

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA KARTU BERGAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI MEMBANDINGKAN BILANGAN DI KELAS I B SDN KALIGAWA

Himmatul Aliyah¹, Fenny Roshayanti², Husni Wakhyudin³, Sri Lestari⁴

^{1,2,3} PPG Pascasarjana Universitas PGRI Semarang, Jl. Dokter Cipto No. 24, Karangtempel, Semarang Timur, Indonesia

⁴ SD Negeri Kaligawe Semarang, Jl. Tambak Raya, Kaligawe, Gayamsari, Kota Semarang, Indonesia

Email: himma682@gmail.com

ABSTRACT

The aim of this research is to determine the effect of the Problem Based Learning model assisted by picture card media on learning outcomes for class I students in the Mathematics subject Comparing Numbers. The method used in this research is an experiment which is included in the quantitative method. This research uses Pre-Experimental Design with the form of One-Group Pretest-Posttest Design. The sampling technique used was nonprobability sampling technique with saturated sampling with a sample size of 27 students. The data collection techniques that will be used in this research are observation and tests. The results of the research above can be concluded that there is an influence of the Problem Based Learning model assisted by picture card media on the learning outcomes of class I students at Kaligawe State Elementary School, Semarang City, Mathematics subjects in the material Comparing Numbers. This can be seen from the results of data analysis using statistical tests that the Problem Based Learning learning model assisted by picture card media has an influence on student learning outcomes where the results obtained from the paired sample *t* test with Sig. (2-tailed) of $0.000 < 0.050$. Furthermore, the Problem Based Learning learning model assisted by picture card media has effectiveness in the high category obtained from the N-gain test with a mean or average score of 0.76.

Keywords: Problem Based Learning, Picture Card Media, Learning Outcomes

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media kartu bergambar terhadap hasil belajar pada peserta didik kelas I pada mata pelajaran Matematika materi Membandingkan Bilangan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen yang termasuk dalam metode kuantitatif. Penelitian ini menggunakan *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One-Grup Pretest-Posttest Design*. Teknik sampling yang digunakan yaitu teknik sampling *Nonprobability sampling* dengan sampling jenuh dengan jumlah sampel 27 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang nantinya akan digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan tes. Hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Problem Based-Learning* berbantuan media kartu bergambar terhadap hasil belajar peserta didik kelas I SD Negeri Kaligawe Kota Semarang mata pelajaran Matematika pada materi Membandingkan Bilangan. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data menggunakan uji statistik bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media kartu bergambar terdapat pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dimana diperoleh hasil dari uji *paired sampel t test* dengan Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,050$. Selanjutnya model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media kartu bergambar memiliki efektivitas dalam kategori tinggi diperoleh dari uji N-gain dengan perolehan skor mean atau rata-rata sebesar 0,76.

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, Media Kartu Bergambar, Hasil Belajar.

Cara sitasi: Aliyah, H., Roshayanti, F., Wakhyudin, H., & Lestari, S. (2025). Pengaruh model pembelajaran problem based learning berbantuan media kartu bergambar terhadap hasil belajar peserta didik pada materi membandingkan bilangan di kelas i b sdn kaligawe. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 6 (1), 27-34.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan oleh manusia secara sadar untuk meningkatkan kualitas diri. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Umam, K., 2021; Rahman, A., 2022). Upaya tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan pendidikan diantaranya yakni terjadinya interaksi antara guru, peserta didik sebagai objek yang dan dididik serta lingkungan juga sebagai faktor penting dalam membentuk suasana yang kondusif. Oleh karena itu, dalam kegiatan pendidikan terdapat rancangan yang menjadi pegangan atau patokan untuk memudahkan dalam mencapai tujuan pendidikan yang disebut dengan kurikulum (Handayani, T., 2015; Sri, M. R., 2023).

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 tahun 2024 pasal 1 menjelaskan bahwa kurikulum adalah seperangkat seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Selain itu juga menjelaskan terkait kurikulum pada jenjang Pendidikan Dasar disebut Kurikulum Merdeka yang merupakan kurikulum yang memberi fleksibilitas dan berfokus pada materi esensial untuk mengembangkan kompetensi peserta didik sebagai pelajar sepanjang hayat yang berkarakter Pancasila (Kemendikbud, 2024).

