

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
(PBL) BERBANTUAN MEDIA *QUESTION CARD* TERHADAP
HASIL BELAJAR IPAS KURIKULUM MERDEKA
PADA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**ALFIZA FAUZIAH
NPM 1913053107**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN MEDIA *QUESTION CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KURIKULUM MERDEKA PADA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh

ALFIZA FAUZIAH

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPAS kurikulum merdeka pada kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *question card* terhadap hasil belajar IPAS kurikulum merdeka pada kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2022/2023. Metode dalam penelitian ini adalah *pre experimental design*, dengan desain *one-group pretest-posttest design*. Sampel menggunakan teknik *non probability sampling* dengan jenis teknik *purposive sampling*. Sampel pada penelitian ini seluruh peserta didik kelas IV C SD Negeri 6 Metro Barat. Analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *question card* terhadap hasil belajar IPAS kurikulum merdeka pada kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2022/2023.

Kata kunci: hasil belajar, media *question card*, model *problem based learning*.

ABSTRACT

THE EFFECT OF PROBLEM BASED LEARNING (PBL) LEARNING MODEL ASSISTED BY QUESTION CARD MEDIA ON LEARNING OUTCOMES OF NATURAL AND SOCIAL SCIENCES OF THE INDEPENDENT CURRICULUM IN GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL

By

ALFIZA FAUZIAH

The problem in this research is the low learning outcomes of Natural and Social Sciences of the independent curriculum in class IV SD Negeri 6 Metro Barat. This research aims to determine the effect of the Problem Based Learning (PBL) learning model assisted by question card media on the learning outcomes of the Natural and Social Sciences of the independent curriculum in class IV of SD Negeri 6 Metro Barat in the 2022/2023 academic year. The method in this research is a pre experimental design, with a one-group pretest-posttest design. The sample used non probability sampling technique with purposive sampling technique. The sample in this study were all students of class IV C SD Negeri 6 Metro Barat. Data analysis using simple linear regression test. The results showed that there was a significant effect on the application of the Problem Based Learning (PBL) learning model assisted by question card media on the learning outcomes of the Natural and Social Sciences of the independent curriculum in class IV SD Negeri 6 Metro Barat in the 2022/2023 academic year.

Keywords: learning outcomes, question card media, problem based learning model.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
(PBL) BERBANTUAN MEDIA *QUESTION CARD* TERHADAP
HASIL BELAJAR IPAS KURIKULUM MERDEKA
PADA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh

ALFIZA FAUZIAH

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

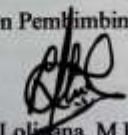
Judul Skripsi : PENGARUH MODEL
PEMBELAJARAN *PROBLEM
BASED LEARNING* (PBL)
BERBANTUAN MEDIA *QUESTION
CARD* TERHADAP HASIL
BELAJAR IPAS KURIKULUM
MERDEKA PADA KELAS IV SD
NEGERI 6 METRO BARAT

Nama Mahasiswa : *Alfiza Fauziah*
No. Pokok Mahasiswa : 1913053107
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

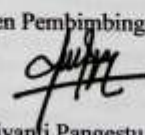
MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

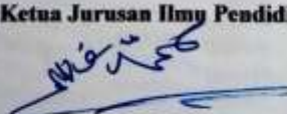
Dosen Pembimbing I


Dra. Loliyana, M.Pd.
NIP 19590626 198303 2 002

Dosen Pembimbing II


Deviyanti Pangestu, M.Pd.
NIK 231804930803201

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

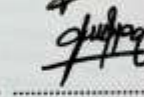
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dra. Loliyana, M.Pd.**



Sekretaris : **Deviyanti Pangestu, M.Pd.**



Penguji Utama : **Dra. Erni, M.Pd.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP. 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 31 Januari 2024

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Alfiza Fauziah
NPM : 1913053107
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar IPAS Kurikulum Merdeka Pada Kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat" tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 31 Januari 2024

Yang membuat pernyataan,

A yellow rectangular meter stamp with a red border and a Garuda emblem. The text on the stamp includes 'METERA TEMBAK' and a serial number '419ALX104926332'. A handwritten signature in black ink is written over the stamp.

Alfiza Fauziah

NPM 1913053107

RIWAYAT HIDUP



Alfiza Fauziah lahir di Bulusari, Desa Bulukarto, Kecamatan Gadingrejo, Kabupaten Pringsewu, Provinsi Lampung pada tanggal 4 Januari 2001. Peneliti merupakan anak kedua dari tiga bersaudara, pasangan Bapak Haris Eko Wahyuni dan Ibu Jaliyah.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. TK Muslimat NU Bulukarto, Kecamatan Gadingrejo, Kabupaten Pringsewu, Provinsi Lampung lulus tahun 2007.
2. SD Negeri 3 Bulukarto Kecamatan Gadingrejo, Kabupaten Pringsewu, Provinsi Lampung lulus tahun 2013.
3. SMP Negeri 2 Pringsewu Kecamatan Gadingrejo, Kabupaten Pringsewu, Provinsi Lampung lulus tahun 2016.
4. SMA Negeri 1 Gadingrejo Kecamatan Gadingrejo, Kabupaten Pringsewu, Provinsi Lampung lulus tahun 2019.

Pada tahun 2019 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui tes Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selama menjadi mahasiswa peneliti pernah mengikuti beberapa organisasi yang ada di kampus yaitu HIMAJIP (Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan) dan Racana Ki Hajar Dewantara-R.A Kartini. Pada tahun 2022, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui program Praktik Lapangan Terpadu (PLP) di Desa Pandansurat, Kecamatan Sukoharjo, Kabupaten Pringsewu, Provinsi Lampung.

MOTTO

“Yakinlah, ada sesuatu yang menantimu setelah sekian banyak kesabaran
(yang kau jalani), yang akan membuatmu terpana hingga kau lupa betapa
pedihnya rasa sakit”

(Ali bin Abi Thalib)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan menyebut nama Allah SWT Yang Maha Pengasih, Maha Penyayang. Alhamdulillah rabbil alamin sujud syukur kepada Yang Maha Kuasa, dengan segala kerendahan hati, ku persembahkan skripsi ini untuk :

Orang Tuaku tercinta

Bapak Haris Eko Wahyuni dan Ibu Jaliyah, yang tiada henti memberiku semangat, doa, nasihat, dan kasih sayang serta pengorbanan yang tak tergantikan hingga aku selalu kuat menjalani setiap rintangan yang ada di depanku. Terima kasih telah menjagaku, mendidikku, dan membimbingku dengan baik.

Kakak dan Adikku

Kakakku Afif Ghariza dan Adikku Kaisya Alya Nataya, terima kasih atas dukungan, semangat, bantuan, dan bimbingannya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Para dosen dan tenaga kependidikan yang telah berjasa memberikan bimbingan dan ilmu yang berharga.

Tempat penelitian, SD Negeri 6 Metro Barat.

Almamater tercinta, Universitas Lampung.

SANWACANA

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar IPAS Kurikulum Merdeka Pada Kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pada fakultas keguruan dan ilmu pendidikan di Universitas Lampung. Tidak lupa peneliti berterimakasih kepada ibu Dra. Loliyana, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran, motivasi, dan bantuan kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih kepada ibu Deviyanti Pangestu, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan motivasi kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi ini. Dan terima kasih kepada Ibu Dra. Erni, M.Pd., selaku dosen pembahas yang senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan motivasi, bimbingan, nasihat, dan saran yang membangun kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi ini.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., Rektor Universitas Lampung yang telah memfasilitasi administrasi, berkontribusi dalam mengesahkan ijazah dan gelar sarjana mahasiswa Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan skripsi ini serta memfasilitasi administrasi dalam penyusunan skripsi.

3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah menyetujui skripsi ini serta memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi.
4. Drs. Rapani, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung yang senantiasa membantu, memfasilitasi administrasi serta memotivasi dalam penyelesaian skripsi.
5. Bapak dan Ibu Dosen, serta staf S-1 PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam segala hal mengenai pengetahuan maupun pengalaman, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebagaimana mestinya.
6. Kepala Sekolah SD Negeri 6 Metro Barat yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
7. Kepala Sekolah SD Negeri 8 Metro Barat yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan uji coba instrumen.
8. Pendidik dan peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat dan peserta didik kelas IV A SD Negeri 8 Metro Barat yang telah membantu peneliti dan berpartisipasi aktif sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
9. Sahabat seperjuanganku Sri Munjiati, Rani Khoerul Hidayah, Lulu Nafisa Sani dan Kartika Apriani terima kasih telah memberikan bantuan, memberi nasihat, dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Rekan-rekan mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung angkatan 2019, terkhusus Kelas E yang telah membantu dan memberikan motivasi kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
11. Almamater tercinta Universitas Lampung.
12. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, namun sedikit harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 31 Januari 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Alfiza Fauziah' in a cursive style.

