

Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Flash Card* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 018453 Siumbuh-umbut

Annisa Azzahra Hasibuan¹, Irsan²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Medan

e-mail: nisa070495@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 2 Subtema 1 SDN 018453 Siumbuh-umbut T.A 2022/2023. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode *Quasi Experiment*. Desain penelitian ini adalah *non-equivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas IV SDN 018453 Siumbuh-umbut. Sampel dari penelitian ini ialah kelas IVA dan IVB berjumlah 44 orang. Hasil penelitian diperoleh bahwa analisis uji *Independent Sample T-Test* terhadap *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh *Sig.(2-tailed)* yaitu 0,000 sedangkan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai *Sig. (2-tailed) < 0.05*, disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya, terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 018453 Siumbuh-umbut.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, Flash Card, Hasil Belajar*

Abstract

This research aims to determine the influence of the Problem Based Learning Model Assisted by Flash Card Media on the Learning Outcomes of Class IV Students in Theme 2 Subtema 1 SDN 018453 Siumbuh-umbut T.A 2022/2023. This type of research is experimental research with a quantitative approach. The method used is the Quasi Experiment method. The design of this research is a non-equivalent control group design. The population in this study were all fourth grade students at SDN 018453 Siumbuh-umbut. The sample from this research was class IVA and IVB, totaling 44 people. The research results showed that the analysis of the Independent Sample T-Test on the posttest of the experimental class and control class obtained *Sig. (2-tailed)*, namely 0.000, while the significance level was $\alpha = 0.05$. These results show that the *Sig value. (2-tailed) < 0.05*, it is concluded that H_a is accepted and H_0 is rejected. This means that there is a difference in the increase in learning outcomes of experimental and control class students, so it can be concluded that there is an influence of the Problem Based Learning Model Assisted by Flash Card Media on the Learning Outcomes of Class IV Students at SDN 018453 Siumbuh-umbut.

Keywords: *Problem Based Learning, Flash Cards, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan capaian terukur yang dicapai seseorang setelah melalui proses belajar. Dengan menggunakan hasil pembelajaran, guru dapat menilai apakah siswa telah mencapai tingkat kemahiran yang telah ditentukan. Ini mencakup perkembangan dalam berbagai aspek seperti pemahaman kognitif, perasaan afektif, dan keterampilan

psikomotorik. Dalam hal ini, penilaian hasil belajar dilakukan dengan mengumpulkan skor dari aktivitas dan proses pembelajaran. Sesuai dengan konsep yang dikemukakan Susanto (2013, h. 5), "Hasil belajar mencerminkan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, meliputi aspek afektif dan psikomotorik yang menjadi fokus metode pelatihan".

Hasil belajar idealnya tidak hanya melalui pemahaman saja. Hasil pembelajaran yang optimal tidak hanya terbatas pada pemahaman konsep semata. Suksesnya proses pembelajaran diukur dengan kemampuan mencapai kompetensi yang telah ditetapkan oleh semua siswa yang mengikuti pembelajaran tersebut. Ini berarti terjadi perubahan positif dalam perilaku siswa, meliputi perubahan pada berbagai aspek, seperti aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sebagai contoh, di tingkat Sekolah Dasar (SD), standar pencapaian hasil belajar yang diinginkan adalah mencapai tingkat Kelulusan Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar 70. Oleh karena itu, pengenalan dipersiapkan untuk dimiliki jika siswa berhasil memanfaatkan nilai yang memenuhi atau melampaui bidang KKM yang ditetapkan sekolah.

