

PENGGUNAAN *QUESTION CARD* DALAM MODEL PEMBELAJARAN *PBL* DAN *PROBLEM SOLVING* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Wulansari, Eunice Widyanti S

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP

Universitas Kristen Satya Wacana

Email: wulan1701sari@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan penggunaan media *question card* dalam model pembelajaran *problem based learning (PBL)* dan *problem solving* terhadap hasil belajar matematika. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu, dengan desain *pretest posttest* yang tak ekuivalen. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Plumutan dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen menggunakan media *question card* dalam model pembelajaran *problem based learning (PBL)* dan VB sebagai kelas kontrol menggunakan media *question card* dalam model pembelajaran *problem solving*. Jumlah subjek dalam penelitian ini adalah 46 siswa, untuk kelompok eksperimen 23 siswa dan kelompok kontrol 23 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes. Data dianalisis dengan uji normalitas dan uji homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan teknik analisis data menggunakan uji t *Independent Sample Test* menggunakan *SPSS 16.0 for windows*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan penggunaan media *question card* dalam model pembelajaran *problem based learning (PBL)* dan *problem solving* terhadap hasil belajar matematika. Hal ini ditunjukkan dengan nilai probabilitas signifikansi 0,042 yang artinya lebih kecil dari 0,05 ($0,042 < 0,05$).

Kata Kunci: *Question Card, Problem Based Learning, Problem Solving*, Hasil Belajar Matematika

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika pada hakikatnya adalah proses yang disengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan memungkinkan seseorang (siswa) melaksanakan kegiatan belajar matematika, dan proses tersebut berpusat pada guru mengajar matematika. Lampiran Permendiknas nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi mata pelajaran matematika SD/MI menjelaskan bahwa pembelajaran matematika diberikan untuk membekali peserta didik untuk berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan kerja. Dari penjelasan tentang hakikat pembelajaran matematika, agar peserta didik bisa aktif dan berpikir kritis dalam proses pembelajaran dibutuhkan model pembelajaran yang inovatif.

Pembelajaran inovatif sebenarnya merupakan suatu pemaknaan terhadap proses pembelajaran yang bersifat komprehensif yang berkaitan dengan berbagai teori pembelajaran modern yang berlandaskan pada inovasi pembelajaran. Seperti halnya teori

belajar konstruktivisme dan teori lainnya. Slameto (2015: 404) menyebutkan model pembelajaran inovatif diantaranya; *cooperative learning, contextual teaching dan learning, realistik mathematics education, problem based learning, problem prompting, problem solving, cycle learning, example and non example*. Dari beberapa model atau metode di atas yang potensi untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika adalah model pembelajaran *problem based learning* dan *problem solving*.

Menurut Slameto (2015: 407) model PBL merupakan model pembelajaran yang melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah autentik dari kehidupan aktual siswa, untuk merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi. Senada dengan Slameto, Hosnan (2014: 295) mengemukakan bahwa PBL merupakan model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada menyusun sendiri, menumbuhkembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan inquiry, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri. Model berikutnya yang potensi untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika yaitu model *problem solving*. Slameto (2015: 407), *problem solving* adalah mencari atau menemukan cara penyelesaian (menemukan pola, aturan, atau algoritma).

Perbedaan antara *problem solving* dengan *problem based learning* terletak pada cara penyelesaiannya. Pada *problem solving*, masalah dapat diselesaikan hanya dengan diskusi saja (mencari atau menemukan cara penyelesaiannya) akan tetapi pada PBL dibutuhkan penelitian mengenai masalah tersebut (melatih dan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk menyelesaikan masalah). Sedangkan persamaan antara *problem based learning* dengan *problem solving* adalah sama-sama pembelajaran berbasis masalah atau pemecahan masalah, peran guru adalah sama-sama sebagai fasilitator, langkah pembelajaran *problem based learning* dan *problem solving* sama yaitu pada langkah awal pemberian masalah dari guru.

Pembelajaran berbasis masalah (PBL) dan *problem solving* akan lebih efektif bila berbantuan dengan penggunaan media pembelajaran dalam memahami materi pembelajaran. Menurut Hamdani (2013: 243) media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan untuk efektifitas pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran akan mempermudah siswa dalam memahami materi. Media-media yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media visual,

media audio, media proyeksi diam, media proyeksi gerak dan audio visual, multimedia. Media pembelajaran yang bisa digunakan untuk membantu siswa dalam memahami konsep dan dapat dimasukkan model *problem based learning* dan *problem solving* adalah media *question card*.