Alfiza Fauziah

NPM 1913053107

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Belajar	10
1. Pengertian Belajar.....	10
2. Tujuan Belajar	11
3. Teori-Teori Belajar	12
B. Hasil Belajar.....	14
1. Pengertian Hasil Belajar	14
2. Macam-Macam Hasil Belajar.....	15
3. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar.....	17
C. Model Pembelajaran.....	18
1. Pengertian Model Pembelajaran.....	18
2. Macam-Macam Model Pembelajaran.....	19
D. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	21
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	21
2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	22
3. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	24

E. Media Pembelajaran	27
1. Pengertian Media Pembelajaran	27
2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	28
F. Media <i>Question Card</i>	30
1. Pengertian <i>Question Card</i>	30
2. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Question Card</i>	31
G. IPAS	33
1. Pengertian IPAS	33
2. Tujuan Pembelajaran IPAS	33
H. Kurikulum Merdeka	34
1. Pengertian Kurikulum Merdeka	34
I. Penelitian Relevan.....	35
J. Kerangka Pikir.....	38
K. Hipotesis Penelitian.....	40

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	41
B. <i>Setting</i> Penelitian.....	42
1. Tempat Penelitian	42
2. Waktu Penelitian	42
3. Subjek Penelitian	42
C. Prosedur Penelitian.....	42
1. Tahap Persiapan.....	42
2. Tahap Pelaksanaan	43
3. Tahap Penyelesaian	43
D. Populasi dan Sampel Penelitian	44
1. Populasi Penelitian	44
2. Sampel Penelitian	44
E. Variabel Penelitian	45
1. Variabel Bebas (<i>Independent Variable</i>)	45
2. Variabel Terikat (<i>Dependent Variable</i>).....	45
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	46
1. Definisi Konseptual Variabel	46
a. Hasil Belajar	46
b. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	46
c. Media <i>Question Card</i>	46
2. Definisi Operasional Variabel	46
a. Hasil Belajar	46
b. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	47
c. Media <i>Question Card</i>	47
G. Teknik Pengumpulan Data	47
1. Teknik Tes	47
2. Teknik Non Tes	48
a. Observasi	48
b. Dokumentasi	48
H. Instrumen Penelitian.....	49
1. Uji Coba Instrumen Penelitian	49
a. Instrumen Tes	49

b. Instrumen Non Tes.....	51
2. Uji Prasyarat Instrumen	54
a. Uji Validitas	54
b. Uji Reliabilitas	55
I. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	56
1. Uji Prasyarat Analisis Data.....	56
a. Uji Normalitas.....	56
b. Uji Homogenitas	56
2. Teknik Analisis Data Kuantitatif.....	57
a. Nilai Hasil Belajar Secara Individual	57
b. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik	57
c. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik.....	58
d. Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	58
e. Peningkatan Pengetahuan (<i>N-Gain</i>).....	58
3. Uji Hipotesis	59
a. Uji Regresi Linear Sederhana	59
 IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	61
1. Pelaksanaan Penelitian	61
2. Hasil Uji Prasyarat Instrumen.....	62
a. Uji Validitas	62
b. Uji Reliabilitas	63
3. Deskripsi Data Hasil Penelitian	63
4. Analisis Data Penelitian	64
5. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	70
a. Uji Normalitas.....	70
b. Uji Homogenitas	71
c. Uji Hipotesis	72
1) Uji Regresi Linear Sederhana	72
B. Pembahasan	73
C. Keterbatasan Penelitian	77
 V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	78
B. Saran.....	78
 DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1.	Data Hasil Ujian Tengah Semester (UTS) Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Semester Ganjil Kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2022/2023	3
2.	Data Jumlah Populasi Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2022/2023	44
3.	Kisi-Kisi Instrumen Tes Ranah Kognitif Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka	49
4.	Kisi-Kisi Penilaian Observasi Aktivitas Peserta Didik dengan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	51
5.	Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	52
6.	Kriteria Uji Reliabilitas	56
7.	Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik	58
8.	Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	62
9.	Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen	62
10.	Kriteria Uji Reliabilitas	63
11.	Deskripsi Data Hasil Penelitian	63
12.	Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	65
13.	Distribusi Frekuensi Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	67
14.	Rata-rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Kelas Eksperimen	68
15.	Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen	69
16.	Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	70
17.	Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	71
18.	Rekapitulasi Hasil Analisis Uji Regresi Linear Sederhana.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	40
2. Desain Penelitian <i>One-Grup Pretest-Posttest Design</i>	42
3. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	65
4. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	67
5. Diagram Batang Perbandingan Rata-rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Kelas Eksperimen	69
6. Diagram Batang Nilai Rata-rata <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	88
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	89
3. Surat Validasi Instrumen Tes.....	90
4. Surat Izin Uji Coba Instrumen	91
5. Surat Balasan Uji Coba Instrumen.....	92
6. Surat Izin Penelitian	93
7. Surat Balasan Izin Penelitian	94
8. Identitas Sekolah SD Negeri 6 Metro Barat.....	95
9. Visi dan Misi SD Negeri 6 Metro Barat	97
10. Sarana dan Prasarana SD Negeri 6 Metro Barat	99
11. Hasil Observasi	101
12. Modul Ajar Pertemuan 1, 2, dan 3 di Kelas Eksperimen.....	102
13. Soal Uji Coba Instrumen.....	111
14. Kunci Jawaban Soal Uji Coba Instrumen	119
15. Lembar Observasi Penilaian Aktivitas Peserta Didik pada Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	120
16. Hasil Tes Uji Coba Instrumen.....	125
17. Hasil Perhitungan Uji Validitas Tes.....	133
18. Rekapitulasi Validitas Butir Soal.....	134
19. Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Tes.....	135
20. Tes Uji <i>Pretest</i>	136
21. Tes Uji <i>Posttest</i>	141
22. Hasil Observasi Penilaian Aktivitas Peserta Didik pada Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	146
23. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	151
24. Perhitungan Deskripsi Data Penelitian	152
25. Persentase Keterlaksanaan dan Aktivitas Pembelajaran dengan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	157
26. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen	158
27. Perhitungan Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	159
28. Perhitungan Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	167
29. Hasil Uji Hipotesis	169
30. Tabel Nilai <i>r Product Moment</i>	173
31. Tabel Nilai-Nilai Chi-Kuadrat	174

32. Tabel 0 – Z Kurva Normal.....	175
33. Tabel Distribusi F.....	176
34. Media <i>Question Card</i>	177
35. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian.....	178
36. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik).....	182

I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peran seorang pendidik pada pengelolaan kelas sangat penting khususnya dalam hal menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Proses pembelajaran yang baik tentunya akan memengaruhi hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik daripada sebelumnya begitu pula sebaliknya. Namun dalam proses pembelajaran tidak semuanya berjalan dengan lancar, seringkali muncul berbagai permasalahan atau hambatan yang terjadi di dalamnya, permasalahan tersebut menjadi perhatian penuh bagi pendidiknya. Maka dari itu, pendidik harus mampu menciptakan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan agar dapat menarik perhatian serta minat belajar peserta didik. Suasana pembelajaran yang baik ini akan menjadikan peserta didik terlibat secara aktif, hal tersebut juga akan berdampak baik pula bagi hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Hal ini sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyatakan bahwa.

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, seorang pendidik harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling berinteraksi satu sama lain, memilih model, dan media yang tepat yang

dapat menumbuhkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang demikian harus terjadi pada semua mata pelajaran yang diterapkan di sekolah, termasuk pada pembelajaran IPAS kurikulum merdeka. IPAS merupakan mata pelajaran yang wajib diberikan di sekolah dasar. Mata pelajaran ini memegang peranan yang penting dalam kehidupan sehari-hari. IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk diajarkan karena melalui mata pelajaran IPAS kurikulum merdeka peserta didik dapat mengembangkan keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya, serta dapat mengembangkan pengetahuan. Menurut Rani dan Mujianto (2023: 1531) IPAS merupakan penyederhanaan dari mata pelajaran IPA dan IPS, sehingga IPAS memiliki dua elemen yaitu (sains dan sosial) yakni ilmu yang mencakup interaksi makhluk hidup dan benda mati di alam semesta, serta interaksi kehidupan manusia sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial dengan lingkungannya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pendidik di kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat pada penelitian pendahuluan, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terjadi saat proses pembelajaran IPAS kurikulum merdeka di sekolah, yakni pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*), proses pembelajaran dilaksanakan secara konvensional, model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) belum dilaksanakan secara maksimal, kurangnya pemilihan media pembelajaran dan hasil belajar dari beberapa peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Hasil observasi di kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat diketahui bahwa hasil belajar dari beberapa peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan seperti yang terlihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Data Hasil Ujian Tengah Semester (UTS) Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Semester Ganjil Kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2022/2023

