

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING
PERBANTUAN MEDIA KONKRET KARTU BERGAMBAR (KABAR) DALAM
PEMBELAJARAN PANCASILA TERHADAP PARTISIPASI BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS II SD N 1 PADOKAN**

Putri Melati Choirunnisa¹, Benny Dwi Lukitoaji²

PGSD FKIP Universitas PGSD Yogyakarta¹

PGSD FKIP Universitas PGSD Yogyakarta²

Alamat e-mail : putrichairunnisa@gmail.com¹, beny@upy.ac.id

ABSTRACT

This study aims to improve student learning participation through the use of the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by concrete picture card media in the Pancasila subject for second-grade students at SD Negeri 1 Padokan. This research employed a quasi-experimental method involving two groups: an experimental class and a control class. The subjects consisted of 50 second-grade students at SD Negeri 1 Padokan, with 26 students in the experimental class (Class II B) and 24 students in the control class (Class II A). Data were collected using a questionnaire method with instruments that had been tested for validity and reliability. Data analysis was conducted using SPSS version 25. The pre-test significance value for the experimental class was 0.107, and the post-test value was 0.918. Meanwhile, the control class obtained a pre-test significance value of 0.470 and a post-test value of 0.456. Based on the results of the independent sample t-test, both classes showed a significance value of 0.001. Since the significance value is less than 0.05, it can be concluded that the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_1) is accepted. Therefore, it can be concluded that the PBL model assisted by concrete picture card media (KABAR) has a significant effect on student participation. Based on the results and discussion, it is concluded that the Problem-Based Learning model assisted by picture cards positively influences student participation in Pancasila learning for second-grade students at SD Negeri 1 Padokan.

Keywords: Problem-Based Learning, picture card media, learning participation

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi belajar peserta didik dengan model pembelajaran *problem based learning* dengan perbantuan media konkret kartu bergambar dalam mata Pelajaran Pancasila dikelas II SD N 1 Padokan. Jenis penelitian ini menggunakan metode *quasi eksperimental* (eksperimen semu) yang menggunakan dua kelas yaitu eksperimen dan kelas kontrol. Subjek dalam penelitian ini sebanyak 50 peserta didik kelas II di SD N 1 Padokan. Untuk kelas eksperimen yaitu kelas II B berjumlah 26 peserta didik kelas. Sedangkan kelas kontrol yaitu kelas II A berjumlah 24 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan metode angket dengan instrument yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji data dibuktikan berdasarkan hasil analisis dengan bantuan SPSS 25 nilai *pre-test* kelas eksperimen mendapatkan nilai .sig sebesar 0.107, *post-test* kelas eksperimen mendapatkan nilai.sig sebesar 0.918. *Pre-test* kelas kontrol mendapatkan nilai sebesar 0.470, *post-test* mendapatkan nilai sebesar 0.456. Berdasarkan uji *Independent* sampel t-test kedua kelas memiliki nilai .sig sebesar 0.001 dapat disimpulkan bahwa nilai.sig < 0,05 maka dapat disimpulkan keputusan H_0 ditolak, H_1 diterima, sehingga terdapat pengaruh pada partisipasi peserta didik dengan menggunakan model *Problem Based Learning* perbantuan media konkret kartu bergambar (kabar). Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari model pembelajaran *Problem Based Learning* perbantuan kartu bergambar terhadap partisipasi peserta didik pada mata pelajaran Pancasila kelas II SD Negeri 1 Padokan.

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, kartu bergambar, partisipasi belajar

A. Pendahuluan

Selama proses pembelajaran berlangsung dalam kelas, ada komunikasi yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik. Guru bertindak sebagai pengirim ilmu dan peserta didik bertindak sebagai penerima ilmu. Untuk meningkatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran guru dapat menggunakan model

pembelajaran *Problem Based Learning* untuk menciptakan interaksi dengan peserta didik. Menurut Widyastuti, R. T & Airlanda, G. S (2021:1121) menyatakan dalam model pembelajaran berbasis masalah peserta didik diberikan kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, didasarkan pada masalah yang dihadapi setiap harinya.