Berdasarkan hasil observasi pada hari Senin tanggal 31 Oktober 2022 pukul 08.00-11.00 WIB melalui wawancara dengan guru kelas IV SDN 018453 Siambut-umbut diketahui bahwa perolehan hasil belajar siswa mata pelajaran 2 subtema 1 masih rendah, perolehan pengetahuan masih diatur melalui pendekatan yang terkonsentrasi pada instruktur. Rendahnya derajat keberhasilan siswa memperoleh ilmu mungkin disebabkan karena dalam proses memperoleh ilmu, masih ada siswa yang kurang bersemangat dan kurang terpacu dalam mengikuti pelajaran. Ini tercermin ketika siswa sering mengganggu teman sekelasnya selama pembelajaran, terlalu terlibat dalam kegiatan pribadi seperti bermain saat guru sedang memberikan penjelasan, dan berbicara dengan teman sebaya mereka. Guru masih mengadopsi model pembelajaran konvensional yang hanya melibatkan penulisan di papan tulis. Selanjutnya guru memberikan tugas kepada siswa dan setelah itu menilai pekerjaannya. Akibatnya, pada saat penilaian akhir pembelajaran dilakukan, masih terdapat siswa yang mendapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kurangnya variasi model pembelajaran pada saat proses pembelajaran dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang berminat mengikuti pembelajaran. Permasalahan tersebut dapat mempengaruhi minat belajar siswa dan pada akhirnya mempengaruhi hasil belajarnya, hal ini tercermin dari hasil belajar siswa yang belum mencapai standar yang ditetapkan sekolah. Hal ini dapat dibuktikan melalui informasi dari guru bahwa hasil belajar siswa kelas IV SDN 018453 Siambut-umbut masih menunjukkan tingkat hasil belajar yang rendah. Berikut hasil belajar siswa kelas IV tema 2 subtema 1 SDN 018453 Siambut-umbut T.A 2022/2023 yaitu:

Tabel 1.1 Nilai Ujian Akhir Semester 1 Tema 2 Siswa kelas IV SDN018453 Siambut-umbut T.A 2022/2023

KKM	Nilai	Siswa	Persentase
70	< 70	7	30,4%
	> 70	16	69,6%
Jumlah		23	100%

Berdasarkan informasi di atas, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan belajar siswa kelas IV masih menunjukkan tingkat rendah. Sebanyak 7 siswa atau sekitar 30,4% dari total 23 siswa berhasil melampaui nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sementara itu, terdapat 16 siswa atau sekitar 69,6% dari total 23 siswa mendapat nilai di bawah KKM. Oleh karena itu, dapat disadari bahwa permasalahan rendahnya tingkat keberhasilan siswa merupakan suatu permasalahan yang memerlukan perbaikan. Model pembelajaran harus digunakan sebagai pola atau perencanaan untuk merencanakan pembelajaran di kelas atau dalam belajar. Seorang guru harus melaksanakan perencanaan pembelajaran dengan sebaik-baiknya, bukan hanya sekedar memberikan pengajaran. Model pembelajaran mengacu pada media, lingkungan pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan pengelolaan.

Salah satu langkah yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas belajar siswa kelas 4 Tema 2 Subtema 1 adalah dengan melakukan pendekatan pembelajaran berbasis masalah. Duch dkk (dalam Robiyanto, 2021, h. 116) mengungkapkan bahwa "Model Pembelajaran Berbasis Masalah menciptakan kondisi yang memfasilitasi peningkatan

kemampuan berpikir esensial dan analitis serta kemampuan dalam memecahkan masalah rumit dalam konteks kehidupan sehari-hari. Ini pada akhirnya akan membentuk budaya berpikir yang positif di antara siswa. Dalam penguasaan berbasis masalah, siswa diberdayakan menjadi aktif dalam proses penguasaan. Hal ini dapat mempercepat penguasaan siswa terkait dengan materi yang diajarkan. Hal ini efektif untuk digunakan karena mendorong siswa untuk aktif mengikuti penguasaan, yang pada gilirannya akan memperluas kemampuan bertanya. Kemampuan analisis siswa dan minat mereka dalam belajar dapat ditingkatkan melalui pendekatan pembelajaran berbasis masalah. Model ini dianggap sebagai inovasi dalam sistem pelajaran karena berhasil mengoptimalkan bakat bertanya siswa, memungkinkan siswa mengasah, menguji dan memperluas kemampuan siswa. Pendekatan berbasis masalah ini juga membantu siswa berpikir secara sistematis saat menghadapi permasalahan.