No	Kelas	Ketuntasan				Σ	Jumlah
		Tuntas ≥ 75		Belum Tuntas < 75			
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase		
1	IV A	6	27,28	16	72,72	22	100,00
2	IV B	10	43,48	13	56,52	23	100,00
3	IV C	4	18,19	18	81,81	22	100,00
	Jumlah	20	-	47	-	67	-

Sumber: Dokumen koordinator kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat

Berdasarkan tabel 1, data hasil Ujian Tengah Semester (UTS) mata pelajaran IPAS semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023 di atas, dapat diketahui bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPAS kurikulum merdeka yang telah ditentukan, yaitu 75. Hal ini terlihat dari jumlah peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 75 pada kelas IV A dengan persentase 27, 28% atau sebanyak 6 peserta didik yang tuntas dan 16 peserta didik atau 72,72% peserta didik yang belum tuntas dari 22 peserta didik. Sedangkan pada kelas IV B dengan persentase 43,48% atau sebanyak 10 peserta didik yang tuntas dan 13 peserta didik atau 56,52% peserta didik yang belum tuntas dari 23 peserta didik, dan kelas IV C dengan persentase 18,19% atau sebanyak 4 peserta didik yang tuntas dan 18 peserta didik atau 81,81% peserta didik yang belum tuntas dari 22 peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang belum tuntas lebih banyak dibandingkan dengan peserta didik yang tuntas, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPAS kurikulum merdeka peserta didik di kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat tahun pelajaran 2022/2023 masih rendah.

Pelaksanaan pembelajaran IPAS kurikulum merdeka di SD Negeri 6 Metro Barat pada kelas IV saat ini belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Hal ini dikarenakan masih banyak kendala-kendala yang dihadapi. Salah satu kendala yang paling memengaruhi yaitu dari pendidiknya. Timbulnya berbagai permasalahan tersebut dikarenakan proses pembelajaran berlangsung dengan minim penggunaan media pembelajaran yang hanya mengandalkan gambar pada buku belajar peserta didik, belum maksimalnya penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam proses pembelajaran, selain itu dalam penyampaian materi pendidik masih menggunakan cara konvensional dengan menggunakan metode ceramah dan penugasan, hal ini membuat proses pembelajaran hanya berpusat pada pendidik (*teacher centered*) sehingga peserta didik menjadi pasif dan bosan hal ini cenderung mengakibatkan peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Proses pembelajaran yang seperti ini mengakibatkan hasil belajar peserta didik tidak memuaskan, hal ini ditandai dengan pemerolehan nilai peserta didik yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi tersebut diduga kuat karena pemilihan atau penggunaan model dan media pembelajaran oleh pendidik yang belum tepat. Sejalan dengan pendapat Nursifah, dkk (2018: 168) yang ditulis dalam jurnal *The Effect of Research Based Learning Model and Creative Thinking Ability on Students Learning Outcomes* yang mengemukakan.

According to one study, the low learning outcomes themselves are influenced by many factors, one of which is the learning model, the facilities that support the learning process and the level of students creative thinking ability.

Menurut sebuah penelitian, rendahnya hasil belajar sendiri dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah model pembelajaran, fasilitas yang mendukung proses pembelajaran dan tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Pernyataan tersebut menekankan bahwa penggunaan model pembelajaran akan memengaruhi hasil belajar peserta didik, karena jika selama proses pembelajaran kurang menarik hasil belajar peserta didik akan rendah begitu pula sebaliknya. Maka dari itu pendidik harus mampu menggunakan model pembelajaran yang tepat yang dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 103 tahun 2014 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu bentuk pembelajaran yang memiliki nama, ciri, sintak, pengaturan, dan budaya misalnya *discovery learning*, *project based learning*, *problem based learning*, *inquiry learning*. Dari beberapa tipe model pembelajaran tersebut, peneliti memilih menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kurikulum merdeka peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat. Pemilihan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) karena model pembelajaran ini menggunakan masalah nyata sebagai konteks bagi peserta didik untuk dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritis dalam mencari solusi dari masalah yang terjadi. Dengan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) diharapkan dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk mengungkapkan pengetahuan yang dimilikinya serta dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran apabila model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dijalankan dengan baik maka dapat meningkatkan hasil belajar yang diperoleh peserta akan lebih tinggi dibandingkan dengan proses pembelajaran yang dilakukan secara konvensional. Menurut Hotimah (2020: 6) model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah metode pembelajaran yang dipicu oleh permasalahan yang mendorong peserta didik untuk belajar dan bekerja kooperatif dalam kelompok untuk mendapatkan solusi, berfikir kritis, dan analitis, mampu menetapkan serta menggunakan sumber daya pembelajaran yang sesuai.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam pelaksanaannya akan berjalan dengan baik apabila dibantu media pembelajaran.

Media pembelajaran menjadi suatu alat penunjang yang digunakan untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didiknya. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menunjang keberhasilan pengimplikasian dari penggunaan model pembelajaran pada proses pembelajaran. Contoh media yang dapat membantu jalannya proses pembelajaran pada muatan materi IPAS kurikulum merdeka adalah *question card*. Media *question card* merupakan kartu yang berisi soal yang harus diselesaikan oleh peserta didik baik secara berkelompok maupun individu. Peneliti memilih media *question card* ini sebagai solusi, karena peneliti percaya bahwa media tersebut dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan yang menarik perhatian peserta didik serta dapat membantu meningkatkan pengetahuan peserta didik. Penggunaan media dalam pembelajaran akan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan, berdampak positif terhadap minat belajar sehingga hasil belajar IPAS kurikulum merdeka peserta didik dapat dicapai dengan maksimal. Menurut Kholipah (2022: 43-52) media *question card* merupakan kartu yang berisi beberapa pertanyaan, dengan menggunakan media ini bisa menumbuhkan rasa tanggung jawab, persaingan sehat, kerjasama, dan keaktifan. Dengan menggunakan media *question card* ini, diharapkan peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dan mampu meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik untuk mencari jawaban dari soal-soal yang diberikan pendidik.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat diduga bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *question card* terhadap hasil belajar IPAS kurikulum merdeka peserta didik. Namun perlu adanya pembuktian secara ilmiah, hal inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian eksperimen mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan

Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar IPAS Kurikulum Merdeka Pada Kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*).
2. Proses pembelajaran dilaksanakan secara konvensional.
3. Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam proses pembelajaran belum dilaksanakan secara maksimal.
4. Kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran.
5. Hasil belajar dari beberapa peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *question card* (X).
2. Hasil belajar IPAS kurikulum merdeka pada kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu “Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *question card* terhadap hasil belajar IPAS kurikulum merdeka pada kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2022/2023?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *question card* terhadap hasil belajar IPAS kurikulum merdeka pada kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2022/2023.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan manfaat praktis pada masyarakat luas, khususnya dibidang pendidikan. Adapun manfaat penelitian sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan pengetahuan dan sumbangan pemikiran mengenai model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *question card* yang dapat diterapkan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kurikulum merdeka.

2. Manfaat Praktis

Berdasarkan tujuan dari penelitian, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat. Adapun manfaat praktis penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Peserta Didik

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *question card* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPAS kurikulum merdeka peserta didik.

b. Pendidik

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi tentang penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *question card* terhadap hasil belajar IPAS kurikulum merdeka peserta didik.

c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 6 Metro Barat melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *question card* terhadap hasil belajar IPAS kurikulum merdeka peserta didik.

d. Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman tentang bagaimana cara mengajar di sekolah dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *question card* terhadap hasil belajar IPAS kurikulum merdeka peserta didik.

e. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian berikutnya mengenai model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *question card* terhadap hasil belajar IPAS kurikulum merdeka peserta didik.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu upaya atau kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh segala bentuk perubahan tingkah laku dalam dirinya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Setiawan (2017: 1) mengatakan bahwa belajar merupakan suatu proses aktivitas mental yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang bersifat positif dan menetap relatif lama melalui latihan atau pengalaman dan menyangkut aspek kepribadian baik secara fisik ataupun psikis.

Belajar dapat diperoleh dari hasil interaksi seseorang dengan lingkungannya, dengan belajar seseorang bisa mendapatkan segala ilmu pengetahuan yang ada. Penjelasan lebih lanjut oleh Setiawati (2018: 32-33) belajar adalah mencari informasi pengetahuan baru dari sesuatu yang sudah ada di alam.