Pada Kurikulum Merdeka didalamnya terdapat upaya untuk memperkuat kemandirian siswa serta memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan menekankan pemberdayaan dan pengembangan keterampilan abad ke-21 (Darmawan, D., & Winataputra, U. S., 2020). Selain itu, Kurikulum Merdeka juga bertujuan untuk membebaskan siswa dari belenggu kurikulum yang terlalu teoritis dan mempromosikan pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan nyata (Riyanto, Y., 2019). Kurikulum Merdeka merupakan sebuah kebijakan pendidikan dengan tujuan untuk memberikan kebebasan kepada sekolah serta guru dalam mengembangkan kurikulum yang sesuai dengan konteks lokal dan kebutuhan siswa. Kurikulum Merdeka menekankan pada pendekatan pembelajaran yang responsif, inklusif, dan berpusat pada siswa serta dirancang untuk membantu siswa dalam mengembangkan kompetensi-kompetensi abad ke-21 seperti pemecahan masalah, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (Tuerah, R. M. S. & Tuerah, J. M., 2023).

Implementasi Kurikulum Merdeka dapat tercapai tujuannya dengan baik apabila guru juga ikut berperan dalam prosesnya. Selain itu, 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 yang meliputi perubahan pada berbagai aspek, seperti aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Hasibuan, A. A. & Irsan, 2024). Oleh karena itu, guru diharapkan menggunakan model ataupun metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik (Sukartono, 2023). Tujuan utamanya adalah agar siswa tidak merasa cepat bosan dan kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan. Akan tetapi, terkadang guru hanya mengandalkan fasilitas dan sumber belajar yang terbatas serta dalam pelaksanaan pembelajarannya. Seperti halnya salah satu permasalahan yang terjadi di kelas I B SDN Kaligawe dalam pembelajarannya tidak menggunakan media pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap hasil belajarnya yang kurang maksimal.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas I B SDN Kaligawe, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan hasil belajarnya kurang maksimal diantaranya adalah siswa merasa kesulitan terhadap materi yang dipelajari, selain itu juga dalam menyampaikan materi terlalu banyak ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran sehingga banyak siswa yang kurang memahami materi secara mendalam. Dibuktikan ketika diberikan soal terkait materi membandingkan, hasil nilai yang didapatkan masih kurang maksimal. Terdapat faktor yang lainnya yaitu pada saat pembelajaran masih ada siswa yang kurang bersemangat dan kurang fokus 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.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengatasi hasil belajar yang kurang maksimal yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi (Robiyanto, 2021). Model pembelajaran yang digunakan yaitu Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Penggunaan model PBL dinilai sangat potensial untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena dengan menggunakan PBL siswa lebih memahami konsep yang diajarkan karena siswa dapat menemukan konsep dan pengetahuan tertanam berdasarkan skemata yang dimiliki siswa sehingga pembelajaran lebih bermakna (Anna, S., 2019). Maka, sebagai alternatif solusi dari permasalahan yang sudah dijelaskan, dilakukan penelitian dengan menerapkan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Kartu Bergambar pada materi Membandingkan Bilangan.

Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang dalam prosesnya siswa dihadapkan pada permasalahan nyata yang pernah dialami oleh siswa (Ardianti, R., 2021). Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) membantu siswa dalam mengembangkan kecakapan memecahkan masalah, meningkatkan pemahaman dan pengetahuan, serta keaktifan dalam mendapatkan pengetahuan (Koeswanti, 2018). Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan urutan kegiatan belajar mengajar dengan memfokuskan pemecahan masalah yang benar terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Model belajar "berbasis" masalah berkaitan erat pada kenyataan dalam keseharian siswa, jadi siswa dalam belajar merasakan langsung mengenai masalah yang dipelajari dan pengetahuan yang diperoleh siswa tidak hanya tergantung dari guru (Erwin, 2018).

