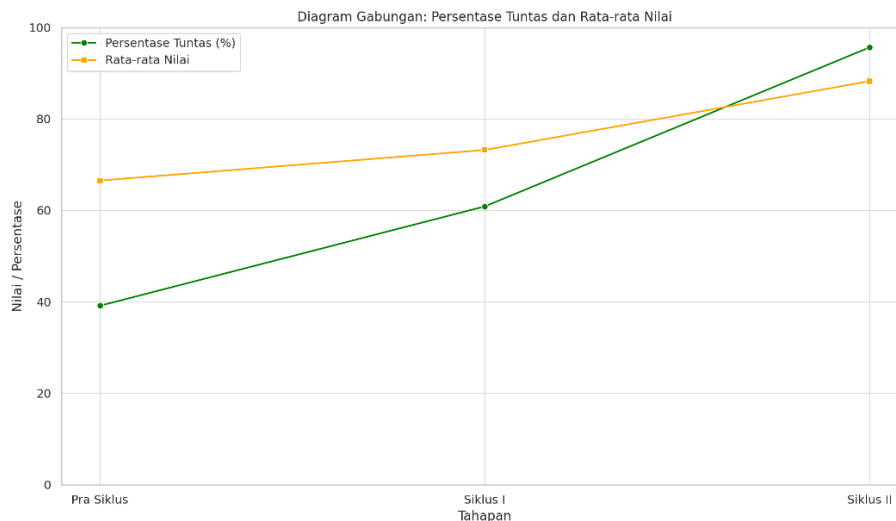
1. Observasi  
Observasi dilakukan untuk mencatat aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, baik dari segi keaktifan, partisipasi, maupun interaksi dengan media pembelajaran.
2. Wawancara  
Wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa siswa secara acak untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap penggunaan media kartu gambar dan uang mainan serta model pembelajaran PBL.
3. Dokumentasi  
Dokumentasi berupa foto kegiatan, catatan lapangan, serta hasil pekerjaan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Data yang diperoleh dari observasi, tes, dan wawancara dianalisis secara deskriptif kualitatif. Analisis dilakukan dengan cara reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2019). Hasil belajar siswa dikatakan meningkat apabila terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas dan ketuntasan belajar secara klasikal (minimal 75% siswa mencapai nilai  $\geq 75$ ) dari siklus 1 ke siklus 2.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV melalui penerapan media kartu gambar dan uang mainan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada materi jual beli di SDN Sawahan 1/340 Surabaya. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berikut hasil penelitian pada masing-masing siklus:



**Gambar 1.** Grafik Pengamatan Peningkatan Hasil Belajar IPAS Kelas IV

## 1. Pra Siklus

Sebelum dilaksanakannya penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan observasi pada bulan April sampai Mei 2024 terkait kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPAS. Kegiatan observasi di awal atau pra-tindakan dilaksanakan agar memperoleh informasi mengenai minat belajar siswa. Tahapan pra siklus merupakan langkah awal yang dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan pembelajaran untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS khususnya materi “jual beli”. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh data dasar sebagai tolok ukur keberhasilan tindakan yang akan diberikan pada siklus-siklus selanjutnya.

Pada tahap pra siklus, pembelajaran dilaksanakan dengan pendekatan konvensional tanpa penerapan model pembelajaran khusus seperti *Problem Based Learning* (PBL). Guru menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi terbatas, dibantu dengan media *PowerPoint* (PPT) yang berisi penjelasan materi jual beli secara teoritis. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara klasikal dan berpusat pada guru, dengan dominasi komunikasi satu arah. Dalam pelaksanaan, guru menjelaskan konsep dasar jual beli, pelaku ekonomi, alat pembayaran, serta proses transaksi secara verbal dan melalui tampilan visual di layar presentasi.

Dari hasil pengamatan proses pembelajaran pra siklus, ditemukan beberapa permasalahan:

- 1) Rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran.  
Sebagian besar siswa tampak pasif, hanya sedikit yang aktif menjawab pertanyaan atau berani mengemukakan pendapat. Mayoritas siswa tampak kurang antusias mengikuti pembelajaran dan cenderung tidak fokus saat guru menyampaikan materi.
- 2) Kurangnya pemahaman terhadap konsep jual beli.  
Ketika diberikan pertanyaan sederhana terkait proses jual beli dan alat pembayaran, sebagian besar siswa memberikan jawaban yang keliru atau

tidak mampu menjelaskan. Hal ini menunjukkan bahwa konsep yang bersifat ekonomi dan abstrak sulit dipahami siswa tanpa dukungan media konkret yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif mereka.

