



Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Pembelajaran Kartu Misteri untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika

M. Hamdi¹, Sudi Prayitno², Gunawan³, Ida Ayu Dewi Prabandari⁴

¹ Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

² Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

^{3,4} SMAN 2 Mataram, Mataram, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i2.724>

Article Info

Received: 15 January 2025

Revised: 15 March 2025

Accepted: 18 March 2025

Correspondence:

mhamdigr@gmail.com

Phone: 0817-7954-1847

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas X.11 SMAN 2 Mataram tahun ajaran 2023/2024. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara bertahap. Partisipasi belajar siswa dinilai melalui observasi selama proses pembelajaran, sementara hasil belajar siswa dievaluasi melalui tes yang diberikan di akhir setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam partisipasi dan hasil belajar siswa. Pada siklus I, aktivitas siswa berada pada kategori cukup aktif, tetapi meningkat menjadi sangat aktif pada siklus II. Ketuntasan hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan dari 70% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Penerapan pembelajaran berbasis masalah dengan media kartu misteri mampu mendorong keterlibatan siswa yang lebih baik dalam pembelajaran. Selain itu, pendekatan ini membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan menciptakan suasana belajar yang interaktif serta menyenangkan. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah yang didukung media kartu misteri efektif untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa dalam matematika. Pendekatan ini direkomendasikan untuk digunakan secara lebih luas sebagai strategi pembelajaran yang inovatif dan berdampak positif pada kualitas pembelajaran di sekolah.

Keywords: Partisipasi belajar, hasil belajar, pembelajaran berbasis masalah, media kartu misteri.

Citation: Hamdi, M., Prayitno, S., Gunawan, & Prabandari, I. A. D. (2025). Penerapan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media pembelajaran kartu misteri untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika. *Journal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(2), 782-788. Doi: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i2.724>

Pendahuluan

Belajar adalah proses di mana seseorang berusaha untuk mencapai perubahan dalam perilaku secara menyeluruh sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sekitar. Aktivitas belajar dan mengajar merupakan hubungan yang erat dengan nilai-nilai normatif, karena di dalamnya terdapat tujuan untuk membentuk perilaku, sikap, dan tindakan peserta didik agar lebih baik. Guru yang memiliki kesadaran penuh akan perannya berupaya membimbing siswa menjadi individu yang dewasa, bermoral, dan kompeten, sehingga setiap tindakannya memiliki makna edukatif. Interaksi edukatif dalam unsur guru dan anak didik harus aktif, tidak mungkin terjadi proses interaksi

edukatif bila hanya satu unsur yang aktif (Bahri, 2005). Guru sebagai fasilitator harus mampu menciptakan suasana yang memungkinkan siswa untuk terlibat aktif, sementara siswa juga harus memiliki keinginan untuk belajar dan berinteraksi. Dengan demikian, keberhasilan proses belajar mengajar sangat bergantung pada keterlibatan aktif dari kedua belah pihak dalam interaksi edukatif tersebut.

Oleh karena itu, sangat penting bagi setiap siswa untuk tidak hanya berpartisipasi secara fisik dalam kegiatan pembelajaran, tetapi juga untuk terlibat secara aktif secara mental dan emosional. Keterlibatan tersebut mencakup rasa tanggung jawab terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung dan kesadaran

untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, proses pembelajaran akan lebih bermakna dan efektif, karena siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berkontribusi dalam mencapai hasil yang optimal. Partisipasi adalah keterlibatan mental dan emosi seseorang kepada pencapaian tujuan dan ikut bertanggung jawab didalamnya (Librianty dan Sumantri, 2014). Keterlibatan aktif ini menjadi dasar yang kokoh bagi terciptanya hasil belajar yang baik dan pengembangan potensi siswa secara menyeluruh.

Hasil wawancara dengan guru matematika kelas x.11 di SMAN 2 Mataram menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran masih rendah, dengan hanya 36 peserta didik yang terlibat aktif. Hanya 18,6% siswa yang berani menjawab pertanyaan guru, dan 9,25% yang berani mengajukan pertanyaan. Sebanyak 59,6% peserta didik dapat memperhatikan penjelasan guru, namun perhatian ini tidak diikuti dengan keinginan untuk berkontribusi dalam pembelajaran. Hal ini terlihat ketika 32,1% siswa bersedia mengerjakan soal yang diberikan, sementara sisanya cenderung bermain dan meniru pekerjaan teman yang sudah selesai. Keterlibatan itupun harus memiliki arti penting sebagai bagian dari dirinya dan perlu diarahkan secara baik oleh sumber belajar (Yamin, 2013). Dengan demikian, keterlibatan siswa tidak hanya sekadar aktivitas fisik, tetapi juga harus mencakup komitmen dan kesadaran mereka terhadap proses belajar. Untuk mencapai hal ini, peran sumber belajar sangat krusial dalam memberikan arahan yang jelas dan mendukung siswa agar dapat menemukan makna dalam setiap kegiatan pembelajaran yang diikutinya.