Penggunaan media pada contoh pembelajaran berbasis masalah menaruh efek positif dalam efektivitas pembelajaran & membantu murid tahu materi yang sedang dipelajari. Prinsip ini sesuai dengan pandangan yang diungkapkan oleh Fadillah (2020, h. 2), yang menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam menyampaikan pesan atau informasi selama proses pembelajaran, yang pada gilirannya Memudahkan pengajar pada mengungkapkan materi pembelajaran & membantu murid pada memahaminya. Salah satu jenis media yg dipakai pada Model Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan media *Flash Card*. Wahyuni (2020, h. 15) menjamin bahwa penggunaan media *Flash Card* secara signifikan menaikkan output belajar, apabila dibandingkan menggunakan metode pembelajaran yg dipakai sebelumnya. Dengan istilah lain, pemanfaatan media *Flash Card* pada pembelajaran bisa meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan menggunakan pendekatan konvensional.

Media *Flash Card* merupakan kartu yang berisi gambar atau foto yang relevan menggunakan materi pembelajaran. Setiap gambar tersebut dilengkapi dengan teks atau keterangan yang menjelaskan konten gambar, sehingga media ini bisa menjadi indera yang membantu pengajar pada membicarakan bahan ajar pada anak didik menggunakan lebih efektif. Penelitian yang dilakukan Phungsuk dkk (2017) menerangkan bahwa satu metode pembelajaran yang bisa dipakai buat membantu anak didik membentuk pemahaman mereka sendiri merupakan *Problem Based Learning*. Ketika Model *Problem Based Learning* digabungkan menggunakan penggunaan media *Flash Card*, hal ini bisa mendorong partisipasi aktif anak didik pada proses pembelajaran, menaikkan kreativitas, inovasi, serta memudahkan siswa dalam mengingat informasi yang diajarkan. Kombinasi antara ilustrasi dan teks dalam *Flash Card* juga mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran, seperti yang diungkapkan oleh Simanjutak dan Betty (2015) bahwa pentingnya menerapkan metode pembelajaran yang inovatif untuk mengejar ketertinggalan dalam sektor pendidikan di Indonesia. Dalam konteks ini, tujuan penelitian ini mengeksplorasi penggunaan Model *Problem Based Learning* yang diperkuat menggunakan media *Flash Card* pada pembelajaran, diharapkan dapat menaikkan pencapaian hasil belajar siswa kelas IV dan juga meningkatkan kompetensi guru. Penelitian ini merupakan respons terhadap permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya.

Berdasarkan pada masalah di atas, peneliti merasa tertarik melakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 018453 Siambut-umbut”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Flash Card* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 018453 Siambut-umbut TA 2022/2023.

METODE

Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Quasi Experiment*. Eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengevaluasi pengaruh suatu tindakan tertentu terhadap variabel lain dalam situasi yang dapat dikendalikan. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *non-equivalent control group design*, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok ini menjalani *pretest* dan

posttest. Kelompok eksperimen menerima perlakuan berupa pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan media *flash card*, sementara kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional (ceramah). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dampak yang signifikan dari perlakuan yang diberikan terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 018453 Siumbuh-umbut yang terletak di Jl. Budi Utomo Siumbuh-umbut, Kecamatan Kisaran Timur, Kabupaten Asahan, Sumatera Utara. Penelitian ini dilakukan sepanjang semester genap dalam T.A 2023/2024.

Populasi yang menjadi fokus dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa di kelas IV, termasuk kelas IVA hingga IVB, di SDN 018453 Siumbuh-umbut berjumlah 44 orang. Dalam konteks ini, sampel mengacu pada sebagian dari seluruh jumlah siswa yang memiliki karakteristik tertentu di populasi. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel yang disebut sebagai cluster sampling, yang mengambil sampel berdasarkan wilayah atau kelompok tertentu. Alasan di balik penggunaan teknik ini adalah karena sampel dalam penelitian ini adalah kelompok-kelompok siswa yang telah terbentuk sebelumnya tanpa campur tangan peneliti. Dengan kata lain, peneliti memilih untuk menggunakan kelas-kelas yang sudah ada di sekolah tersebut sebagai sampel.

Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh populasi siswa yang terdiri dari kelas IVA dan IVB dengan total 44 siswa. Peneliti memutuskan untuk menjadikan kelas IVA sebagai kelompok eksperimen yang akan mengikuti model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan menggunakan media *Flash Card*, sementara kelas IVB akan menjadi kelompok kontrol yang akan menerima pembelajaran konvensional

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tahap pelaksanaan dan pengolahan data. Tahap pelaksanaan antara lain dengan memilih kelas sampel dari populasi penelitian, melakukan *pretest* pada kedua kelas, yaitu kelas eksperimen (IVA) dan kelas kontrol (IVB), memberikan perlakuan kepada kedua kelas: Kelas IVA menerima model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan bantuan *Flash Card*, sedangkan kelas IVB menerima pembelajaran konvensional dan mengadakan *posttest* pada kedua kelas, yaitu kelas eksperimen (IVA) dan kelas kontrol (IVB), untuk mengukur hasil belajar siswa. Tahap pengolahan Data dilakukan dengan menganalisis dan memproses data penelitian dengan melakukan uji normalitas, uji homogenitas, menguji hipotesis dan menarik kesimpulan.

Dalam menjalankan penelitian ini, ada dua variabel yang harus dipertimbangkan, yaitu variabel bebas dan terikat. Variabel Bebas adalah variabel yang berpotensi mempengaruhi atau menjadi penyebab perubahan dalam penelitian (Sugiyono, 2016, h. 61). Dalam konteks penelitian ini, variabel bebas (X) adalah pengaruh dari Model *Problem Based Learning* yang didukung oleh Media *Flash Card*. Adapun variabel Terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Dalam konteks penelitian ini, variabel terikat (Y) adalah hasil belajar siswa dalam materi Tema 2 "Daerah Tempat Tinggalku" dengan Subtema 1 "Lingkungan Tempat Tinggalku" di kelas IV.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif tipe eksperimen semu (*Quasi Eksprimen*) dengan pendekatan *Control Group Pretest dan Posttest Design*. Rancangan ini melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelum diberikan sebuah perlakuan maka kedua kelompok diberikan *pretest* untuk mengetahui dan mengukur kondisi awal. Langkah selanjutnya pada kelompok *eksprimen* diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media audio visual video pembelajaran dan pada kelompok pembandingan menggunakan model *inquiry learning*. Setelah perlakuan kedua diberikan, kelompok akan diberi tes akhir sebagai *posttes*.

Langkah-langkah dalam penelitian pola *Quasi Ekspriment* yaitu menentukan anggota kelompok terlebih dahulu secara acak atau random kemudian memberikan situmulus dan tahap terakhir dengan memberikan pertanyaan *posttest*, sedangkan untuk kelas pembandingan (kelas kontrol) langkah pertama menentukan kelompok, kemudian memberikan soal *posttest* tanpa ada situmulus yang diberikan (pembelajaran *inquiry*). Penelitian eksperimental bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SD materi skala dan perbandingan di SDN 060870 TA 2022/2023.