3) Minimnya keterlibatan dalam diskusi kelompok.

Saat pembelajaran dilakukan dalam format kelompok kecil, siswa terlihat bingung, cenderung diam, dan kurang mampu berkolaborasi dalam membahas materi yang diberikan. Hal ini disebabkan karena mereka tidak memiliki gambaran nyata tentang konteks jual beli yang dijelaskan guru hanya melalui PPT.

Setelah proses pembelajaran selesai, guru memberikan evaluasi berupa tes tertulis untuk mengetahui hasil belajar siswa. Tes berisi soal-soal pemahaman konsep dan penerapan materi jual beli dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 1.** Hasil Evaluasi Pra Siklus

Keterangan	Jumlah
Jumlah siswa	23
Siswa tuntas	9
Siswa tidak tuntas	14
Rata-rata nilai	66,52
Persentase ketuntas	39,13%

Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Capaian hasil belajar belum memenuhi indikator keberhasilan secara klasikal, yakni minimal 75% siswa tuntas. Dengan demikian, diperlukan upaya perbaikan pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konsep, partisipasi aktif, dan motivasi siswa dalam belajar.

## 2. Siklus I

### 1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus I, guru merancang pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) untuk materi jual beli dalam mata pelajaran IPAS. Langkah-langkah PBL yang dirancang mencakup:

- Pemberian masalah kontekstual terkait aktivitas jual beli sederhana.
- Diskusi kelompok kecil untuk menganalisis dan merumuskan solusi.
- Presentasi hasil diskusi dan refleksi bersama.

Namun, pada siklus ini tidak digunakan media konkret, hanya *PowerPoint* (PPT) sebagai alat bantu visual. Tujuan pembelajaran difokuskan pada pemahaman konsep jual beli, termasuk peran pelaku ekonomi dan proses transaksi. Guru menyusun RPP, LKS, dan instrumen evaluasi serta lembar observasi aktivitas siswa dan guru.

### 2) Pelaksanaan

Pembelajaran dilakukan dalam dua pertemuan. Guru menyampaikan masalah awal, membagi siswa dalam kelompok, dan membimbing diskusi. Siswa menyelesaikan tugas kelompok, lalu mempresentasikan solusi mereka. Pembelajaran berjalan cukup lancar namun siswa masih tampak pasif dan bingung memahami konsep jual beli yang dijelaskan secara abstrak.

### 3) Pengamatan

Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas guru dan siswa. Hasilnya menunjukkan:

- Siswa masih belum aktif berdiskusi dan hanya beberapa yang terlibat aktif.
- Sebagian siswa tampak kesulitan mengaitkan masalah dengan pengalaman nyata.
- Guru telah mengikuti langkah PBL namun kurang optimal karena keterbatasan media. Media PPT tidak cukup membantu siswa membangun konsep secara nyata.

### 4) Refleksi

Refleksi dilakukan bersama guru dan observer. Ditemukan bahwa ketidakhadiran media konkret menjadi penyebab utama lemahnya pemahaman siswa terhadap konsep jual beli. Evaluasi hasil belajar menunjukkan peningkatan dibanding pra siklus, namun belum signifikan.

**Tabel 2.** Hasil Belajar Siswa Siklus I

Keterangan	Jumlah
Jumlah siswa	23
Siswa tuntas	14
Siswa tidak tuntas	9
Rata-rata nilai	66,52
Persentase ketuntasan	60,86%

Pada siklus I, materi yang diajarkan yaitu bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya. Pembelajaran IPAS dilaksanakan menggunakan model PBL tanpa bantuan media konkret. Dalam model pembelajaran tersebut siswa diajak untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa melalui kerja sama dalam kelompok. Guru menggunakan PowerPoint (PPT) sebagai media utama. Proses pembelajaran diawali dengan penyajian masalah kontekstual terkait kegiatan jual beli, dilanjutkan dengan diskusi kelompok untuk menemukan solusi, dan diakhiri dengan presentasi hasil diskusi.

Namun, pelaksanaan siklus I menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran masih tergolong rendah. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang antusias dalam diskusi kelompok, dan hanya beberapa siswa yang aktif bertanya maupun menjawab. Hal ini diduga karena materi jual beli yang disampaikan melalui media PPT masih bersifat abstrak bagi siswa sekolah dasar, sehingga kurang membantu dalam memvisualisasikan konsep yang diajarkan.