Salah satu keunggulan model *Problem Based Learning* adalah peserta didik dapat merasakan manfaat pembelajaran karena masalah yang dihadapkan kepada anak dikaitkan dengan kehidupan nyata, hal ini dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan terhadap materi yang dipelajari (Sari, M. & Rosidah, A., 2023). Keberhasilan proses belajar terlihat antara lain dari hasil belajar siswa. Dengan aktivitas belajar yang baik maka dapat meningkatkan hasil belajar dan mutu pendidikan di sekolah. Sekolah dapat menjadi baik atau buruk tergantung pada aktivitas siswa dalam pembelajaran yang sangat mempengaruhi hasil belajar siswa (Marta et al., 2020). Seperti halnya dalam penelitian Widya Puspita Dewi (2021) dengan judul Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Meningkatkan Hasil Belajar Tematik (Muatan Pelajaran IPA) pada Siswa Kelas IV SD mendapatkan hasil bahwa *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar tematik (muatan pelajaran IPA) siswa kelas IV. Hal ini dibuktikan dari hasil belajar siswa pada prasiklus dengan nilai rata-rata sebesar 56,8 yang berada pada kategori sangat rendah, siklus I dengan nilai rata-rata sebesar 57,9 yang berada pada kategori rendah dan pada siklus II peningkatan rata-rata 71,1 dan ketuntasan belajar 73,9% dengan kategori tinggi.

Media kartu bergambar termasuk ke dalam media grafis. Media grafis disebut juga media dua dimensi yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Media kartu bergambar merupakan media kartu yang berisi gambar dapat berasal dari buatan sendiri atau gambar/foto yang sudah ada dan digunakan untuk memudahkan siswa saat proses belajar (Jannah, M. & Hasnawati, 2017). Kelebihan kartu bergambar yaitu mudah untuk dibawa-bawa dan dapat digunakan dimana saja, cara membuat dan penggunaan yang mudah, memudahkan siswa untuk mengingat yang disampaikan dalam proses pembelajaran serta penggunaan media ini dapat dilakukan melalui permainan sehingga proses pembelajaran akan lebih menyenangkan bagi siswa (Sari, E. R. & Kurniaman, O., 2019). Media kartu bergambar dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian Virginia Annisa (2020) dengan judul Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Kartu Gambar Ilustrasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV Sekolah Dasar menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada aspek pengetahuan pada siklus I skor rata-rata sebesar 72,428. Pada siklus II mengalami peningkatan lagi skor rata-rata sebesar 75,285.

Keterampilan guru pada siklus I dengan skor rata-rata sebesar 67% dan siklus II skor rata-rata sebesar 78%.

Berdasarkan latar belakang, maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Membandingkan Bilangan Di Kelas I B SDN Kaligawe”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Kartu Bergambar terhadap hasil belajar siswa kelas I B SDN Kaligawe pada materi membandingkan bilangan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif *Pre-Experimental Design* jenis *One-group Pretest-Posttest Design*. Penelitian *Pre-Experimental Design* sendiri merupakan desain yang digunakan karena tidak ada kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian, serta sampel tidak dipilih secara acak. *Pre-Experimental Design* merupakan rancangan yang melibatkan satu kelompok atau kelas yang diberikan *pretest* dan *posttest* (Sugiono, 2018). Sebelum perlakuan diberikan maka dilaksanakan *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui keadaan awal sebelum dilakukan perlakuan. Setelah itu peneliti memberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media kartu bergambar pada materi membandingkan bilangan. Rancangan *One-group Pretest-Posttest Design* dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol atau pembandingan. Dengan adanya *pretest* dan *posttest* hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan keadaan awal dengan keadaan setelah diberikan perlakuan. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 1. *One-group Pretest-Posttest Design*

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O_1	X	O_2

Keterangan :