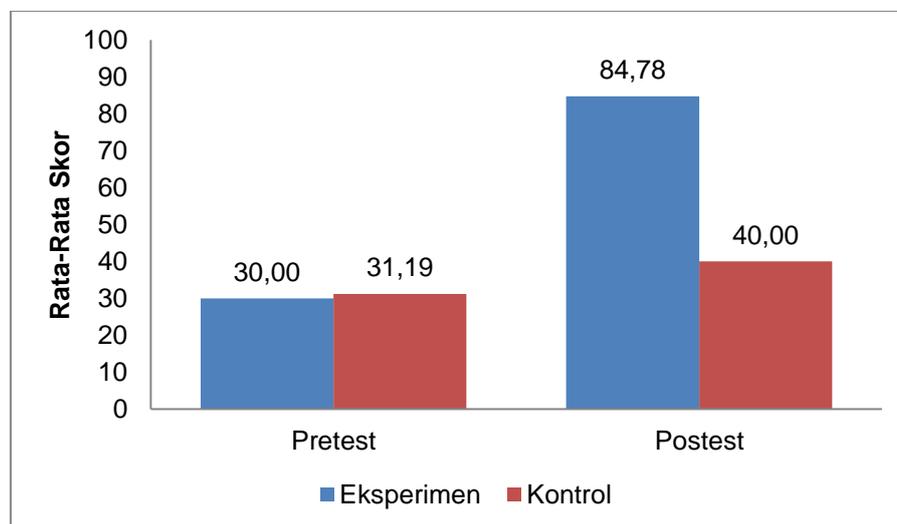
Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan tes. Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Menurut Purwanto (2017, h. 56), "Instrumen penelitian adalah alat pengukur yang digunakan untuk mengumpulkan data". Dalam penelitian ini, instrumen tes akan digunakan dua kali, yaitu sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah pertemuan berakhir (*posttest*). Tujuannya adalah untuk mengukur hasil belajar siswa di kelas IV SDN 018453 Siambut-umbut pada Tahun Ajaran 2023/2024. Tes yang digunakan adalah tes objektif dengan format soal pilihan ganda yang memiliki pilihan jawaban a, b, c, dan d. Uji coba instrument penelitian dilakukan dengan uji validitas, uji reliabilitas dan uji tingkat kesukaran soal. Adapun teknik analisis data dilakukan dengan melakukan uji normalitas, homogenitas dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian mengenai pengaruh penggunaan Model *Problem Based Learning* dengan bantuan Media *Flash Card* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada Tema 2 Subtema 1 di SDN 018453 Siambut-umbut tahun ajaran 2022/2023 telah selesai dilaksanakan.

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen (IV-A) dan kelas kontrol (IV-B), nilai rata-rata hasil belajar siswa dari kedua kelas tersebut diilustrasikan dalam bentuk diagram batang, seperti yang terlihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1. Nilai Rata-rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Dari ilustrasi Gambar 4.1, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata *pretest* di kelas eksperimen adalah sebesar 30,00, sedangkan di kelas kontrol adalah sebesar 31,19. Sementara itu, nilai rata-rata *posttest* di kelas eksperimen mencapai angka 84,78, sedangkan di kelas kontrol hanya mencapai angka 40,00. Data ini mengindikasikan adanya peningkatan yang signifikan dalam nilai rata-rata hasil belajar setelah penerapan proses pembelajaran.

Kemudian, data *pretest* siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol telah disubmit untuk analisis statistik menggunakan perangkat lunak SPSS Trial Version 24, dengan hasil yang dapat dilihat dalam Tabel 4.1.

Tabel 4.1. Hasil Analisis Data *Pretest* Peserta Didik

Kelas	Rata-rata <i>Pretest</i>	Uji Normalitas*	Uji Homogenitas**	Uji <i>Independent Sample T-Test</i> ***
Eksperimen (IV-A)	30,00	Berdistribusi Normal 0,066	Homogen	Tidak Signifikan
Kontrol (IV-B)	31,19	Berdistribusi Normal 0,129	0,240	0,592

Keterangan : * *Shapiro Wilk Test* (Normal, Sig. $\geq 0,05$)
 ** *Levene Test* (Homogen, Sig. $\geq 0,05$)
 *** *Independent Sample T-Test* (Tidak Signifikan, Sig. (2-tailed) $> 0,05$)

Dari Tabel 4.1, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen adalah 30,00, sementara nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol adalah 31,19. Hasil analisis menunjukkan bahwa data *pretest* tersebut memiliki distribusi yang normal dan homogen. Hasil uji *Independent Sample T-Test* pada data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menghasilkan nilai sebesar 0,592. Setelah penerapan Model *Problem Based Learning* dengan bantuan Media *Flash Card*, terjadi perbedaan yang signifikan dalam nilai rata-rata *posttest* antara kedua kelompok. Hal ini terlihat dari perbandingan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen yang lebih tinggi daripada rata-rata *posttest* kelas kontrol. Hasil analisis data *posttest* untuk kedua kelompok dapat ditemukan dalam Tabel 4.2.