Partisipasi merupakan elemen yang sangat krusial dalam sebuah proses pembelajaran. Berpartisipasi saat belajar akan mendorong kemampuan berpikir kritis peserta didik untuk melakukan berbagai aktivitas pembelajaran (Herlina dan Syarif, 2014). Partisipasi siswa dalam pembelajaran memainkan peran yang sangat penting untuk mendorong perkembangan kemampuan berpikir kritis mereka. Ketika siswa aktif berpartisipasi, mereka tidak hanya mengingat materi, tetapi juga terlibat secara mendalam dalam proses belajar, yang memungkinkan mereka untuk berpikir lebih analitis dan kreatif. Oleh karena itu, rendahnya tingkat partisipasi yang ditemukan dalam penelitian ini menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih efektif dalam merancang pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa untuk lebih berperan aktif dalam setiap tahap proses pembelajaran.

Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran merupakan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai sebuah tujuan yaitu hasil belajar peserta didik yang memuaskan (Mustajab dan Sriyono, 2013). Partisipasi peserta didik dalam

pembelajaran sangat mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal. Keterlibatan aktif siswa tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi, tetapi juga berkontribusi pada hasil belajar yang lebih memuaskan. Dalam konteks ini, rendahnya partisipasi yang ditemukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, perlu adanya upaya untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara lebih intensif dalam setiap aspek pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, partisipasi aktif peserta didik menjadi indikator utama yang mencerminkan sejauh mana mereka terlibat secara langsung dalam berbagai aktivitas yang dirancang oleh pendidik. Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran merupakan salah satu aspek penting yang menentukan keberhasilan proses pendidikan. Indikator dalam keterlibatan, mental dan emosional peserta didik dalam pembelajaran (Majid dan Arief, 2015), meliputi: aktif mengikuti pelajaran, memahami penjelasan guru, bertanya dan mampu menjawab pertanyaan guru, memiliki keberanian untuk menjelaskan, membuktikan jawaban dengan memberikan data dan fakta, mengeluarkan ide-ide dan gagasan yang dimiliki mengembangkan gagasan dalam upaya pemecahan masalah, dan menyusun kesimpulan dan mencari hubungan antara aspek (materi) yang dipermasalahkan. Dengan demikian, keterlibatan peserta didik tidak hanya terlihat dari keaktifan fisik, tetapi juga dari kemampuan mereka dalam mengolah informasi, berpikir kritis, dan berkontribusi dalam proses pembelajaran. Selain itu, keterlibatan ini mencerminkan pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti analisis, sintesis, dan evaluasi, yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran yang bermakna.

Metode Penelitian

Menurut (Rahayu, 2020) bahwa metode penelitian adalah sebuah upaya dalam mencari dan mengumpulkan data atau informasi penelitian yang digunakan oleh peneliti. Dalam penelitian ini, saya menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai metode untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran dan merancang langkah-langkah perbaikan guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas. Penelitian Tindakan Kelas adalah proses pengkajian masalah pembelajaran dalam kelas melalui refleksi diri dan upaya untuk memecahkannya dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari tindakan tersebut (Arifudin, 2022). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) telah menjadi salah satu pendekatan yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Pendekatan ini memungkinkan guru untuk berperan aktif dalam mengidentifikasi dan mengatasi berbagai permasalahan

pembelajaran, serta meningkatkan kualitas proses belajar mengajar secara berkelanjutan.