O_1 = Tes *pretest* sebelum diberikan perlakuan

X = Perlakuan yang diberikan

O_2 = Tes *posttest* setelah diberikan perlakuan

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I B SDN Kaligawe tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 27 siswa dengan 13 laki-laki dan 14 perempuan. Penelitian ini seluruh populasi digunakan sebagai sampel penelitian menggunakan teknik sampling jenuh yaitu teknik penentuan sampel jika seluruh populasi digunakan sebagai sampel. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan tes. Observasi dilakukan sebelum penelitian dilaksanakan. Observasi dimaksudkan untuk mengetahui urgensi permasalahan yang ada di kelas 1 SDN Kaligawe. Observasi dilakukan dengan melihat langsung keadaan dan permasalahan di lapangan. Setelah itu peneliti menganalisis permasalahan yang terjadi. Setelah dilaksanakan observasi selanjutnya peneliti melakukan *pretest* untuk mengetahui dan mengukur keadaan peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Tes digunakan untuk mengukur prestasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah dilakukannya penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media kartu bergambar. Penelitian ini menggunakan tes formatif yang berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 soal. Adapun instrumen yang diterapkan pada penelitian ini adalah lembar soal pilihan ganda tentang membandingkan bilangan. Sebelum soal diberikan kepada peserta didik, soal terlebih dahulu divalidasi oleh guru pamong. Selanjutnya teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji *paired sample t-test*, dan uji N-gain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

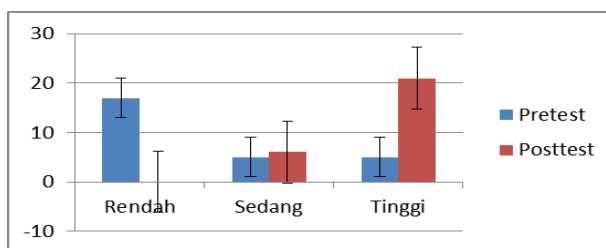
Penelitian ini dilakukan di SDN Kaligawe Semarang. Pertama, peneliti melakukan penelitian tanpa menerapkan perlakuan menggunakan media kartu bergambar pada materi

membandingkan bilangan kelas I untuk mengambil hasil belajar siswa (*pretest*). Sebelum memberikan perlakuan, peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional dan tanpa menggunakan media pembelajaran. Peneliti melihat respon siswa kurang semangat dan kurang memahami apa yang dipelajari serta hasil belajarnya juga masih banyak yang kurang maksimal. Kemudian setelah itu, peneliti kembali melakukan penelitian dengan memberikan perlakuan dengan model PBL berbantuan media kartu bergambar untuk melihat hasil belajar siswa (*posttest*). Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang telah peneliti lakukan maka di peroleh data pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Keterangan	Pretest	Posttest
Minimal	35	75
Maksimal	75	100
Rata-rata	56	87
Modus	55	90
Standart Deviasi	11,49	7,41

Berdasarkan tabel diatas dengan jumlah siswa 27 orang, nilai terendah dari *pretest* 35 dan nilai tertinggi adalah 75. Sedangkan rata-rata nilai *pretest* 56 dan nilai standart devisi nya adalah 11,49. Dengan diberikan sebuah perlakuan menggunakan model *PBL* dengan berbantuan media kartu bergambar, hasil belajar siswa meningkat. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel *posttest* dimana nilai terendah 75 dan nilai tertinggi 100. Sedangkan nilai rata-rata 90 dan nilai devisiasi 7,41. Berdasarkan hasil nilai *pretest* dan *posttest* maka grafik yang didapatkan adalah sebagai berikut:



Grafik 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Data diatas menunjukkan bahwa pada dari 27 siswa pada nilai *pretest* sebanyak 17 siswa yang memiliki nilai rendah sedangkan 5 siswa memiliki nilai sedang dan 5 siswa lagi memiliki nilai dengan kategori tinggi. Pada grafik *posttest* menunjukkan sebanyak 6 siswa memiliki nilai pada kategori sedang dan sisanya yaitu 21 siswa memiliki nilai pada kategori tinggi. Hal tersebut berarti menunjukkan terdapat kenaikan nilai siswa pada pembelajaran matematika materi membandingkan bilangan.

Pada pelaksanaan penelitian, dilakukan uji prasyarat dengan menggunakan uji hipotesis. Adapun hasil uji hipotesis sebagai berikut.