Kemampuan yang kita miliki dan segala perubahan tingkah laku yang terjadi pada saat ini adalah bentuk hasil belajar dari apa yang telah kita pelajari pada waktu sebelumnya dan yang kita pelajari pada saat ini. Seperti yang dikemukakan oleh Suardi (2018: 16) belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang berkesinambungan antara berbagai unsur dan berlangsung seumur hidup yang didorong oleh beberapa aspek seperti motivasi, emosional, sikap, dan yang lainnya dan pada akhirnya menghasilkan sebuah tingkah laku yang diharapkan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses aktivitas atau kegiatan yang dilakukan seseorang dengan sengaja untuk mencapai perubahan perilaku yang positif dan perubahan tersebut bersifat permanen.

2. Tujuan Belajar

Dalam segala hal tentunya harus ada tujuan, karena dengan adanya tujuan maka hal yang kita inginkan akan dapat tercapai meskipun terkadang sulit untuk mencapainya. Tujuan belajar dilakukan untuk memperoleh suatu pengetahuan. Seperti yang dikemukakan oleh Fathurrohman dan Sulistyorini (2012:12) mengatakan bahwa tujuan belajar dimaksudkan untuk memberikan landasan-landasan, yaitu dari bekal pengetahuan yang sudah dimiliki peserta didik sampai ke pengetahuan berikutnya.

Tujuan yakni suatu cita-cita atau keinginan yang ingin diwujudkan atau dicapai dari pelaksanaan suatu kegiatan. Tidak ada suatu kegiatan yang direncanakan atau dilaksanakan tanpa adanya tujuan yang jelas. Adanya tujuan tersebut akan berperan penting dalam menentukan ke arah mana kegiatan tersebut akan dibawa. Menurut Ilyas, dkk (2020: 25) tujuan belajar adalah untuk memperoleh suatu pengetahuan yang dilandasi dengan kemampuan berfikir.

Tujuan belajar akan memberikan suatu gambaran mengenai perubahan tingkah laku yang diharapkan dapat tercapai oleh seseorang setelah proses belajar berlangsung. Penjelasan lebih lanjut oleh Uyun dan Idi Warsah (2021: 69) yang mengatakan bahwa tujuan belajar dapat diartikan sebagai suatu kondisi perubahan tingkah laku dari individu tersebut melaksanakan proses belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa tujuan belajar adalah untuk mendapatkan pengetahuan baru,

mengembangkan kecerdasan serta terjadi peningkatan pada aspek kognitif dan aspek yang lainnya.

3. Teori-Teori Belajar

Teori belajar merupakan suatu cara pengaplikasian kegiatan pembelajaran yang dilakukan antara pendidik dengan peserta didik. Pada dasarnya, dalam belajar terdapat berbagai macam teori belajar yang perlu diperhatikan dan dipahami oleh pendidik seperti teori humanistik, teori kognitivisme, teori behavioristik, teori konstruktivisme, dan teori yang lainnya. Menurut Tauhid (2020: 33-35) terdapat 3 teori pada hasil belajar yaitu.

- a. Teori belajar behaviorisme
Behaviorisme adalah suatu pandangan atau aliran tentang kelakuan manusia. Berdasarkan teori ini belajar ditafsirkan sebagai latihan-latihan pembentukan hubungan antara stimulus dan respon. Dengan memberikan rangsangan (stimulus) maka peserta didik akan merespons hubungan antara stimulus dan respon ini akan menimbulkan kebiasaan-kebiasaan otomatis pada belajar.
- b. Teori belajar konstruktivisme
Teori-teori baru dalam psikologi pendidikan dikelompokkan dalam teori pembelajaran konstruktivisme (*constructivist theory of learning*) teori konstruktivistik menyatakan bahwa peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan itu tidak lagi sesuai, bagi peserta didik agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya berusaha dengan susah payah dengan ide-ide.
- c. Teori belajar humanistik
Teori humanistik lebih mengedepankan sisi humanis dan tidak menuntut jangka waktu pembelajar mencapai pemahaman yang diinginkan. Teori ini lebih menekankan pada isi atau materi yang harus dipelajari agar membentuk manusia seutuhnya. Proses belajar dilakukan agar pembelajar mendapat makna yang sesungguhnya dari belajar atau yang disebut Ausubel sebagai *meaningful learning*.

Teori belajar menjadi hal yang penting karena diperlukan dalam merencanakan suatu kegiatan pembelajaran. Ada berbagai teori belajar dalam pembelajaran. Menurut Wahab dan Rosnawati (2021: 21-30) terdapat 3 teori belajar yaitu sebagai berikut.

- a. Teori behavioristik
Teori behavioristik adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gage, Gagne dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini lalu berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktik pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar.
- b. Teori kognitivisme
Teori belajar kognitif mulai berkembang pada abad terakhir sebagai protes terhadap teori perilaku yang telah berkembang sebelumnya. Model kognitif ini memiliki perspektif bahwa para peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada. Model ini menekankan pada bagaimana informasi diproses.
- c. Teori konstruktivisme
Konstruksi berarti bersifat membangun, dalam konteks filsafat pendidikan dapat diartikan konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern. Konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) pembelajaran kontekstual yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak sekonyong-konyong. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata.

Teori belajar merupakan suatu upaya yang digunakan untuk menggambarkan bagaimana peserta didik itu belajar. Penjelasan lebih lanjut oleh Mokalu, dkk (2022: 1477-1479) terdapat 3 teori belajar yaitu sebagai berikut.

- a. Teori behaviorisme
Teori behaviorisme merupakan teori yang mempelajari perilaku manusia. Dalam penekanannya menjelaskan bahwa perspektif behaviorisme berfokus pada peran dari belajar dalam menjelaskan tingkah laku manusia yang terjadi pada peran dari

belajar dalam menjelaskan tingkah laku dari manusia dan terjadi melalui stimulus yang menimbulkan hubungan perilaku yang meresponsif hukum-hukum mekanik.

b. Teori kognitivisme

Menurut Mokal, dkk (2022: 1477-1479) dalam Setiono (2019) istilah kognitiv berasal dari kata *cognition* yang berarti *knowing* atau mengetahui yang dalam arti luas berarti perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan. Secara sederhana dapat dipahami bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan yang dimiliki anak untuk berfikir lebih kompleks, serta kemampuan penalaran dan pemecahan masalah.

c. Teori konstruktivisme

Konstruktivisme adalah teori tentang bagaimana peserta didik membangun pengetahuan dari pengalaman yang unik untuk setiap individu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat beberapa teori belajar dalam kegiatan pembelajaran yaitu teori humanistik, teori kognitivisme, teori behavioristik, dan teori konstruktivisme. Merujuk pada teori yang telah dipaparkan, teori belajar yang mendukung penelitian ini adalah teori belajar konstruktivisme. Melalui teori belajar konstruktivisme, peneliti dapat melihat bagaimana peserta didik berusaha untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman nyata, menerapkan pengetahuan yang dimiliki, dan mengembangkan keterampilan berpikir tinggi (memecahkan masalah). Dalam hal ini, peneliti memilih teori belajar konstruktivisme yang dikemukakan oleh Tauhid (2020: 33-35) karena lebih mudah untuk dipahami oleh peneliti.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hal yang terpenting, karena kita dapat mengetahui kemampuan seseorang ketika sudah melakukan sebuah proses pembelajaran. Proses belajar yang dicapai peserta didik dinyatakan sebagai hasil belajar. Ketika proses pembelajaran optimal maka hasil belajar yang dicapai pun akan maksimal, begitu pula sebaliknya.

Menurut Idris (2019: 60) mengatakan bahwa hasil belajar adalah pola, perbuatan, nilai, pengertian, sikap, apresiasi, dan keterampilan.

Hasil belajar merupakan sebuah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Seperti yang dikemukakan oleh Kusumawati (2019 : 79-80) hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar serta ukuran keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh. Sedangkan menurut Sari (2019: 16) mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh dan dimiliki peserta didik baik pengetahuan, sikap maupun keterampilan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil atau pencapaian akhir yang diperoleh dan dimiliki peserta didik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah melakukan proses pembelajaran.

2. Macam-Macam Hasil Belajar

Hasil belajar tentunya memiliki aspek atau ranah yang bisa menjadi indikator terhadap pencapaian dalam belajar. Aspek yang dimaksud yaitu seperti aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Sejalan dengan pendapat Benjamin S. Bloom dalam Nabillah dan Abadi (2019: 660) mengatakan bahwa macam-macam hasil belajar terdiri atas ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yaitu sebagai berikut.

- a. Ranah kognitif, adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan, dan pengolahan otak. Menurut Bloom bahwa tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari terendah dan sederhana yakni hafalan hingga paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi.
- b. Ranah afektif, diketahui dalam ranah afektif ini bahwa hasil belajar disusun dari mulai yang paling rendah hingga tertinggi. Dengan demikian yang dimaksud dengan ranah afektif adalah

yang berhubungan nilai-nilai yang pada selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku.