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan (Hanafiah, 2022). Penelitian ini bertempat di SMAN 2 Mataram. Jl. Panji Tilar Negara No.25, Kekalik Jaya, Kec. Sekarbela, Kota Mataram, Nusa Tenggara Bar. 83114. Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian atau saat penelitian ini dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2023/2024. Subyek penelitian adalah pihak-pihak yang terkait pada penelitian yang dijadikan sebagai sampel pada penelitian (Tanjung, 2022). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas X.11 yang berjumlah 36 orang, dengan perbedaan kemampuan berdasarkan tingkat perkembangan motorik, baik yang masih rendah atau memiliki kesulitan, maupun yang sudah baik. Penelitian ini diharapkan dapat berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Dalam penelitian ini menggunakan validitas isi, menurut (Nasser, 2021) bahwa validitas isi (*content validity*) merupakan validitas instrument terkait dengan kemampuan suatu instrumen mengukur isi (konsep) yang akan diukur pada penelitian. Peneliti juga telah merancang instrumen penelitian yang dilengkapi dengan indikator dan subindikator yang relevan dengan variabel yang diteliti. Skala pengukuran yang digunakan bertujuan untuk mengkategorikan hasil penelitian secara sistematis, sehingga dapat memberikan gambaran yang akurat terhadap fenomena yang dikaji.

Tehnik yang digunakan untuk analisis data pada penelitian ini adalah teknik deskriptif analitik. Menurut Ronny Kountur dalam (Arifudin, 2019) bahwa penelitian deskriptif mempunyai ciri-ciri sebagai berikut berhubungan dengan keadaan yang terjadi saat itu, menguraikan satu variabel saja atau beberapa variabel namun diuraikan satu persatu, variabel yang diteliti tidak dimanipulasi atau tidak ada perlakuan (*treatment*). Menurut Dahlan dalam (Fitria, 2020) bahwa data-data yang terkumpul tersebut kemudian diuji dan diteliti tentang keaslian dan kesahihannya melalui kritik eksternal dan internal sebagai konsekuensi logis dari penelitian ini, agar data yang didapatkan benar-benar menggambarkan tentang kedisiplinan mengantri dan perkembangan sikap sosial pada masa kanak-kanak yang dimaksudkan dan terhindar dari kesalahan-kesalahan dalam proses penelitian dengan rumus :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen

R = Skor mentah

SM = Skor maksimum

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 4 langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Tahapan ini sesuai dengan model PTK yang diperkenalkan oleh Kemmis & Mc Taggart dalam (Arifudin, 2020). Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Melalui pelaksanaan dua siklus yang melibatkan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, penelitian ini berfokus pada upaya peningkatan kualitas pembelajaran secara bertahap.

1. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti bersama guru kelas dan rekan PPL mengidentifikasi permasalahan di kelas, menyusun modul pembelajaran dan mempersiapkan media pembelajaran berupa kartu misteri digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi peserta didik. serta mengembangkan instrumen penelitian Meliputi berbagai alat seperti pedoman observasi, format penilaian, dan dokumen pendukung lainnya yang dipersiapkan pada tahap perencanaan.

2. Pelaksanaan

Pembelajaran menggunakan model berbasis masalah digunakan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran. Dan dengan bantuan media kartu misteri yang diterapkan dalam pembelajaran untuk mempermudah pemahaman konsep melalui pendekatan yang lebih interaktif. Proses pembelajaran dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa melalui interaksi aktif dan penggunaan media yang menarik. Rekan PPL mengobservasi pembelajaran dengan instrumen yang telah disiapkan. Tes formatif diberikan pada akhir pembelajaran untuk mengevaluasi hasil belajar siswa.

3. Pengamatan (Observasi)

Selama proses pembelajaran berlangsung, rekan PPL mengamati interaksi antara guru dan siswa, aktivitas siswa dalam pembelajaran, serta sikap siswa. Data dari lembar observasi menjadi dasar untuk menilai partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung.

4. Refleksi

Peneliti bersama guru kelas dan rekan PPL menganalisis hasil dari pengamatan dan tes evaluasi untuk mengevaluasi proses pembelajaran. Data tersebut digunakan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan pembelajaran, yang

menjadi acuan untuk perbaikan dalam tahap berikutnya.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam partisipasi dan hasil belajar siswa. Aktivitas siswa yang awalnya berada pada kategori cukup aktif meningkat menjadi sangat aktif. Ketuntasan hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, dari 70% menjadi 85%. Penerapan pembelajaran berbasis masalah dengan media kartu misteri terbukti efektif dalam mendorong keterlibatan siswa, membantu pemahaman materi, serta menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Strategi ini direkomendasikan sebagai pendekatan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas X.11 SMAN 2 Mataram tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Setiap siklus dilaksanakan selama dua pertemuan, masing-masing berdurasi 2 x 45 menit per pertemuan (per JP).