Media *question card*/kartu pertanyaan adalah media pembelajaran berbentuk kartu dengan gambar yang menarik dan berisi soal atau masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata. Media tersebut menekankan pada pemikiran kritis dan kreatif siswa dalam memecahkan pertanyaan sesuai dengan gambar yang ada dalam kartu pertanyaan. Model pembelajaran *problem based learning* dan *problem solving* memasukkan media *question card*/kartu pertanyaan di setiap sintak atau langkah-langkah kedua model pembelajaran tersebut. Kualitas masalah *question card*/kartu pertanyaan untuk kedua model pembelajaran berbeda. Untuk model pembelajaran *problem based learning* masalah *question card*/kartu pertanyaan lebih rumit, sedangkan untuk *problem solving* tidak terlalu rumit.

Berdasarkan obeservasi dan wawancara dikelas V SD Negeri Plumutan Kecamatan Bancak Kabupaten Semarang, ketika awal pembelajaran peserta didik masih fokus mengikuti pembelajaran tetapi mulai pertengahan pembelajaran sebagian peserta didik mulai ribut (bermain dan berbicara dengan teman sebangku), karena karakteristik yang dimiliki anak SD yaitu mereka masih senang bermain dan senang bergerak. Respon yang ditunjukkan peserta didik saat guru menggunakan sejumlah alat peraga, mereka lebih memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru. Penggunaan alat peraga mempengaruhi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena dengan alat peraga peserta didik lebih memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Peserta didik lebih aktif dan juga mereka terlibat langsung dalam penggunaan alat peraga tersebut.

Berdasarkan uraian dari pembelajaran matematika, pembelajaran inovasi, model pembelajaran *PBL* dan *problem solving*, dan media *question card*. Rumusan Masalah penelitian ini adalah “Bagaimana penggunaan media *question card* dalam model pembelajaran *problem based learning (PBL)* dan *problem solving* terhadap hasil belajar matematika? Dan Apakah media *question card* berpengaruh terhadap model pembelajaran *problem based learning (PBL)* atau *problem solving* terhadap hasil belajar matematika?”. Sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan signifikan model pembelajaran *PBL* berbantuan media *question card* terhadap hasil belajar mata pelajaran

matematika dengan model pembelajaran *problem solving* berbantuan media *question card* terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika kelas V SD Negeri Plumutan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian semu (quasi experimental research). Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat sepenuhnya berfungsi untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2010: 114). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest Posttest Yang Tak Ekuivalen*. Dalam penelitian ini ada dua kelompok yang dibandingkan yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dua kelas tersebut diberi pretest, kemudian kelas eksperimen diberi perlakuan dengan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *question card* dan kelas kontrol tidak diberi perlakuan dengan modl yang sama tetapi dengan model pembelajaran *problem solving* berbantuan media *question card*, dan terakhir kedua kelas diberi *posttest*.

Desain Penelitian

Kel Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
.....			
Kel Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan:

- X₁ : perlakuan 1 (menggunakan model *PBL* berbantu media *question card* berbantuan)
- X₂ : perlakuan 2 (menggunakan model *Problem Solving* berbantu media *question card*)
- O₁ : prettest kelompok eksperimen
- O₂ : prettest kelompok eksperimen
- O₃ : posttest kelompok kontrol
- O₄ : posttest kelompok kontrol

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SD Negeri Plumutan di Kecamatan Bancak Kabupaten Semarang yang terdiri dari 12 kelas dengan jumlah 264. Sampel yang diteliti adalah siswa kelas VA sebagai kelas eksperimen dan VB sebagai kelas kontrol. Masing-masing terdiri dari 23 siswa.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data dalam bentuk butir-butir soal tes pilihan ganda, lembar observasi dan dokumentasi. Uji instrumen meliputi uji validitas, uji reliabilitas dan uji kesukaran soal. Butir-butir soal dinyatakan valid apabila nilai dari korelasi item total $>0,284$ (Sugiono, 2011). Sedangkan butir-butir soal dinyatakan reliabel apabila nilai $\alpha > 0,7$ berdasarkan teknik pengujian Cronbach's Alpha. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan bantuan *SPSS 16.0 for windows* untuk menentukan validitas dan reliabilitas. Dari 50 butir soal yang diuji ada 27 butir soal valid. Sedangkan hasil reliabel didapatkan nilai koefisien reliabel $\alpha = 0,800$ dengan kategori sangat tinggi/bagus. Berdasarkan hasil uji tersebut menunjukkan bahwa instrumen tes sudah valid dan reliabel sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