Menurut Ardianti, Sujarwanto & Surahman (2021:27-28) *Problem Based Learning* salah satu model pembelajaran di mana peserta didik diharapkan pada masalah sebenarnya yang pernah dialami oleh peserta didik. Sedangkan menurut Pratiwi & Setyaningtyas (2020:380) *Problem Based Learning* model pembelajaran yang menggunakan kriteria untuk mengevaluasi kemampuan berfikir kritis. Sedangkan menurut Wito & Prasetyo (2020:230) *Problem Based Learning* model pembelajaran yang memanfaatkan masalah nyata sebagai motivasi bagi peserta didik dengan menggunakan pengetahuannya untuk menyelesaikan masalah dan berfikir kreatif, sistematis, logis, dan melalui analisis data secara empiris untuk menumbuhkan sikap ilmiah. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model berbasis masalah salah satu model pembelajaran yang berpusat pada pemecahan masalah nyata yang relevan dengan pengalaman peserta didik.

Adapun sintak model *Problem Based Learning* menurut Tiara, Ninawati, Liska Dkk (2024:124-125)

yaitu: 1) orientasi partisipasi peserta didik dalam masalah, 2) mengorganisasikan partisipan peserta didik dalam belajar, 3) membimbing partisipan peserta didik dalam penyelidikan individual serta kelompok, 4) meningkatkan serta menyajikan hasil karya partisipan peserta didik, 5) menganalisis serta mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Dengan menggunakan model berbasis masalah ini guru dapat menggunakan alat bantu yang berbentuk nyata atau konkret. Media konkret media pembelajaran berbentuk benda nyata atau tiruan yang menyerupai aslinya, digunakan untuk berbagi pengalaman belajar langsung kepada peserta didik. Media ini membantu peserta didik memahami konsep abstrak dengan lebih mudah melalui pengalaman indera yang nyata. Contohnya: miniature, puzzle, flascard.

Hasan, Milawati dkk. (2021:29) menuturkan bahwa media pembelajaran segala sesuatu yang berfungsi sebagai penghubung antara pemberi informasi dari guru ke peserta didik sebagai penerima informasi. Menurut Afifah, Kurniaman dkk.

(2022: 36) menyatakan bahwa media pembelajaran alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada orang yang menerima pesen sehingga merela dapat memahaminya dengan baik. Menurut Wulandari, Salsabila dkk. (2023: 3929) menyatakan bahwa media pembelajaran komponen penting dalam proses belajar dan mengajar. Guru sering menggunakan media pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan informasi agar peserta didik dapat memahaminya.

Menurut Endaryati, Atmojo, dan Suryandi (2021:304) menyatakan salah satu kelemahan dalam penggunaan media buku adalah peserta didik kurang aktif dan kurang tertarik dengan buku secara keseluruhan. Mereka juga merasa bosan dengan penggunaan buku cetak. Maka pentingnya penggunaan media kongkret dalam pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dikelas. Dalam partisipasi belajar mengukur sejauh mana peserta didik terlibat dalam kegiatan pembelajaran, interaksi dengan guru dan teman sebaya dan menunjukkan antusias peserta didik

dalam mempelajari mater pembelajaran.

Untuk menciptakan interaksi yang baik antara guru dan peserta didik. Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. menurut Gularso, Lukitoaji, dan Noormiyanto (2017:4) Pebelajaran diartikan sebagai aktivitas yang direncanakan dan dilakukan oleh guru dengan tujuan mengajarkan peserta didik tentang cara mendapatkan informasi, mendapatkan pengetahuan, dan mengubah sikap dari tidak tahu belajar. dengan menggunakan media konkret peserta didik dapat lebih berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Kartu bergambar sering digunakan untuk mempermudah pemahaman konsep, mempermudah daya ingat, dan menarik perhatian peserta didik, terutama dalam pembelajaran anak-anak.

Kartu bergambar adalah kartu yang digunakan dalam permainan yang memicu otak anak untuk menerima informasi dengan cepat dengan menunjukkan gambar. Ini membantu anak belajar huruf, angka, dan membaca secepat mungkin.

Fahrudin, Rachmayani, Astini, dkk (2022:50). Dengan menggunakan kartu bergambar Keterlibatan peserta didik sangat penting baik dalam pendidikan maupun dalam menetapkan tujuan. Penting peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran karena pada saat itu guru dapat memberikan perhatian khusus kepada peserta didik yang kurang terlibat. Sebelum pembelajaran dimulai, guru harus menyiapkan kegiatan yang akan mendorong partisipasi aktif peserta didik.