Hasil belajar yang diberikan setelah kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa dari 23 siswa, hanya 14 siswa (60,86%) yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu  $\geq 75$ . Rata-rata nilai kelas pada siklus I adalah 73,21. Ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.

### 3. Siklus II

#### 1) Perencanaan

Pada siklus II, perbaikan dilakukan dengan menambahkan media konkret berupa kartu gambar dan uang mainan. Media ini dirancang menyerupai alat transaksi jual beli yang sebenarnya. Pembelajaran masih menggunakan model PBL dengan alur serupa seperti siklus I, namun dilengkapi simulasi jual beli menggunakan media tersebut.

#### 2) Pelaksanaan

Pembelajaran dilaksanakan dalam dua pertemuan. Siswa diberikan masalah dan diminta melakukan simulasi jual beli dengan uang mainan dan gambar barang. Kegiatan ini menuntut siswa aktif berdiskusi, mengatur strategi belanja, dan membuat laporan pengeluaran.

#### 3) Pengamatan

Hasil pengamatan menunjukkan peningkatan signifikan:

- Siswa antusias dan terlibat aktif dalam simulasi.
- Diskusi kelompok berjalan lebih dinamis dan siswa saling bekerja sama.
- Guru lebih mudah membimbing siswa karena konsep menjadi lebih nyata dan menarik.

#### 4) Refleksi

Refleksi menunjukkan bahwa penggunaan media kartu gambar dan uang mainan berhasil mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi jual beli. Guru merasa pembelajaran lebih hidup dan kontekstual. Evaluasi hasil belajar menunjukkan peningkatan signifikan baik dari segi nilai rata-rata maupun ketuntasan klasikal.

**Tabel 3.** Hasil Belajar Siswa Siklus II

Keterangan	Jumlah
Jumlah siswa	23
Siswa tuntas	14
Siswa tidak tuntas	9
Rata-rata nilai	66,52
Persentase ketuntasan	60,86%

Berdasarkan refleksi dari siklus I, dilakukan perbaikan pada siklus II dengan tetap menggunakan model pembelajaran PBL, namun ditambahkan media konkret berupa kartu gambar dan uang mainan. Dalam kegiatan pembelajaran, guru membagi siswa ke dalam kelompok dan memberikan masing-masing kelompok seperangkat media yang terdiri dari gambar produk (makanan, pakaian, mainan, dll) dan uang mainan. Siswa diminta bermain peran melakukan jual beli seperti di minimarket sesuai dengan skenario masalah yang diberikan guru.

Penerapan media konkret ini berdampak positif terhadap aktivitas dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi, siswa tampak lebih antusias, aktif, dan menikmati proses simulasi jual beli. Interaksi antarsiswa dalam diskusi dan saat kegiatan bermain peran juga meningkat. Siswa lebih mudah memahami konsep nilai barang, proses transaksi, serta peran penjual dan pembeli dalam kegiatan ekonomi.



Hasil belajar menunjukkan peningkatan signifikan. Dari 23 siswa, sebanyak 22 siswa (95,65%) mencapai nilai di atas KKM. Rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 88,26, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang cukup tinggi dibandingkan siklus sebelumnya.

Berikut ini ringkasan hasil belajar siswa pada kedua siklus:

**Tabel 4.** Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Siklus	Jumlah Siswa	Jumlah Tuntas	Persentase Tuntas	Rata-rata
Pra Siklus	23	9	39,13%	66,52
I	23	14	60,86%	73,21
II	23	22	95,65%	88,26

## Pembahasan

Pra siklus menunjukkan bahwa pendekatan konvensional yang berfokus pada ceramah dan media visual statis kurang mampu menjembatani kebutuhan belajar siswa kelas IV SD. Tanpa adanya media konkret, seperti alat bantu manipulatif atau media visual nyata, siswa kesulitan mengaitkan konsep jual beli dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini diperkuat oleh Arsyad (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang sesuai dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta menjadikan pembelajaran lebih nyata dan bermakna.