Teknik analisis data dan uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sample T-Test* dengan prasyarat uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Sedangkan uji homogenitas digunakan untuk mengetahui keadaan variansi kedua kelompok sama atau berbeda. Uji hipotesis digunakan perhitungan statistik dengan menggunakan uji perbedaan dua rata-rata (uji t) dan dua sampel yang saling independen. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ho : Tidak ada perbedaan yang signifikan penggunaan media *question card* dalam model pembelajaran *problem based learning (pbl)* dan *problem solving* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri Plumutan semester II tahun 2016/2017.

Ha : Ada perbedaan yang signifikan penggunaan media *question card* dalam model pembelajaran *problem based learning (pbl)* dan *problem solving* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri Plumutan semester II tahun 2016/2017.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pertama peneliti akan membahas tentang hasil observasi, sikap dan aktivitas siswa saat mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan observasi proses pembelajaran yang telah dilakukan pada kelas eksperimen (VA) sudah sesuai dengan sintaks model pembelajaran *PBL* berbantuan media *Question Card*. Hasil observasi

menunjukkan bahwa pada saat pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga proses belajar mengajar mengalami perubahan. Pada awal pertemuan kerjasama diantara siswa yang masih kurang baik, tanggung jawab setiap siswa yang masih kurang, siswa yang masih ramai dan berbicara sendiri, saat presentasi dilakukan masih banyak siswa yang malu untuk mempresentasikan hasil diskusinya, dan keaktifan siswa yang masih kurang. Pertemuan terakhir menunjukkan bahwa proses belajar mengajar lebih baik. Kerja sama sama pada tiap kelompok lebih optimal, mereka tahu tanggung jawab mereka, antusias siswa pada saat memecahkan masalah yang diberikan semakin meningkat, perhatian siswa sudah terfokus pada masalah yang terdapat dalam *question card*, siswa sudah tidak malu-malu lagi untuk maju kedepan mempresentasikan hasil diskusinya. Secara umum siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik, siswa aktif, siswa percaya diri, siswa menunjukkan minat belajar yang baik.

Sedangkan hasil observasi pada kelompok kontrol yang menggunakan *problem solving* berbantuan media *question card* di kelas VB juga berjalan sesuai sintaks. Pada pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir juga mengalami perubahan. Ini bisa dilihat dari kemampuan siswa dalam memecahkan masalah yang awalnya mereka masih kebingungan untuk menyelesaikan masalah dipertemuan selanjutnya siswa semakin memahami bagaimana cara menemukan penyelesaian masalah, keaktifan siswa yang semakin baik, kerjasama siswa yang semakin baik contohnya saat pertemuan pertama masih terdapat siswa yang tidak mau bekerja sama tapi dipertemuan selanjutnya mereka yang tidak mau bekerja sama akhirnya mau bekerja sama.

Penggunaan media *question card* dalam model pembelajaran *PBL* maupun ddalam model *problem solving* yaitu dengan memasukkan media tersebut ke setiap sintaks model *PBL* dan *problem solving*. Keterlaksanaan kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dilakukan oleh guru menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar siswa kelas VA dan VB pada mata pelajaran matematika antara penggunaan media *question card* dalam model pembelajaran *PBL* dan penggunaan media *question card* dalam model *problem solving* ditunjukkan dari skor posttest yang

telah dilakukan. Selanjutnya, peneliti akan membahas tentang analisis data. Hasil perhitungan terhadap skor *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol didapatkan nilai hasil uji normalitas *Kolmogorof-Smirnow* yang ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	Kelas Eksp	Kelas Kontrol	Kelas Eksp	Kelas Kontrol
N	23	23	23	23
Kolmogorof Smirnov	0,742	1,070	1,193	0,929
Sig.(2-tailed)	0,641	0,202	0,116	0,354

Sumber: Data primer yang diolah, 2017

Tabel 2 Hasil Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Levene Statistik	Df1	Df2	Signifikansi
<i>Pretest</i> kedua kelas	0,474	1	44	0,495
<i>Posttest</i> kedua kelas	0,273	1	44	0,604

Sumber: Data primer yang diolah, 2017

Berdasarkan tabel 1 nampak bahwa skor *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai signifikansi yang lebih besar dari $\alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data skor *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Nilai signifikansi *pretest* kelas eksperimen adalah $0,641 > 0,05$ dan *pretest* kelas kontrol adalah $0,202 > 0,05$. Sementara itu nilai signifikansi *posttest* kelas eksperimen adalah $0,116 > 0,05$ dan *posttest* kelas kontrol adalah $0,354 > 0,05$.