Adapun indikator partisipasi belajar Menurut Barokah & Mulyani (2021: 17) yaitu: 1) Mengemukakan Pendapat, 2) memberikan tanggapan, 3) Mengerjakan tugas, 4) Membuat Kesimpulan, 5) presentasi.

Dari pendapat diatas terkait indikator partisipasi belajar dapat disimpulkan indicator partisipasi belajar tidak jauh dari menyampaikan pendapat, menyampaikan pertanyaan, menjawab pertanyaan guru, dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok, antusias dalam mengerjakan tugas, dan berani menyampaikan kesimpulan materi.

Berdasarkan observasi penulis di SD Negeri 1 Padokan, penulis menemukan berbagai masalah diantaranya yaitu dalam pembelajaran Pancasila peserta didik tidak terlibat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, tetapi peserta didik sibuk berbicara dengan teman sebaya, hanya ada beberapa peserta didik yang bertanya dan berdiskusi saat pembelajaran. Rendahnya partisipasi peserta didik membuat kurangnya pencapaian peserta didik dalam memahami materi Pelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang terurai diatas maka peneliti ingin mengetahui partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* perbantuan media konkret kartu bergambar. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan studi dengan judul: **“Efektivitas Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Perbantuan Penggunaan Media Konkret Kartu Bergambar (Kabar) Dalam Pembelajaran Pancasila Terhadap Partisipasi Belajar Peserta Didik Kelas II SD N 1 Padokan.”**

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD N 1 Pdokan pada bulan Mei. Jenis penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen semu (quasi experiment). Dengan hal tersebut peneliti menggunakan subjek pada kelas II A dan II B peneliti tidak mengacak subjek yang ada pada kelas tersebut. Dalam penelitian ini terdapat dua kelas satu kelas untuk eksperimen dan satu kelas untuk kelas kontrol. Penelitian quasi experiment ini dilakukan dengan memberikan *treatment* kepada kelas eksperimen, yang kemudian dikenal sebagai kelas eksperimen, akan dibandingkan dengan kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah 1) observasi keterlaksanaan, 2) angket, 3) wawancara, 4) dokumentasi. Instrumen yang peneliti gunakan adalah angket partisipasi belajar peserta didik. Instrumen yang digunakan adalah instrument angket partisipasi belajar peserta didik. Instrumen angket sebelum digunakan sebelumnya dilakukan uji coba instrument. Instrumen angket yang valid dihitung menggunakan SPSS 25 berdasarkan uji validitas dan

reabilitas. Koefisien $R_{tabel} \geq 0.373$ berarti item dikatakan valid. Jumlah dikatakan valid berjumlah 19 dari 23 item dengan responden sebanyak 26. Sehingga 19 pernyataan digunakan untuk mengukur partisipasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Pancasila kelas II.

Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *independent sampel T-Test*. Uji normalitas digunakan untuk menguji kenormalan data *pre-test* dan *post-test* pada partisipasi belajar dikelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui dua kelompok memiliki varian yang sama dalam pengujian homogen digunakan skor *pretest. uji independent sampel T-Test* digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara partisipasi belajar peserta didik menggunakan media konkret kartu bergambar dan yang cerama, tanya jawab dan diskusi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Setelah perlakuan selesai, tahap analisis akhir dilakukan untuk menguji hipotesis dan menghasilkan Kesimpulan yang mendukung tujuan

peneliti. Namun sebelum melakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *independent sampel T-Test*. Dilakukan terlebih dahulu uji validitas dan reabilitas. Dari hasil uji validitas menyatakan dari 23 pernyataan dinyatakan valid 19 pernyataan dengan melakukan perhitungan menggunakan SPSS 25. Sedangkan uji reabilitas dengan perhitungan menggunakan SPSS 25 mempunyai nilai Cronbach's-alpha $> \alpha (0.005) > \alpha (0.005)$ dapat disimpulkan bahwa instrument angket dapat dinyatakan sangat reliabel dengan hasil yang diperoleh 0.891.

Uji normalitas data dengan menggunakan uji *Shapiro wilk* dengan taraf signifikansi 5%. Data berdistribusi normal jika nilai *asympt sig (2-tailed)* lebih dari 5% atau 0.005.

Tabel hasil uji normalitas partisipasi belajar peserta didik.