Tabel 3. Uji Paired Sampel Korelasi

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	27	.640	.000

Berdasarkan tabel "*Paired Samples Correlation*" di atas diperoleh Nilai koefisien korelasi (*correlation*) adalah 0,640. Tabel "*Paired Samples Correlation*" di atas juga menunjukkan Nilai Sig $0,000 < 0,050$ hal ini menunjukkan terdapat hubungan antara variabel data *pretest* dan variabel data

posttest. Langkah berikutnya adalah menguji hipotesis berupa uji t (*paired sample t test*) untuk mengetahui perbedaan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hal tersebut dibuktikan dengan perbedaaan antara hasil belajar matematikan materi membandingkan bilangan pada pretest dan posttest. Berikut adalah hasil uji *paired sampe test*.

Tabel 4. Uji Paired Sampel Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest- posttest	-32.88889	8.83321	1.69995	-36.38319	-29.39459	-19.347	26	.000

H_0 = Tidak ada perbedaan model PBL berbantuan media kartu bergambar terhadap hasil belajar siswa kelas I.

H_a = Terdapat perbedaan rata-rata model PBL berbantuan media kartu bergambar terhadap hasil belajar siswa kelas I.

Pedoman pengambilan keputusan dalam uji *paired sample t-test* berdasarkan nilai signifikansi (Sig.) hasil output SPSS (Santoso, 2021), adalah jika nilai Sig. (*2-tailed*) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Selanjutnya jika nilai Sig. (*2-tailed*) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Berdasarkan “tabel *paired samples test*” di atas diperoleh nilai Sig (*2-tailed*) 0,000 < 0,050. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model PBL berbantuan media kartu bergambar terhadap hasil belajar siswa kelas I. Selanjutnya yaitu melakukan Uji N-Gain dilakukan dengan menggunakan *software Microsoft Excel*. Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui efektivitas model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media kartu bergambar dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest*. Suatu penelitian dinyatakan efektif apabila memenuhi kriteria sebagai berikut.

Tabel 5. Kategorisasi N-Gain Skor

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

Sumber: Melzer dalam Syahfitri (2008)

Berdasarkan uji N-Gain yang dilakukan diperoleh nilai N-Gain sebagai berikut:

Tabel 6. Uji N-Gain

Data	Nilai Gain	Kategori
Pretest-posttest	0,76	Tinggi

Berdasarkan uji N-Gain yang telah dilakukan diperoleh nilai N-Gain 0,76 yang termasuk dalam $0,3 \leq g \leq 0,7$ dengan kategori tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model *PBL* berbantuan media kartu bergambar memberikan peningkatan hasil belajar siswa kelas I yang signifikan.

Berdasarkan hasil penelitian yang penelitian yang dilakukan oleh Ramdhini (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *Problem Based Learning* berbantuan media kartu ASEAN dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mata pelajaran IPS. Nila (2023) menjelaskan bahwa *Problem Based Learning* dapat melatih peserta didik dalam memecahkan masalah, memberikan keleluasaan dalam berpendapat dan peserta didik dapat mengembangkan materi yang disampaikan oleh pendidik. Selain itu terdapat keunggulan menggunakan *Problem Based Learning* yaitu peserta dapat memiliki pola berpikir terbuka, pembelajaran lebih aktif, mampu mengeluarkan pendapatnya

serta dapat memfasilitasi dalam memecahkan masalah. Permata (2015) menjelaskan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan media kartu bergambar dapat memicu peserta didik dalam menemukan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan membantu untuk lebih mudah dalam memahami konsep materi yang diajarkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian *pretest* dan *posttest* dari penerapan model *problem based learning* berbantuan media kartu gambar terhadap hasil belajar peserta didik kelas I SD Negeri Kaligawe diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media kartu bergambar terdapat pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dimana diperoleh hasil dari uji *paired sampel t test* dengan Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,050$. Selanjutnya model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media kartu bergambar memiliki efektivitas dalam kategori tinggi diperoleh dari uji N-gain dengan perolehan skor mean atau rata-rata sebesar 0,76.