Tabel. Ringkasan data hasil penelitian

No	Aspek	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
1	Jumlah peserta didik	36	36	36
2	Jumlah nilai	2570	2745	2995
3	KKM	80	80	80
4	Nilai rata-rata	71.39	76.25	83.19
5	Nilai tertinggi	85	88	90
6	Nilai terendah	65	70	72
7	Jumlah tuntas	23	25	31
8	Jumlah Tidak tuntas	13	11	5
9	Persentase ketuntasan rata-rata	65%	70%	85%
10	kategori	cukup	baik	Sangat baik

Berdasarkan tabel di atas, hasil belajar siswa kelas X.11 menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya pembelajaran berbasis masalah dengan media kartu misteri. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas X.11 SMAN 2 Mataram tahun ajaran 2023/2024 melalui penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara bertahap.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam partisipasi dan hasil belajar siswa. Pada siklus I, aktivitas siswa berada pada kategori cukup aktif, tetapi meningkat menjadi sangat aktif pada siklus II. Ketuntasan hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan dari 70% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Penerapan pembelajaran berbasis masalah dengan media kartu misteri mampu mendorong keterlibatan siswa yang lebih baik dalam pembelajaran. Selain itu, pendekatan ini membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan menciptakan suasana belajar yang interaktif serta menyenangkan.

Selain peningkatan partisipasi, hasil belajar siswa juga menunjukkan perkembangan yang signifikan. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 71.39 pada pra-siklus menjadi 76.25 pada siklus I, dan terus naik menjadi 83.19 pada siklus II. Nilai tertinggi yang dicapai siswa juga mengalami peningkatan, dari 85 pada pra-siklus menjadi 88 pada siklus I, dan mencapai 90 pada siklus II. Nilai terendah yang sebelumnya berada di angka 65 pada pra-siklus, meningkat menjadi 70 pada siklus I, dan akhirnya mencapai 72 pada siklus II. Ketuntasan hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, dari 23 siswa pada pra-siklus menjadi 25 siswa pada siklus I, dan akhirnya mencapai 31 siswa pada siklus II.

Meskipun hasil dari siklus I belum sepenuhnya mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan, refleksi dan tindakan perbaikan pada siklus II mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Langkah-langkah perbaikan tersebut meliputi membiasakan peserta didik dengan model pembelajaran berbasis masalah, merancang media kartu misteri yang lebih instruksional dan mudah dipahami, memberikan arahan yang lebih jelas, serta meningkatkan bimbingan kepada peserta didik yang membutuhkannya.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah yang didukung media kartu misteri efektif untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa dalam matematika. Pendekatan ini direkomendasikan untuk digunakan secara lebih luas sebagai strategi pembelajaran yang inovatif dan berdampak positif pada kualitas pembelajaran di sekolah.

Sejalan dengan hal tersebut bahwa media pembelajaran ini sangat penting dan bermanfaat untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan, melainkan juga membantu anak-anak memahami konsep yang bersifat abstrak. Menurut Gerlach & Ely (sebagaimana dikutip oleh Ibrahim, 2005), kelebihan media pembelajaran terdapat pada beberapa aspek. Pertama, media memiliki kemampuan fiksatif yang memungkinkannya untuk menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, objek atau kejadian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamat melalui gambar, foto, rekaman, atau film, kemudian dapat ditunjukkan dan diamati kembali saat diperlukan, sehingga dapat diamati kembali seperti kejadian aslinya. Kedua, media memiliki kemampuan manipulatif yang memungkinkannya untuk menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai perubahan sesuai kebutuhan, seperti mengubah ukuran, kecepatan, atau warna, dan dapat diulang-ulang dalam penyajiannya. Ketiga, media memiliki kemampuan distributif yang memungkinkannya mampu menjangkau anak didik yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serentak.

Penting untuk mengevaluasi secara cermat media pembelajaran yang digunakan dan mempertimbangkan karakteristik anak-anak untuk menentukan pendekatan yang paling efektif dan sesuai. Hal ini sesuai dengan (Ulfah, 2022) yang mengemukakan bahwa sangat penting mengevaluasi proses pembelajaran dalam rangka mencari formula yang tepat dalam mencapai tujuan pembelajaran. Lebih lanjut (Hasbi, 2021) menjelaskan peran penting evaluasi pembelajaran dalam perbaikan proses pembelajaran.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terjadi peningkatan yang signifikan dalam aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus setelah diterapkannya model pembelajaran berbasis masalah dengan media kartu misteri. Pada siklus I, rata-rata nilai hasil belajar siswa mencapai 76,25 dengan ketuntasan klasikal 70%, dan aktivitas belajar siswa berada pada kategori cukup aktif. Meski demikian, hasil tersebut masih belum mencapai indikator keberhasilan penelitian, yaitu nilai rata-rata 80 dengan ketuntasan klasikal minimal 85%, yang menuntut pelaksanaan siklus kedua untuk mengatasi berbagai kekurangan yang ditemukan pada siklus pertama.