Proses pembelajaran yang masih bersifat *teacher-centered* juga berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa. Model pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah dan tayangan presentasi cenderung menempatkan siswa sebagai penerima pasif, bukan peserta aktif dalam proses membangun pengetahuan. Ini mengakibatkan siswa kurang terlibat secara emosional dan kognitif dalam proses pembelajaran. Permasalahan yang muncul pada pra siklus menjadi dasar pertimbangan untuk merancang pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual, yaitu melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dikombinasikan dengan media kartu gambar dan uang mainan pada siklus berikutnya. Dengan menghadirkan masalah kontekstual dan media konkret yang melibatkan siswa secara langsung dalam simulasi jual beli, diharapkan pemahaman konsep menjadi lebih mudah dan hasil belajar meningkat secara signifikan.

Peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media konkret seperti kartu gambar dan uang mainan memiliki pengaruh positif terhadap pembelajaran IPAS, khususnya pada materi jual beli. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) secara konsisten pada kedua siklus juga membantu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui pemecahan masalah yang kontekstual. Namun, keberhasilan PBL sangat bergantung pada dukungan media pembelajaran yang mampu memperjelas konsep abstrak menjadi konkret dan mudah dipahami.

Hasil pada siklus I mengindikasikan bahwa penggunaan media PPT saja belum cukup membantu siswa memahami materi jual beli secara mendalam. Anak-anak usia sekolah dasar masih berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget, sehingga mereka membutuhkan pengalaman langsung yang nyata (Suyanto & Asep, 2015). Tanpa bantuan media konkret, konsep

jual beli menjadi sulit dibayangkan oleh siswa, yang berdampak pada rendahnya partisipasi dan hasil belajar.

Sebaliknya, pada siklus II, media kartu gambar berperan sebagai alat visual yang memberikan gambaran nyata tentang objek jual beli, sedangkan uang mainan berfungsi sebagai alat yang memungkinkan siswa berperan langsung sebagai penjual dan pembeli. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas belajar dengan cara menstimulasi indera siswa dan memperjelas pesan pembelajaran.

Penerapan simulasi jual beli dengan media konkret membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Hal ini selaras dengan karakteristik model PBL yang mendorong siswa untuk aktif menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas kolaboratif dan reflektif (Sanjaya, 2020). Dengan demikian, kombinasi antara model PBL dan media konkret memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat temuan dari penelitian sebelumnya (Putri & Nugroho, 2021; Wibowo, 2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran konkret efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa pada materi ekonomi dasar di tingkat sekolah dasar.

## **KESIMPULAN, SARAN, DAN IMPLIKASI**

Penerapan model pembelajaran PBL dengan media konkret berupa kartu gambar dan uang mainan terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sawahan 1/340 Surabaya pada mata pelajaran IPAS materi jual beli. Pada siklus I, pembelajaran hanya menggunakan media PPT dan menunjukkan keterlibatan serta hasil belajar yang masih rendah, dengan persentase ketuntasan hanya 60,86% dan rata-rata nilai 73,21. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II dengan menambahkan media konkret, hasil belajar meningkat secara signifikan dengan tingkat ketuntasan mencapai 95,65% dan rata-rata nilai meningkat menjadi 88,26. Oleh karena itu, disarankan agar guru lebih kreatif dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang relevan dan kontekstual agar proses belajar menjadi lebih bermakna, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh siswa. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS yang melibatkan media konkret tidak hanya memperkuat pemahaman konsep, tetapi juga mampu meningkatkan keterampilan sosial, keaktifan, dan daya pikir kritis siswa, sehingga metode ini layak diterapkan dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar secara lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Aqib, Z., & Chotibuddin, M. (2018). *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas: (PTK)*. Deepublish.
- Endang Puji Astuti. (2022). Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Peningkatan Pemahaman Konsep Penyerbukan dengan Metode Demonstrasi di Kelas 4 SDN Sukorejo 2 Kota Blitar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 671–680. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i3.177>
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemdikbudristek.
- Marzuki, Dodo santo Bprpneo. 2023. “Model Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup.” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*6(2):356–65.
- Putri, A. Y., & Nugroho, R. A. (2021). Penggunaan Media Uang Mainan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Jual Beli di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 32–40. <https://doi.org/10.31227/jpdn.v7i1.2021>
- Rahman, Sunarti. 2021. “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar.” *Merdeka Belajar*1(November):289–302.
- Sanjaya, W. (2020). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono, P. D. (2019). metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan). *Metode Penelitian Pendidikan*, 67, 18.
- Suyanto, & Asep, D. (2015). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktik di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wibowo, S. (2019). Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Pembelajaran Konkret pada Materi Ekonomi Kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(2), 56–64.

Widyasari, D., Miyono, N., & Saputro, S. A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP), 4(1), 61–67.  
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1>