DAFTAR PUSTAKA

- Anna, Sylvia. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa SMA Negeri 1 Palu*. Jurnal Katalogis, 5(4).
- Annisa, V., Fajrie, N., Ahsin, M., N. (2020). *Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Gambar Ilustrasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 2(1), 1-8.
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., Surahman, E. (2021). *Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana*. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(1).
- Darmawan, D., Winataputra, U. S. (2020). Analisis dan Perancangan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan*, 4(2), 182-197.
- Dewi, W., P., Bayu, W., Aspini, A. (2021). *Model Pembelajaran Problem Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar Tematik (Muatan Pelajaran IPA) pada Siswa Kelas IV*. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(2), 158-164.
- Erwin, W. (2018). *Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Handayani, A., Koeswanti, H., D. (2021). *Meta-Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1349-1355.
- Handayani, Tutut. (2015). *Interaksi Edukatif Di Sekolah*. Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan, 7(2), 161-176.
- Hasibuan, A., A., Irsan. (2024). *Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Flash Card terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Si Umut*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 4292-4299.
- Hasriani, Nasaruddin, Syawaluddin, A. (2022). *Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. *Pinisi Journal of Education*, 2(1).
- Koeswanti, H., D. (2018). *Eksperimen Model Kooperatif Learning dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Karya Ilmiah Mahasiswa Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Logis*. Salatiga: Satya Wacana Press.
- Marta, H., Fitria, Y., Hadiyanto, H., & Zikri, A. (2020). *Penerapan Pendekatan Contextual Teaching and Learning Pada Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 149–157.

- Nila, I, S., Dwi, S, A., Khamdun. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan PSA (Panggung Siklus Air) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 6(2), 302-310.
- Paratiwi, T., Ramadhan, Z., H. (2023). *Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar*. Journal of Education Action Research, 7(4), 603-610.
- Permata, I, S., Yushardi, Subiki. (2015). *Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Fisika SMK Negeri di Kabupaten Jember*. Jurnal Pembelajaran Fisika, 4(3), 268-273.
- Rahayu, M., S., Hasan, I., Asmendri, Sari, Milya. (2023). *Relevansi Kurikulum dan Pembelajaran dalam Pendidikan*. Dharmas Education Journal, 4(1), 108-118.
- Rahman, Abd., Munandar, S., A., Fitriani, A., Karlina, Y. (2022). *Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan*. Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam, 2(1).
- Ramdhini, Rachmi. (2023). *Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu ASEAN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas 6 SD*. Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar, 2(1).
- Riyanto, Y. (2019). *Kurikulum Merdeka: Tantangan dan Peluang Membangun Pendidikan di Era Digital*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 2(1), 30- 36.
- An'navi, S., Sukartono. (2023). *Problematika Guru dalam Menggunakan Media IT pada Pembelajaran Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar*. Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan, 6(3).
- Robiyanto. (2021). *Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2(2).
- Santoso, S. (2021). *Panduan Lengkap SPSS 26*. Jakarta: Kompas Gramedia.
- Sari, E., R., Kurniaman, O. (2019). *Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SDN 067 Pekanbaru*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 8(2).
- Sari, M., Rosidah, A. (2023). *Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPS SD*. Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia, 2(1), 8–17.
- Sari, M., Rosidah, A. (2023). *Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPS SD*. Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia, 2(1), 8–17.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Tuerah, R., M., S., Tuerah, J., M. (2023). *Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Kajian Teori: Analisis Kebijakan untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Sekolah*. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 9(19), 979-988.
- Umam, Khoirul. (2021). *Kurikulum dan Tuntutan Kompetensi Abad 21*. Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia, 2(1).
- Wulandari, A., P., Salsabila, A., Cahyani, K., Nurazizah, T., S., Ulfiah, Z. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. Journal on Education, 05(02), 3928-3936.
- Zainidar. (2021). *Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 dengan Menggunakan Permainan Kartu Huruf Bergambar pada Pelajaran Bahasa Indonesia di MIN Kota Jambi*. Jurnal Basicedu, 5(3), 1683–1688.
- Zubaidillah, M. H., & Hasan, H. (2019). *Pengaruh Media Kartu Bergambar (Flash Card) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab*. Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban, 2(1), 41.