No	Data	Asymp Sig (2-tailed)
1.	Pre-test Eksperimen	0.107
2.	Post-test Eksperimen	0.918
3.	Pre-test Kontrol	0.470
4.	Post-test Kontrol	0.456

Berdasarkan perhitungan table diatas menunjukkan bahwa nilai

asympt sig (2-tailed) dari hasil pre-test dan post-test dari kedua kelas berdistribusi normal dengan taraf signifikansi 5% sehingga H_0 diterima, H_1 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa populasi berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan setelah data yang didapatkan peneliti berdistribusi normal. Dalam uji *Levene* diperoleh kedua kelas yaitu kelas eksperimen 0.505 dan kelas control 0.502. karena nilai *Sig (2-tailed) > 0,05* maka H_0 diterima, H_1 ditolak, diketahui semua data memperoleh nilai *Sig (2-tailed) > 0,05* maka dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki karakteristik yang sama (homogen).

Data dari hasil penelitian ini di uji dengan menggunakan *independent sampel t-test* persyaratan yang digunakan adalah: Jika *Sig < $\alpha (0.005)$* , maka H_0 ditolak, H_1 diterima. Jika *Sig > $\alpha (0.005)$* , maka H_0 diterima, H_1 ditolak

Tabel hasil uji *independent sampel t-test* kelas eksperimen dan kelas control

No	kelas	Mean	Asymp Sig (2-tailed)
1.	Eksperimen	70,8	0,001

2.	kontrol	58,2	
----	---------	------	--

Berdasarkan hasil uji independent t-test nilai Sig. sebesar 0,001 maka H_0 ditolak, H_1 diterima dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh partisipasi belajar peserta didik menggunakan model *Problem Based Learning* perbantuan media konkret kartu bergambar. Pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

E. Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* perbantuan media konkret kartu bergambar (kabar) dalam pembelajaran Pancasila sangat berpengaruh terhadap partisipasi belajar peserta didik kelas II SD Negeri 1 Padokan. Hasil ini dibuktikan berdasarkan hasil analisis dengan bantuan SPSS 25 nilai *pre-test* kelas eksperimen mendapatkan nilai .sig sebesar 0.107, *post-test* kelas eksperimen mendapatkan nilai.sig sebesar 0.918. *Pre-test* kelas kontrol mendapatkan nilai sebesar 0.470, *post-test* mendapatkan nilai sebesar 0.456.

Berdasarkan uji *Independent* sampel t-test kedua kelas memiliki nilai .sig sebesar 0.001 dapat disimpulkan bahwa nilai.sig < 0,05 maka dapat disimpulkan keputusan H_0 ditolak, H_1 diterima, sehingga terdapat pengaruh pada partisipasi peserta didik dengan menggunakan model *Problem Based Learning* perbantuan media konkret kartu bergambar (kabar).

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran bahasa indonesia kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33-42.
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). Problem-based learning: Apa dan bagaimana. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(1), 27-35.
- Barokah, Fitri, and Dewi Mulyani. "Analisis terhadap Partisipasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Garut." *Jurnal*

- Riset Pendidikan Agama Islam* (2021): 15-20.
- Endaryati, S. A., Atmojo, I. R. W., St Y, S., & Suryandari, K. C. (2021). Analisis E-Modul Flipbook Berbasis *Problem Based Learning* untuk Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kritis Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 300-312.
- Fahrudin, F., Rachmayani, I., Astini, B. N., & Safitri, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1), 49-53.
- Gularso, D., Lukitoaji, B. D., & Noormiyanto, F. (2017). Efektifitas penggunaan model pembelajaran pendidikan Kebudayaan daerah berbasis local genius, local wisdom, dan Riset ditinjau dari keterampilan berpikir kritis calon guru Sekolah dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 1(1), 1-10.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran, 13-29.
- Pratiwi, E. T., & Setyaningtyas, E. W. (2020). Kemampuan berpikir kritis siswa melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* dan model pembelajaran *Problem Based Learning* *Jurnal basicedu*, 4(2), 379-388.
- Tiara, V., Ninawati, N., Liska, F., Alya, R., & Barella, Y. (2024). Menggali potensi *Problem Based Learning*: Definisi, sintaks, dan contoh nyata. *SOSIAL: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 2(2), 121-128
- Widyastuti, R. T., & Airlanda, G. S. (2021). Efektivitas model *Problem Based Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1120-1129.
- Winoto, Y. C., & Prasetyo, T. (2020). Efektivitas model *Problem*

Based Learning dan discovery learning terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 228-238.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.