- c. Ranah psikomotorik, hasil belajar disusun menurut urutan mulai paling rendah dan sederhana hingga paling tinggi yang dapat tercapai ketika peserta didik telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah.

Pada proses pembelajaran pendidik seyogianya melaksanakan pembimbingan belajar untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Terutama pada perkembangan ketiga ranah hasil belajar seperti ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik. Ketiga ranah ini saling berhubungan satu sama lain. Menurut Sudjana (2014: 140) dalam Novita, dkk (2019: 65) membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu.

- a. Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan dan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Ranah afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai.
- c. Ranah psikomotorik, berkenaan dengan keterampilan.

Ada tiga aspek yang perlu dikembangkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Aspek tersebut merupakan tujuan pendidikan yang harus dicapai setelah menempuh proses pendidikan. Menurut Azmi, dkk (2017: 16) ketiga aspek tersebut yaitu sebagai berikut.

- a. Aspek kognitif yaitu aspek yang meliputi pengetahuan.
- b. Aspek afektif yaitu aspek yang meliputi sikap.
- c. Aspek psikomotorik yaitu aspek yang meliputi keterampilan (perbuatan atau amal) peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar dibagi dalam 3 ranah yaitu ranah kognitif berupa pengetahuan, ranah afektif berupa sikap, dan ranah psikomotorik berupa keterampilan. Dalam penelitian ini, peneliti hanya memfokuskan hasil belajar pada ranah kognitif saja, hal tersebut dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga serta biaya yang peneliti miliki.

3. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan ataupun kegagalan hasil belajar yang dialami oleh peserta didik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Terdapat dua faktor yang memengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Sejalan dengan pendapat Astuti, dkk (2019: 242) mengatakan bahwa terdapat dua faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar yaitu.

a. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik, dan kesehatan.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar. Faktor eksternal ini meliputi: keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga yang memiliki kemampuan ekonomi rendah, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Sekolah juga memengaruhi hasil belajar peserta didik, semakin tinggi kemampuan belajar peserta didik, dan kualitas pengajaran di sekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar peserta didik. Kemudian, lingkungan juga memengaruhi hasil belajar, peserta didik yang tinggal dalam kondisi masyarakat yang tidak baik, anggota masyarakat yang sering mabuk-mabukkan, dan tindakan-tindakan lain yang kurang sesuai dapat menjadikan seorang peserta didik meniru hal-hal tersebut yang nantinya akan berdampak pada perubahan perilaku peserta didik ke arah negatif.

Hasil belajar tidak dapat terlepas dari faktor-faktor yang dapat memengaruhinya. Faktor-faktor tersebut jelas akan memberikan dampak yang negatif ataupun positif. Seperti yang dikemukakan oleh Ruhimat (2013: 140) dalam Putri, dkk (2018: 56) hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor yaitu.

a. Faktor internal yang meliputi

- 1) Faktor fisiologis atau jasmani individu baik bersifat bawaan maupun yang diperoleh dari melihat, mendengar, struktur tubuh, cacat tubuh, dan sebagainya.
- 2) Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun keturunan.
- 3) Faktor kematangan baik fisik maupun psikis

b. Faktor eksternal yang meliputi

- 1) Faktor social (keluarga, sekolah, masyarakat).

- 2) Faktor budaya (adat istiadat, ilmu pengetahuan, dan teknologi, kesenian).
- 3) Faktor lingkungan (fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim).
- 4) Faktor spiritual (keagamaan).

Baik atau tidaknya hasil belajar yang diperoleh peserta didik tergantung pada faktor dan kondisi yang memengaruhinya. Sekolah, orang tua, dan lingkungan menjadi faktor utama dalam hasil belajar yang diperoleh. Menurut Sugihartono, dkk (2007: 76-77) dalam Nugraha (2018: 121) menyebutkan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar yaitu.

- a. Faktor internal
Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: jasmani dan psikologis.
- b. Faktor eksternal
Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor ini meliputi: keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh 2 faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu seperti dari minat, kecerdasan, dan motivasi, sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu seperti dari keluarga, sekolah, dan masyarakat.

C. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu pedoman dalam melakukan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar. Sejalan dengan pendapat Kusumawati (2019: 78) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Model pembelajaran akan memberikan sebuah gambaran prosedur yang akan dilaksanakan. Seperti yang dikemukakan oleh Afandi, dkk (2013: 16) model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran di dalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media, dan alat penilaian pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka kegiatan pembelajaran.

Menurut Syamsidah dan Suryani (2018: 9) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasi pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman atau acuan bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual tentang suatu prosedur yang sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan belajar.

2. Macam-Macam Model Pembelajaran

Model pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran, dimana model tersebut dapat mempermudah pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Terdapat berbagai macam model pembelajaran yang dapat pendidik gunakan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Harahap, dkk (2022: 93-97) terdapat berbagai macam model pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu.

- a. Model pembelajaran berbasis masalah
Model pembelajaran berdasarkan masalah merupakan model pembelajaran yang didasarkan pada banyaknya permasalahan yang membutuhkan penyelidikan autentik, yakni penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian nyata dari permasalahan nyata.
- b. Model pembelajaran *Discovery/Inquiry*
Menurut Hanafiah dan Suhana (2009) dalam Harahap, dkk (2022: 95) merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga dapat menemukan sendiri pengetahuan,

sikap, dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan tingkah laku.

- c. Model pembelajaran berbasis proyek
Menurut Sani (2013) dalam Harahap, dkk (2022: 96) menjelaskan bahwa model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang dilakukan untuk memperdalam pengetahuan dan keterampilan peserta didik dengan cara membuat karya atau proyek terkait dengan materi ajar dan kompetensi.
- d. Model pembelajaran kontekstual
Pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar dengan cara mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan dunia nyata dan mendorong peserta didik membuat hubungan antar pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sebagai anggota masyarakat.

Penggunaan model pembelajaran dapat mempermudah pendidik dalam kegiatan pembelajaran. Beraneka ragam model pembelajaran yang dapat digunakan. Menurut Barus (2019) dalam Mardhiyah, dkk (2021: 34-35) mengatakan bahwa ada berbagai macam model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yaitu.

- a. *Discovery Learning*
- b. *Inquiry Learning*
- c. *Problem Based Learning*
- d. *Project Based Learning*
- e. *Production Based Learning*
- f. *Teaching Factory*
- g. *Model Blended Learning*

Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dapat memberikan dampak yang baik bagi hasil belajar peserta didik. Banyak sekali bentuk atau jenis model pembelajaran, dimana dalam setiap model pembelajarannya memiliki konsep serta tujuan yang berbeda pula. Menurut Utomo Dananjaya (2012: 27) dalam Djalal (2017: 40) mengatakan bahwa model pembelajaran yang terpusat pada peserta didik terdapat dua model pembelajaran yaitu.

- a. Model pembelajaran *Cooperative Learning*
- b. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Berdasarkan uraian macam-macam model pembelajaran di atas, peneliti memilih model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Dikarenakan model pembelajaran ini memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran serta mampu meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik.

D. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

1. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Kegiatan pembelajaran pastinya diperlukan sebuah model pembelajaran, model pembelajaran sendiri dipilih sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Menurut Idris, dkk (2019: 59) model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu model pembelajaran menggunakan masalah autentik (nyata) sebagai suatu konteks bagi peserta didik dalam memecahkan masalah dan berfikir kritis untuk memperoleh pengetahuan dan belajar mengambil keputusan.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat membantu menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan dan dapat membuat peserta didik agar berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Seperti yang dikemukakan oleh Putri, dkk (2018: 55) model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) suatu model pembelajaran yang pelaksanaannya dimulai dari menjelaskan tujuan pembelajaran serta mendorong peserta didik terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah, masalah tersebut nantinya akan didiskusikan oleh peserta didik, kemudian dipresentasikan dan di akhir kegiatan, pendidik membantu peserta didik untuk merefleksikan materi pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat membuat peserta didik berfikir kritis dalam menyelesaikan suatu permasalahan melalui pengetahuan yang dimiliki serta dapat memperoleh suatu pengetahuan baru melalui informasi yang dicari dan didapatkan.

Penjelasan lebih lanjut oleh Syamsidah dan Suryani (2018: 5) model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran dimana peserta didik dihadapkan pada masalah kemudian dibiasakan untuk memecahkan melalui

pengetahuan dan keterampilan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri, membiasakan mereka membangun cara berpikir kritis, dan terampil dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah autentik (nyata) yang dijadikan sebagai konteks dalam proses pembelajaran. Dari berbagai pendapat para ahli yang dikemukakan mengenai pengertian model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) maka peneliti memilih pendapat yang dikemukakan oleh Putri, dkk (2018: 55) hal ini dikarenakan pendapat tersebut mudah dipahami, dapat dijadikan sebagai acuan yang memudahkan peneliti untuk memilih sintak model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang akan peneliti gunakan dalam penelitian.