Tabel 4.2. Hasil Analisis Data Posttest Peserta Didik

Kelas	Rata-rata Posttest	Uji Normalitas*	Uji Homogenitas**	Uji Independent Sample T-Test***
Eksperimen (IV-A)	84,78	Berdistribusi Normal 0,055	Homogen	Signifikan
Kontrol (IV-B)	40,00	Berdistribusi Normal 0,057	0,438	0,000

Keterangan : * *Shapiro Wilk Test* (Normal, Sig. $\geq 0,05$)
 ** *Levene Test* (Homogen, Sig. $\geq 0,05$)
 *** *Independent Sample T-Test* (Signifikan, Sig. (2-tailed) $< 0,05$)

Berdasarkan data yang terdapat dalam Tabel 4.2, dapat diambil kesimpulan bahwa nilai rata-rata *posttest* hasil belajar siswa di kelas eksperimen adalah 84,78, sementara di kelas kontrol adalah 40,00. Hasil analisis *posttest* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam hal hasil belajar. Analisis data pada Tabel 4.2 juga mengindikasikan bahwa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki distribusi data yang normal dan homogen. Hasil uji *Independent Sample T-Test* pada data *posttest* untuk kedua kelompok menghasilkan nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,000, dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima sementara hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Flash Card* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada Tema 2 Subtema 1 di SDN 018453 Siumbuh-umbut tahun ajaran 2022/2023.

Pembahasan

Peningkatan hasil belajar literasi dalam pembelajaran menggunakan Model *Problem Based Learning* berbantuan *Flash Card* dapat dilihat melalui perbandingan antara nilai *pretest* dan *posttest*. *Pretest* digunakan sebelum penerapan *treatment* untuk mengukur kemampuan awal siswa, sementara *posttest* digunakan untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar siswa setelah *treatment* dilakukan. Hasil analisis uji *Independent Sample T-Test* terhadap data *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menghasilkan nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,000, dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan nilai Sig. (2-tailed) yang kurang dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima sementara hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan kata lain, terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang menunjukkan bahwa Model *Problem Based Learning* berbantuan Media *Flash Card* memiliki dampak yang signifikan.

Penerapan Model *Problem Based Learning* yang didukung oleh penggunaan Media *Flash Card* memiliki potensi untuk memberikan dampak positif pada pencapaian hasil belajar siswa. Hal ini terjadi karena efektivitas Model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan

hasil belajar siswa. Model *PBL* yang digabungkan dengan penggunaan media *flash card* dapat berperan dalam membantu siswa mengingat materi pelajaran. Media *flash card* ini berbentuk kartu dengan gambar yang digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

Model *Problem Based Learning* membantu dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dalam menerapkan model pembelajaran berbasis masalah, penting untuk memiliki kesadaran tentang masalah yang harus diatasi. Guru memiliki peran dalam membimbing siswa ketika terdapat kesenjangan dalam pemahaman siswa atau dalam lingkungan sosial mereka. Keterampilan yang dikembangkan siswa melalui model ini adalah kemampuan untuk mengidentifikasi atau mengenali kesenjangan dalam berbagai situasi. Penerapan model ini memberikan kebebasan kepada siswa untuk menggunakan pengalaman mereka dalam menyelesaikan masalah, yang berpotensi meningkatkan hasil belajar. Selain itu, model *Problem Based Learning* juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah, sehingga siswa dapat menilai dan meningkatkan kemampuan mereka dalam mengatasi masalah secara lebih efektif (Ariyani dkk., 2021).

Dalam Model *Problem Based Learning*, siswa akan dibimbing untuk mencari solusi dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Masalah yang digunakan dalam pembelajaran mencerminkan situasi dunia nyata yang sering dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan pembelajaran ini terbukti efektif karena dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran, membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik, dan mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam menyelesaikan masalah.