Selanjutnya hasil uji homogenitas *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan Levene Statistik ditunjukkan dalam tabel 2.

Berdasarkan tabel 2 nampak bahwa skor *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai signifikansinya lebih besar dari $\alpha > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data skor *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari varians homogen. Nilai signifikansi *pretest* kelas eksperimen dan kontrol

adalah $0,495 > 0,05$ sedangkan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol adalah $0,604 > 0,05$.

Langkah selanjutnya adalah uji hipotesis untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa antara kedua kelompok kelas yaitu kelas eksperimen dan kontrol setelah diberi perlakuan dengan uji *Independent Sample T-Test*. Berikut ini adalah hasil pengujian perbandingan nilai rata-rata kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan model *PBL* berbantuan media *question card* dan kelas kontrol dengan model *problem solving* berbantuan media *question card*.

Tabel 3 Uji t pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol
Independent Sample Test

		Equal variances assumed	Equal variances not assumed	
Levene's Test For Equality of Variances	F	0,273		
	Sig.	0,604		
	T	-2,091	-2,091	
	Df	44	42,598	
t-test for Equality of Means	Sig.(tailed)	0,42	0,43	
	Mean Difference	-8,000	-8,000	
	Std. Error Difference	3,826	3,826	
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	-15,711	-15,718
	Upper	-0,289	-0,282	

Sumber: Data primer yang diolah, 2017

Berdasarkan tabel 3 nampak bahwa hasil uji beda rerata yang diperoleh memiliki nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,042. Hal ini berarti lebih kecil dari nilai $\alpha < 0,05$, maka H_0 ditolak karena kelas eksperimen yang menggunakan model *PBL* berbantuan media *question card* dan kelas kontrol yang menggunakan *problem solving* berbantuan media *question card* mempunyai signifikansi kurang dari 0,05. Sehingga pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas tersebut memiliki rata-rata hasil belajar yang diperoleh yaitu kelompok *Problem Solving* diperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 61,57. Sedangkan pada kelompok *PBL* diperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 69,57, sehingga dalam penelitian ini terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua

model pembelajaran. Adanya perbedaan yang signifikan antara kedua model yang berbantuan media *Question Card* ini disebabkan karena kualitas soal dan gambar yang terdapat dalam *Question Card* berbeda. Dimana dalam model *PBL* kualitas gambar dan soal lebih rumit dibanding dengan *problem solving* dan juga sintaks kedua model tersebut berbeda. Meskipun pertama kedua model tersebut sama-sama memberikan sebuah permasalahan tetapi dalam model *PBL* siswa membutuhkan penyelesaian ilmiah sedangkan *problem solving* bisa langsung dengan diskusi. Dari analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada hasil belajar matematika menggunakan media *question card* dalam model pembelajaran *PBL* dan *problem solving*. Kedua penelitian ini memiliki perbedaan rata-rata antara kedua model pembelajaran berbantu media *question card* sebesar 8. Hasil belajar menunjukkan bahwa kelompok eksperimen lebih signifikan dibanding kelompok kontrol, karena dalam kelas eksperimen siswa di bimbing untuk menyelesaikan masalah secara ilmiah sedangkan kelompok kontrol siswa juga dibimbing untuk menyelesaikan masalah tetapi cara untuk menyelesaikan masalah berbeda dengan kelompok eksperimen. Dalam kelompok kontrol siswa berdiskusi mencari bagaimana cara menyelesaikan dan menemukan jawaban yang tepat.

Model pembelajaran *PBL* berbantuan media *question card* diberikan selama 3 kali pertemuan dan *problem solving* berbantuan media *question card* diberikan selama 3 kali pertemuan. Model pembelajaran *PBL* dan *problem solving* merupakan model pembelajaran yang diberikan kepada siswa agar siswa lebih aktif dan berpikir kritis dalam menyelesaikan sebuah permasalahan. Sedangkan media *question card* merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran dan juga agar proses pembelajaran yang menggunakan media bisa menumbuhkan minat belajar siswa. Jadi, model dan media pembelajaran yang digunakan guru sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan juga membantu siswa dalam berpikir kritis, aktif dan juga meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah.