Adapun kendala yang terjadi pada siklus I berasal dari berbagai faktor, baik dari siswa maupun dari guru. Di sisi siswa, mereka cenderung mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan model pembelajaran berbasis masalah, terutama dalam memahami media kartu misteri sebagai alat bantu

pembelajaran. Beberapa siswa tampak kurang aktif selama proses diskusi kelompok, bahkan bergantung pada anggota kelompok yang lebih pandai untuk menyelesaikan tugas. Ketidakterlibatan aktif ini berdampak pada rendahnya kualitas diskusi kelompok, sehingga memengaruhi hasil belajar individu maupun kelompok secara keseluruhan.

Di sisi guru, beberapa permasalahan teknis juga memengaruhi efektivitas pembelajaran pada siklus I. Media kartu misteri yang digunakan ternyata memerlukan perbaikan, terutama dalam hal penyampaian instruksi yang lebih jelas, penyesuaian tingkat kesulitan soal, dan pengaturan waktu pengerjaan. Selain itu, guru perlu memberikan bimbingan yang lebih intensif kepada siswa yang memerlukan dukungan tambahan, terutama dalam memfasilitasi diskusi kelompok dan membantu siswa menghubungkan konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari. Kekurangan lain yang ditemukan adalah belum adanya sesi kesimpulan pada akhir pembelajaran, sehingga siswa tidak memiliki kesempatan untuk merefleksikan materi yang telah dipelajari.

Refleksi terhadap kendala dan kekurangan pada siklus I menjadi dasar dalam merancang strategi perbaikan pada siklus II. Langkah-langkah perbaikan yang dilakukan meliputi beberapa aspek utama, yaitu:

1. Guru memberikan pengarahan yang lebih jelas terkait alur pembelajaran berbasis masalah dengan media kartu misteri melalui presentasi awal menggunakan media PPT.
2. Media kartu misteri diperbaiki agar lebih instruktif dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Guru juga memastikan bahwa setiap kartu dilengkapi dengan petunjuk yang memadai.
3. Pengelolaan waktu yang lebih disiplin untuk setiap tahapan pembelajaran, seperti pengerjaan kartu misteri, diskusi kelompok, dan presentasi hasil diskusi.
4. Penerapan metode tutor sebaya di setiap kelompok untuk mendorong keterlibatan aktif dari anggota kelompok yang pasif.
5. Guru memfasilitasi sesi refleksi bersama siswa di akhir pembelajaran untuk merangkum materi yang telah dipelajari dan menjawab pertanyaan yang belum terjawab.

Setelah perbaikan dilakukan, hasil pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Aktivitas belajar siswa meningkat dari kategori cukup aktif menjadi sangat aktif dengan nilai rata-rata 83,19, dengan ketuntasan klasikal mencapai 85%. Selain itu, nilai tertinggi meningkat dari 88 pada siklus I menjadi 90 pada siklus II, sementara nilai terendah juga menunjukkan peningkatan dari 70 pada siklus I menjadi 72 pada siklus II.

Peningkatan ini mencerminkan keberhasilan penerapan strategi perbaikan, yang tidak hanya

meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami konsep-konsep matematika yang diajarkan. Aktivitas diskusi kelompok menjadi lebih dinamis, dengan setiap anggota kelompok berkontribusi secara aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang ada pada media kartu misteri.

Dalam konteks pembelajaran yang efektif, media berperan sebagai sarana yang tak terpisahkan dari proses pendidikan. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam materi yang diajarkan, sehingga keberadaannya sangat diperlukan dalam setiap sesi pembelajaran. Sebagai bagian integral dari sistem, itu berarti media mutlak harus ada atau harus digunakan dalam setiap pembelajaran (Hasibuan et al., 2022). saya mengatakan ini karena jika salah satu komponen tidak ada, hasilnya akan menjadi apa yang Anda dapatkan tidak akan menjadi yang terbesar. Belajar pada dasarnya adalah melakukan kegiatan, dan kemudian dalam proses belajar siswa membutuhkan banyak keterlibatan. Partisipasi siswa dapat dilakukan dengan mendengar, lihat, tulis, rasakan, dan pikirkan. tentang ini carpenter dan Dale menyarankan media pembelajaran di proses belajar siswa (Sundari, 2017).