Untuk meningkatkan hasil belajar dalam Model *Problem Based Learning*, penggunaan media pembelajaran menjadi penting sebagai alat pendukung. Media pembelajaran merujuk pada komponen fisik yang berisi materi instruksional dan digunakan di lingkungan siswa untuk menarik perhatian mereka selama proses belajar. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk memotivasi dan menggugah minat belajar siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat mempermudah tugas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa dapat lebih cepat memahaminya. Sebagai contoh, menurut Muna dan Prayito (2023), "Salah satu pilihan yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA adalah dengan menggunakan media *Flash Card*". Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* yang didukung oleh media *Flash Card* memiliki potensi untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Dengan mengadopsi model-model pembelajaran yang sesuai, dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Penerapan model *Problem Based Learning* dengan dukungan *Flash Card* telah terbukti sukses dalam meningkatkan kemandirian literasi, kemampuan berpikir kritis, serta hasil belajar siswa di Kelas IV Tema 2 Subtema 1 di SDN 018453 Siambut-umbut selama Tahun Ajaran 2022/2023. Siswa mengalami pembelajaran yang menarik dan mendorong mereka untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mencapai tujuan pembelajaran menjadi lebih mudah. Model ini juga melatih siswa untuk menjadi kreatif, berpikir kritis, dan memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah dalam situasi kehidupan sehari-hari yang terkait dengan materi yang dipelajari. Bukti dari hal ini adalah peningkatan pemahaman siswa terhadap kompetensi, partisipasi aktif siswa dalam kelas, serta hasil belajar siswa yang meningkat.

Saat menjalankan penelitian ini, peneliti menghadapi beberapa hambatan yang bersumber dari faktor-faktor eksternal dan internal. Faktor internal, yakni masih terdapat siswa yang kurang bersemangat belajar pada pertemuan pertama pembelajaran tetapi sudah mulai bersemangat pada pertemuan kedua hingga pertemuan terakhir. Beberapa kendala tersebut dialami tidak hanya pada kelas eksperimen saja, melainkan juga di kelas kontrol tetapi kendala-kendala tersebut dapat diatasi. Kelas eksperimen selama pembelajaran berlangsung terpantau siswa-siswanya sangat aktif, dilihat dari sikap siswa ketika berebut untuk presentasi didepan kelas, sedangkan pada kelas kontrol terpantau siswa-siswanya saat mendengarkan arahan dan penjelasan suasana kelas sunyi senyap dan mulai ramai atau tidak kondusif ketika memasuki proses diskusi. Faktor eksternal yang membuat kelas kontrol menjadi sulit diatur, dilain sisi pada saat proses diskusi kelompok

satu dengan kelompok lain cenderung monoton hanya sesekali terlihat segelintir siswa aktif dengan perasaan senang.

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Model *Problem Based Learning* yang didukung oleh Media *Flash Card* memiliki dampak yang signifikan pada hasil belajar siswa Kelas IV pada Tema 2 Subtema 1 di SDN 018453 Siambut-umbut T.A 2022/2023. Hasil analisis uji *Independent Sample T-Test* antara *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menghasilkan nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,000. Dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$, ini menunjukkan bahwa nilai *Sig. (2-tailed) < 0,05*, yang berarti hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Model *Problem Based Learning* yang didukung oleh Media *Flash Card* memiliki dampak positif yang signifikan pada hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353-361.
- Fadillah, M. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa dengan Pemanfaatan Media Audio-Visual di Kelas Rendah. *Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(1), 2.
- Muna, A. K., & Prayito, M. (2023). 298. Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Flash Card. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (pp. 2085-2090).
- Phungsuk, R., Viriyavejakul, C., & Ratanaolarn, T. (2017). Development of a problem based learning model via a virtual learning environment. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 38(3).
- Purwanto. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.
- Robiyanto, A. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 114–121.
- Simanjutak, & Betty, E. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Mahasiswa PGSD fIP UNIMED. *School Education Journal PGSD Fip Unimed*, 3(1).
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 10–16.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 10–16.