2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Setiap model pembelajaran tentunya memiliki langkah-langkah yang harus dilakukan secara berurutan. Menurut Sofyan, dkk (2017: 59) terdapat 5 langkah utama dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Langkah-langkah tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.

- a. Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah
Menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik (bahan-bahan) yang diperlukan, memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah yang dipilih.
- b. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar
Membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
- c. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok
Mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
- d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
Membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan hasil karya yang sesuai seperti laporan model dan berbagi tugas dengan teman.

- e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
Mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau meminta kelompok presentasi hasil kerja.

Langkah-langkah akan menjadi arahan, agar apa yang dilakukan dapat tersusun dengan baik dan berurutan. Menurut Ramlawati, dkk (2017: 5) terdapat beberapa langkah-langkah dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yaitu.

- a. Orientasi peserta didik pada masalah
- b. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar
- c. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok
- d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
- e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Langkah langkah merupakan suatu petunjuk dan tahapan bagi seseorang yang melakukan kegiatan. Dalam setiap model pembelajaran terdapat beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan. Menurut Trianto (2009: 98) dalam Hotimah (2020: 7) mengatakan bahwa terdapat lima tahap utama dalam menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah sebagai berikut.

- a. Proses orientasi peserta didik pada masalah
Pada tahap ini pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah, dan mengajukan masalah.
- b. Mengorganisasi peserta didik
Pada tahap ini pendidik membagi peserta didik kedalam kelompok, membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah.
- c. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok
Pada tahap ini pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan, melaksanakan eksperimen, dan penyelidikan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
- d. Mengembangkan dan menyajikan hasil
Pada tahap ini pendidik membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan laporan, dokumentasi, atau model, dan membantu mereka berbagi tugas dengan sesama temannya.

- e. Menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah

Pada tahap ini pendidik membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses dan hasil penyelidikan yang mereka lakukan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa di dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) mempunyai lima tahapan yang harus dilakukan, tahapan tersebut seperti orientasi peserta didik pada masalah, mengorganisasi peserta didik dalam belajar, bimbingan penyelidikan individu ataupun kelompok, pengembangan dan penyajian hasil karya, analisis, dan evaluasi proses pemecahan masalah. Dari beberapa pendapat ahli di atas mengenai tahapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), peneliti memilih langkah-langkah yang dikemukakan oleh Trianto (2009: 98) dalam Hotimah (2020: 7) yang menjelaskan satu per satu langkah yang mudah dipahami oleh peneliti serta mudah untuk dilaksanakan dalam pembelajaran di kelas eksperimen. Uraian aktivitas kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir membuat peneliti lebih memiliki kesiapan dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Setiap model pembelajaran tentunya memiliki kelebihan serta kekurangan, hal tersebut berlaku pula pada model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang dijabarkan sebagai berikut.

Menurut Harahap, dkk (2022: 94) kelebihan dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yaitu sebagai berikut.

- a. Peserta didik didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata.
- b. Peserta didik memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
- c. Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari oleh peserta didik.
- d. Terjadi aktivitas ilmiah pada peserta didik melalui kerja kelompok.

- e. Peserta didik memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri.

Selain memiliki kelebihan model pembelajaran juga memiliki kekurangan. Menurut Harahap, dkk (2022: 95) kekurangan dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sebagai berikut.

- a. Model pembelajaran berbasis masalah tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian pendidik berperan aktif dalam menyajikan materi. Model pembelajaran berbasis masalah lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah.
- b. Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman peserta didik yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

Pentingnya bagi pendidik untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan setiap model pembelajaran ataupun model pembelajaran yang akan digunakan. Menurut Shoimin (2014: 132) dalam Putri, dkk (2018: 55) kelebihan dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yaitu.

- a. Peserta didik didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata.
- b. Peserta didik memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
- c. Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari oleh peserta didik. Hal ini mengurangi beban peserta didik menghafal atau menyimpan informasi.
- d. Terjadi aktivitas ilmiah pada peserta didik melalui kerja kelompok.
- e. Peserta didik terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan baik dari perpustakaan, internet, wawancara, dan observasi.
- f. Peserta didik memiliki kemampuan menilai kemampuan belajarnya sendiri.
- g. Peserta didik memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka.
- h. Kesulitan belajar peserta didik secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk *peer teaching*.

Seperti model pembelajaran yang lain, bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) juga memiliki kekurangan dalam penerapannya. Menurut Shoimin (2014: 132) dalam Putri, dkk (2018: 55) kekurangan dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yaitu.

- a. Tidak dapat diterapkan untuk setiap mata pelajaran, ada bagian pendidik berperan aktif dalam menyajikan materi, model ini lebih cocok digunakan pada pelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah.
- b. Dalam satu kelas memiliki tingkat keragaman peserta didik yang tinggi sehingga akan kesulitan dalam pembagian tugas.

Ada berbagai kelebihan yang terdapat dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Seperti yang dikemukakan oleh Sanjaya (2007: 218-219) dalam Tyas (2017: 46) kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sebagai berikut.

- a. *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif peserta didik dalam bekerja, memotivasi internal untuk belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok.
- b. Dengan *Problem Based Learning* (PBL) akan terjadi pembelajaran bermakna. Peserta didik belajar memecahkan suatu masalah maka peserta didik akan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya atau berusaha mengetahui pengetahuan yang diperlukan.
- c. Membuat peserta didik menjadi pembelajar yang mandiri dan bebas.
- d. Memecahan masalah dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan, juga dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil belajar maupun proses belajar.

Penggunaan atau penerapan model pembelajaran tentunya terdapat suatu kekurangan dari model tersebut. Menurut Sanjaya (2007: 218-219) dalam Tyas (2017: 47) kekurangan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yaitu sebagai berikut.

- a. Jika peserta didik tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka peserta didik akan merasa enggan untuk mencoba.
- b. Perlu ditunjang oleh buku yang dapat dijadikan pemahaman dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Pembelajaran model *Problem Based Learning* (PBL) membutuhkan waktu yang lama.
- d. Tidak semua mata pelajaran dapat diterapkan model ini.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat kelebihan dan kekurangan dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), kelebihannya yaitu mampu meningkatkan kemampuan berfikir kritis peserta didik, terjadi pembelajaran yang bermakna, dapat mengembangkan pengetahuan baru, sedangkan kekurangan dari model ini yaitu tidak semua mata pelajaran dapat diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), membutuhkan waktu yang lama dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

E. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran pastinya tidak terlepas dari sebuah media pembelajaran, penggunaan media tersebut sebagai alat penunjang kegiatan pembelajaran yang dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran. Menurut Sapriyah (2019: 477) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu untuk menyampaikan berbagai informasi. Seperti yang dikemukakan oleh Tafonao (2018: 105) media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Media merupakan sebuah alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi. Keberadaan media pembelajaran sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat menjadi suatu faktor yang dapat berpengaruh pada kegiatan pembelajaran di kelas. Menurut Yusri dan Zaki (2020: 812) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan segala bentuk informasi kepada orang lain.

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis. Secara umum klasifikasi media pembelajaran dikelompokkan menjadi 3 kategori yaitu, media audio, media visual, dan media audio visual. Menurut Djamrah dalam Cahyadi (2019: 45) mengatakan bahwa jenis media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi 3 yaitu.

- a. Media auditif yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara saja seperti radio, kaset, rekorder.
- b. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan karena gambar diam seperti film bingkai, foto, gambar, dan lukisan.
- c. Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik.

Penerapan media pembelajaran berguna untuk meningkatkan keaktifan peserta didik serta dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik agar lebih baik. Jenis media yang digunakan pun harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didiknya. Menurut Febrianti (2019: 672-673) media pembelajaran memiliki 3 jenis yaitu.

a. Media visual

Media visual merupakan media yang hanya dapat digunakan oleh indera penglihatan. Media visual adalah sumber belajar yang berisikan informasi atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dalam bentuk gambar 2 dimensi. Contoh media audio visual foto, diagram, peta konsep, dan lain sebagainya.

b. Media audio

Media audio merupakan media dengar yang hanya menggunakan indera pendengaran saja. Materi atau informasi disampaikan dalam bentuk suara kepada peserta didik. Macam-macam media audio yaitu radio, alat perekam pita magnetik, dan lain sebagainya.

c. Media audio visual

Media audio visual adalah salah satu media pembelajaran yang berisi materi pembelajaran yang efektif dan lebih efisien dibandingkan dengan media audio dan media visual karena media audio visual menggabungkan keduanya yaitu berisikan gambar dengan suara (berupa video) dan tidak menyulitkan bagi peserta didik yang berkebutuhan khusus karena media audio visual menyajikan materi pelajaran dalam bentuk gambar dan suara. Contoh media audio visual yaitu televisi, video kaset, film bersuara, dan lain sebagainya.