Kehadiran media pembelajaran dalam penyampaian materi di dalam kelas akan meningkatkan minat belajar siswa, salah satunya melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah yang didukung dengan media kartu misteri. Penerapan media ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa metode ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, penggunaan media kartu misteri menjadi salah satu alternatif pembelajaran inovatif yang dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, terutama pada mata pelajaran matematika yang sering dianggap sulit oleh siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan media kartu misteri efektif untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas X.11 SMAN 2 Mataram. Penerapan model ini berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, yang tercermin dari peningkatan nilai rata-rata dari 71,39 pada pra-siklus menjadi 83,19 pada siklus II, serta ketuntasan klasikal yang meningkat dari 70% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta penggunaan media yang tepat, dapat membantu siswa memahami materi

dengan lebih baik dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti kartu misteri dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Haedi dan Ibu Sahuri, atas doa, dukungan, dan kasih sayang yang tiada henti. Terima kasih juga disampaikan kepada dosen PPG Universitas Mataram, Bapak Dr. Sudi Prayitno, M.Si., yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang berharga, serta kepada Guru Pamong, Bapak Gunawan, M.Pd., yang dengan sabar membimbing dan mendampingi dalam proses penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang telah berkontribusi dan memberikan dukungan dalam menyelesaikan penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Arifudin, O. (2019). Manajemen Sistem Penjaminan Mutu Internal (SPMI) Sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Perguruan Tinggi. *MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, 3(1), 161-169.
- Arifudin, O. (2020). Peranan Konseling Dosen Wali Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi Swasta. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 10(2), 237-242.
- Arifudin, O. (2022). Implementation Of Internal Quality Assurance System In Order To Improve The Quality Of Polytechnical Research. *International Journal of Social Science, Education, Communication and Economics (SINOMICS JOURNAL)*, 1(3), 297-306.
- Bahri, S. (2005). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fitria, N. (2020). Analisis Faktor-Faktor Terhadap Pengambilan Keputusan Calon Mahasiswa Untuk Memilih Jurusan Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(2), 120-127.
- Hanafiah, H. (2022). Implementation Of Character Strengthening In Boarding School Students. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 1(2), 49-54.
- Hasbi, I. (2021). *Administrasi Pendidikan (Tinjauan Teori Dan Praktik)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Hasibuan, A. T., Ananda, F., Mawaddah, M., Putri, R. M., & Siregar, S. R. A. (2022). Kreativitas Guru Menggunakan Metode Pembelajaran Pkn Di Sdn 010 Hutapuli. *Jurnal Pendidikan Tambusai*,

- 6(2), 9946–9956.
- Herlina, D., & Syarif, S. (2014). Peningkatan Partisipasi Belajar melalui Metode Bercakap-Cakap pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan*, 8(1), 1-10.
- Librianty, H. D., & Sumantri, M. S. (2014). Peningkatan Partisipasi Belajar melalui Metode Bercakap-cakap pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(1), 81-88.
- Majid, A. & Arief, Z. A. (2015). Hubungan antara Motivasi Belajar dan Partisipasi Peserta Didik dengan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 4(2), 1-11.
- Mustajab & Sriyono. (2013). Penerapan Metode Pembelajaran Cooperative Script untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII A SMP Negeri 2 Karanggayam. *Jurnal Radiasi*, 1(1), 37.
- Nasser, A. A. (2021). Sistem Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Dalam Meningkatkan Mutu Siswa Di Era Pandemi. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(1), 100–109.
- Rahayu, Y. N. (2020). *Program Linier (Teori Dan Aplikasi)*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Sundari, F. (2017). Peran Guru Sebagai Pembelajaran Dalam Memotivasi Peserta Didik Usia Sd.
- Tanjung, R. (2022). Manajemen Penyelenggaraan Pendidikan Inklusi Pada Lembaga Pendidikan Islam. *JIIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 339–348.
- Ulfah, U. (2022). Peran Guru Dalam Upaya Pengembangan Bakat Dan Minat Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 3(1), 9–16.
- Yamin. (2013). *Kiat-kiat Membelajarkan Peserta Didik*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).