Tan (dalam Rusman, 2013: 229) pembelajaran berbasis masalah merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam PBM kemampuan berpikir siswa betul-betul

di optimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan. Sedangkan Problem solving dalam pembelajaran matematika memiliki arti yang sangat khusus Branca (dalam Mutadi 2010) *problem solving* dalam matematika adalah sebuah proses dimana seorang siswa atau kelompok siswa (*cooperative group*) menerima tantangan yang berhubungan dengan persoalan matematika, dimana penyelesaiannya dan caranya tidak langsung bisa ditentukan dengan mudah dan penyelesaiannya memerlukan ide matematika.

Keberhasilan penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dengan *problem solving* dalam meningkatkan hasil belajar juga tergambar dalam kerangka pikir. Langkah langkah yang diberikan guru juga berdampak positif bagi siswa. Kedua model tersebut sama-sama mengajak siswa untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah, dimana pada saat siswa dapat berpikir kritis dan bisa menyelesaikan suatu permasalahan. Kemampuan dalam memecahkan suatu persoalan masalah akan meningkat dan hal tersebut dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas VA dan VB pada mata pelajaran matematika antara penggunaan media *question card* dalam model pembelajaran *PBL* dan *Problem Solving* di SD Negeri Plumutan semester II tahun pelajaran 2016-2017. Hal ini terbukti dari hasil *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang menunjukkan adanya perbedaan dan hasil analisis uji t yang menunjukkan bahwa perbedaan tersebut signifikan. Mean *posttest* kelompok eksperimen (VA) lebih tinggi dibanding kelompok kontrol (VB) yaitu $69,57 > 61,57$. Perbedaan rata-rata kedua kelompok yaitu 8. Dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media *Question Card* dalam model pembelajaran *PBL* lebih signifikan dibanding dengan Penggunaan media *Question Card* dalam model pembelajaran *Problem Solving*, karena dalam model pembelajaran *PBL* penyelesaian masalahnya membutuhkan penyelesaian ilmiah

sedangkan untuk *problem solving* penyelesaian masalah bisa diselesaikan dengan berdiskusi secara kelompok.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa penggunaan media *question card* dalam model pembelajaran *PBL* dan *problem solving* mempengaruhi hasil belajar kognitif, psikomotorik dan afektif. Melalui kedua model tersebut siswa lebih kreatif dan berpikir kritis menyelesaikan masalah yang terdapat dalam *Question Card*, siswa menghargai pendapat dari teman kelompok dan kelompok yang presentasi, siswa bertanggungjawab sesuai dengan tugas mereka masing-masing. Oleh sebab itu peneliti menyarankan kepada para guru jika menggunakan *Question Card* dalam *PBL*, masalah *Question Card* yang digunakan harus membuat siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Masalah dalam *question card* juga harus bervariasi sesuai dengan kehidupan siswa sehari-hari. Kertas yang digunakan untuk mencetak *question card* harus tebal agar *question card* tidak mudah kusut dan sobek. Setiap sintaks dalam model *PBL* memanfaatkan media *question card*. Saat proses pembelajaran setiap langkah yang akan diterapkan perlu diperdalam agar semua siswa bisa benar-benar paham setiap langkah yang ingin dicapai. Selanjutnya jika menggunakan *Question Card* dalam *Problem Solving*, masalah dalam *Question Card* harus sesuai dengan kenyataan dan gambar yang digunakan jangan sampai merusak imajinasi siswa. Masalah yang digunakan juga sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Kertas yang digunakan untuk mencetak gambar dan soal yaitu kertas yang tebal agar saat digunakan kertas tersebut tidak cepat rusak. *Question card* di terapkan kesetiap sintaks yang terdapat dalam model *problem solving*.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2006. *Lampiran Permendiknas No.22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Kurikulum SD/MI Tahun 2006*. Jakarta: Depdiknas.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontektual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontektual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.

Mutadi. 2010. *Problem Solving Mathematics*.

http://www.mathgoodies.com/articles/problem_solving.shtm.

Slameto. 2015. *Metodologi Penelitian dan Inovasi Pendidikan*. Salatiga: Satya Wacana University Press.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suprihatiningrum, Jamil. 2014. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*.Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.