Media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk membantu kegiatan pembelajaran yang mempermudah pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Terdapat berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan. Menurut Nugraheni (2017: 123) media pembelajaran dibagi menjadi beberapa jenis yaitu.

- a. Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat seperti foto, gambar, dan poster.
- b. Media audio yaitu media yang hanya dapat didengar saja seperti kaset audio, MP3, dan radio.
- c. Media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus didengar seperti film suara, video, televisi, dan sound slide.
- d. Multimedia adalah media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap seperti suara, animasi, video, grafis, dan film.
- e. Media realia yaitu semua media nyata yang ada di lingkungan alam seperti tumbuhan, batuan, air, sawah, dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis yaitu media audio, media visual, media audio visual, multimedia, dan media realia. Dari uraian tentang jenis-jenis media pembelajaran di atas, media *question card* termasuk ke dalam media visual. Penelitian ini menggunakan media *question card* sebagai penunjang model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

F. Media Question Card

1. Pengertian Media Question Card

Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan memberikan dampak positif terhadap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu pemilihan media harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan pendidik dalam menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yaitu dengan media *question card*.

Menurut Kusumawati (2019: 81) *question card* adalah kartu soal yang berisi soal-soal tentang materi yang akan diajarkan yang fungsi utamanya sebagai alat bantu untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Penggunaan media *question card* akan membantu pendidik dalam kegiatan pembelajaran. Media ini berbentuk kartu yang di dalamnya terdapat gambar dan berisi soal. Penjelasan lebih lanjut oleh Wulansari & Widyanti S (2017: 118) mengatakan bahwa media *question card* atau kartu pertanyaan adalah media pembelajaran berbentuk kartu dengan gambar menarik dan berisi soal atau masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata. Sedangkan menurut Kholipah, dkk (2022: 44) media *question card* merupakan kartu yang berisi beberapa pertanyaan dengan menggunakan media ini bisa menumbuhkan rasa tanggung jawab, persaingan sehat, kerja sama, dan keaktifan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media *question card* merupakan sebuah media yang berbentuk

kartu yang di dalamnya terdapat gambar dan berisi soal-soal yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Media *question card* ini termasuk ke dalam jenis media visual yang hanya dapat dilihat contohnya seperti foto, gambar, dan poster.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media *Question Card*

Setiap media pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing begitu juga dengan media *question card*. Media *question card* termasuk ke dalam kategori media visual berupa gambar yang hanya dapat dilihat saja.

Menurut Gunarta (2018: 3) dalam Seftiami (2023: 6210) mengatakan bahwa kelebihan media *question card* yaitu kartu kuis yang bisa membuat anak merasa lebih senang saat mengerjakan tugas dengan sambil bermain kartu kuis. Nantinya, bisa meningkatkan semangat belajar dan mendorong peserta didik untuk berkompetisi dalam belajar secara sehat dan berpartisipasi saat belajar, sehingga hasil belajar peserta didik tercapai secara optimal.

Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik selain memiliki kelebihan, media tersebut juga memiliki kekurangan.

Menurut Marhayati (2017) dalam Kholipah, dkk (2022: 45) mengatakan bahwa kekurangan media *question card* yaitu membutuhkan waktu yang dibutuhkan cukup lama karena perlu menjelaskan kepada peserta didik terlebih dahulu bagaimana cara mainnya, kartu soal dalam penelitian ini berbentuk lingkaran yang berisi permasalahan baik berupa soal-soal pada suatu materi yang akan disampaikan pendidik yang harus dikerjakan, dipecahkan atau diselesaikan secara berkelompok atau mandiri sesuai waktu yang telah ditentukan.

Kelebihan yang dimiliki media *question card* dapat dimanfaatkan pendidik dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Marhayati (2017) dalam Kholipah, dkk (2022: 45) kelebihan media *question card* yaitu bahannya murah dan mudah didapatkan peserta didik dapat langsung menggunakannya, dapat menarik perhatian minat peserta didik, media ini dapat membuat dalam proses pembelajaran lebih bervariasi, bahan media ini dapat memperjelas dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik.

Kekurangan media pembelajaran yang digunakan tersebut dapat mendorong pendidik untuk lebih kreatif dalam menyusun suatu strategi agar kekurangan media tersebut tidak menjadi masalah ketika kegiatan pembelajaran. Terdapat berbagai kekurangan yang ada dalam media *question card*. Menurut Gunarta (2018: 3) dalam Seftiami, dkk (2023: 6210-6211) kekurangan media *question card* yaitu berbahan dasar kertas hingga tidak tahan lama, mudah rusak jika terkena air, dan juga hanya bisa satu kali pembelajaran.

Terdapat berbagai kelebihan yang ada di dalam media pembelajaran. Menurut Pratiwi (2009) dalam Supriono, dkk (2023: 281-282) media kartu dianggap sesuai karena memiliki kelebihan yang tidak dimiliki media lainnya. Media kartu praktis digunakan dalam pembelajaran di kelas karena ukurannya yang minimalis, desain yang bisa disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, dan mudah digunakan.

Selain memiliki sejumlah kelebihan, media *question card* juga memiliki kekurangan. Menurut Khairunnisak (2015: 74) media kartu juga memiliki beberapa kekurangan, antara lain.

- a. Mudah rusak
- b. Bentuknya relatif tidak menarik
- c. Hanya berbentuk visual saja, tidak ada audionya
- d. Cepat membosankan jika metode pengajaran kurang menarik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kelebihan media *question card* yaitu murah, praktis, mudah dibuat, dan mudah digunakan. Sedangkan kekurangan media *question card* yaitu berbahan dasar kertas hingga tidak tahan lama dan mudah rusak.

G. IPAS

1. Pengertian IPAS

Salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum merdeka yaitu IPAS. Dalam kurikulum merdeka pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam diintegrasikan dengan Ilmu Pengetahuan Sosial sehingga menjadi IPAS.

Menurut Rani dan Mujianto (2023: 1531) IPAS merupakan penyederhanaan dari mata pelajaran IPA dan IPS, sehingga IPAS memiliki dua elemen yaitu (sains dan sosial) yakni ilmu yang mencakup interaksi makhluk hidup dan benda mati di alam semesta, serta interaksi kehidupan manusia sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial dengan lingkungannya.

Dalam kurikulum, IPAS mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati serta membahas tentang interaksi individu dalam lingkungannya. Menurut Susilowati (2023: 189) IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk tak hidup (abiotik) dan makhluk hidup (biotik) di alam semesta dan interaksinya, serta mempelajari kehidupan manusia selaku individu sekaligus selaku insan sosial yang berhubungan dengan lingkungan. Penjelasan lebih lanjut oleh Meylovia dan Julianto (2023 :85) IPAS adalah kajian ilmu pengetahuan yang membahas mengenai makhluk hidup beserta interaksinya dengan lingkungan dan alam semesta.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa IPAS merupakan mata pelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran IPA dan IPS yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati dan mengkaji kehidupan manusia sebagai makhluk sosial.

2. Tujuan Pembelajaran IPAS

Dalam kurikulum merdeka, mata pelajaran IPAS pastinya memiliki tujuan pembelajaran. Menurut Agustina, dkk (2022: 9181) tujuan pembelajaran IPAS yaitu mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, berperan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan

lingkungannya, dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS.

Mata pelajaran IPAS diharapkan dapat membimbing peserta didik untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial serta dapat mengembangkan kapasitas kemampuan berfikir kritis dan rasional.

Menurut Susilowati (2023: 189) tujuan pembelajaran IPAS adalah supaya peserta didik dapat meningkatkan dirinya sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila serta dapat meningkatkan ketertarikan dan rasa ingin tahu peserta didik untuk mempelajari peristiwa di kehidupan masyarakat, menguasai alam semesta serta keterkaitannya dengan kehidupan manusia, berperan aktif dalam melindungi, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengatur sumber energi alam serta lingkungan dengan bijaksana, meningkatkan keahlian inkuiri untuk mengenali, merumuskan sampai menuntaskan permasalahan lewat aksi nyata.

Penjelasan lebih lanjut oleh Nuryani, dkk (2023: 600) tujuan pembelajaran IPAS yaitu mengembangkan pada keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri, dan lingkungannya yang mengembangkan pengetahuan dan konsepnya pada pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPAS yaitu untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, berpartisipasi aktif, mengasah keterampilan inkuiri, memperoleh kesadaran terhadap diri sendiri dan dunia sekitar, serta meningkatkan pengetahuan.

H. Kurikulum Merdeka

1. Pengertian Kurikulum Merdeka

Kurikulum sangat penting agar peserta didik dapat mencapai tujuan pendidikan secara terstruktur dan berkelanjutan. Kurikulum tidak dapat dipisahkan dari pendidikan. Kurikulum dijadikan sebagai acuan atau pedoman dalam menerapkan proses pembelajaran. Menurut Inayah (2021) dalam Hehakaya dan Pollatu (2022: 396) kurikulum merdeka adalah kurikulum yang mengacu pada pendekatan bakat dan minat, dengan

tujuan sistem pendidikan nasional dan standar nasional pendidikan yaitu mengembangkan profil pelajar pancasila pada peserta didik. Sedangkan menurut Wiguna, dkk (2022: 25) kurikulum merdeka adalah suatu kurikulum pembelajaran yang mengacu pada pendekatan minat dan bakat. Kurikulum merdeka dikembangkan sebagai kerangka kurikulum yang lebih fleksibel, sekaligus berfokus pada materi esensial dan pengembangan karakter dan kompetensi peserta didik.

Kurikulum merupakan sebuah perangkat rencana yang penting dalam pendidikan karena dijadikan sebagai pedoman dalam proses pembelajaran.

Menurut Kemendikbud (2021) dalam Sartini dan Mulyono (2022: 1355) kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam yang mencakup konten yang lebih optimal, hal ini dimaksudkan agar peserta didik mempunyai cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguasai kompetensi, selain itu pendidik memiliki keleluasan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dan berfokus pada materi esensial.

I. Penelitian Relevan

Penelitian relevan dibutuhkan untuk mendukung kajian teoritis yang dikemukakan. Berikut beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

1. Sri Handayani, Ikha Listyarini, Bagus Ardi Saputro dan Miyarti (12525-12526) di Semarang, Jawa Tengah.

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SDN Sawah Besar 01”. Berdasarkan perhitungan menunjukkan bahwa ada peningkatan yang signifikan dalam skor *posttest* dibandingkan dengan *pretest*, menurut statistik t-test untuk sampel berpasangan, dari rata-rata

57 menjadi rata-rata 70. H_0 dihentikan, sedangkan H_a dibiarkan terus, karena mean *posttest* yang diperoleh dari temuan nilai tes peserta didik lebih tinggi dari mean *pretest*. Hal ini menunjukkan bagaimana pembelajaran berbasis masalah digunakan di kelas IV SDN Sawah Besar 01 Semarang dan bagaimana nilai rata-rata peserta didik meningkat secara signifikan baik sebelum maupun sesudah pembelajaran.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada variabel bebas (pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning*) dan variabel terikat (hasil belajar IPAS). Namun memiliki perbedaan yaitu terletak pada tempat penelitian. Maria Sri Handayani, Ikha Listyarini, Bagus Ardi Saputro dan Miyarti menggunakan IV SDN Sawah Besar 01, sedangkan peneliti menggunakan SD Negeri 6 Metro Barat.

2. Maria Patrisia Wau (2017: 244) di Bajawa, Nusa Tenggara Timur.
 Penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar IPS pada Peserta Didik Kelas IV SDI Bajawa Kecamatan Bajawa Kabupaten Ngada”. Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis melalui uji-t ternyata H_0 ditolak dan H_1 diterima ($t_{hitung} = 15,02 > t_{tabel} = 2,042$) dengan derajat kebebasan (db) = $n_1 + n_2 - 2 = 39$ dan taraf signifikansi 5%, ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara peserta didik yang belajar dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan peserta didik yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Rata-rata hasil belajar IPS kelompok eksperimen lebih besar dari rata-rata hasil belajar IPS kelompok kontrol yaitu $66,40 > 56,9$. Disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SDI Bajawa Kecamatan Bajawa Tahun Ajaran 2016/2017.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada variabel bebas (pengaruh model *Problem Based Learning*) dan variabel terikat (hasil belajar IPS). Namun memiliki perbedaan yaitu terletak pada tempat penelitian. Maria Patrisia Wau menggunakan SDI Bajawa Kecamatan Bajawa Kabupaten Ngada, sedangkan peneliti menggunakan SD Negeri 6 Metro Barat.

3. Ni Putu Eva Adelina Ariswati, I Nyoman Murda, dan Ni Wayan Arini (2018: 40) di Singaraja, Bali.

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Question Card* terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas V SD”. Berdasarkan hasil hipotesis uji-t yang diketahui bahwa $t_{hitung} = 3,58 > t_{tabel} = 2,00$ berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *question card* menunjukkan hasil belajar IPS lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang tidak dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *question card* di Gugus III Kecamatan Melaya Kabupaten Jembrana Tahun Pelajaran 2016/2017 ($M = 17,91 > M = 13,75$). Adanya perbedaan kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa penerapan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS peserta didik.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada variabel bebas (pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *question card*) dan variabel terikat (hasil belajar IPS). Namun memiliki perbedaan yaitu terletak pada sampel penelitian dan tempat penelitian. Ni Putu Eva Adelina Ariswati, I Nyoman Murda, dan Ni Wayan Arini menggunakan peserta didik kelas V SD di Gugus III Kecamatan Melaya Kabupaten Jembrana, sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas IV di SD Negeri 6 Metro Barat.

4. Purnama Sari (2017: 10-11) di Metro Selatan, Lampung

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPS”. Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis menggunakan SPSS 23 diperoleh bahwa nilai *sig* (2-tailed) $0,031 < 0,050$ maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Metro Selatan.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada variabel bebas (pengaruh penerapan model *Problem Based Learning*) dan variabel terikat (hasil belajar IPS). Namun memiliki perbedaan yaitu terletak pada tempat penelitian. Purnama Sari menggunakan SD Negeri 2 Metro Selatan, sedangkan peneliti menggunakan SD Negei 6 Metro Barat.

J. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan bagian dari penelitian yang menggambarkan alur pikiran peneliti tentang hubungan antara variabel yang satu dengan variabel yang lainnya. Menurut Priadana dan Sunarsi (2021: 104) kerangka berpikir adalah sebuah model atau gambaran yang berupa konsep yang di dalamnya menjelaskan tentang hubungan antara variabel yang satu dengan variabel yang lainnya. Kerangka pikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis hubungan antar variabel yang diteliti, sehingga perlu dijelaskan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Penelitian ini memuat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

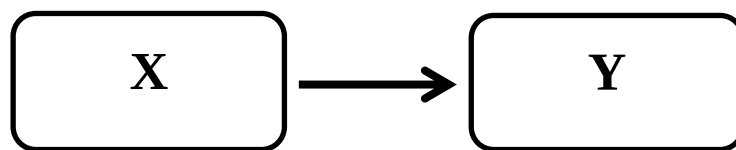
Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantuan media *question card*, variabel terikatnya adalah hasil belajar IPAS. Penggunaan model dan media pembelajaran merupakan suatu faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik.

Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Menurut Trianto (2009: 98) dalam Hotimah (2020: 7) mengatakan bahwa terdapat lima tahap utama dalam menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sebagai berikut.

- 1) Proses orientasi peserta didik pada masalah
Pada tahap ini pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah, dan mengajukan masalah.
- 2) Mengorganisasi peserta didik
Pada tahap ini pendidik membagi peserta didik kedalam kelompok, membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah.
- 3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok
Pada tahap ini pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan, melaksanakan eksperimen dan penyelidikan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil
Pada tahap ini pendidik membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan laporan, dokumentasi atau model, dan membantu mereka berbagi tugas dengan sesama temannya.
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah
Pada tahap ini pendidik membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses dan hasil penyelidikan yang mereka lakukan.

Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam proses pembelajaran akan dibantu dengan media *question card*. Media *question card* atau bisa disebut juga dengan media visual adalah sebuah media yang hanya bisa dilihat saja. Media *question card* akan diberikan pada langkah kedua yang terdapat dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Media *question card* tersebut akan diberikan kepada peserta didik sebagai media untuk menyampaikan suatu permasalahan yang akan dipecahkan secara berkelompok. Melalui penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan media *question card* tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Kerangka Pikir

Keterangan:

X = Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *question card*

Y = Hasil belajar IPAS kurikulum merdeka

→ = Pengaruh

Sumber: Garaika dan Darmanah (2019: 17)

Berdasarkan dari skema di atas menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki satu variabel bebas (X) yaitu pengaruh pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *question card*, serta satu variabel terikat (Y) yang berupa hasil belajar IPAS kurikulum merdeka pada kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat. Dari dua variabel tersebut kemudian akan dilakukan penelitian dan analisis tentang pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *question card* terhadap hasil belajar IPAS kurikulum merdeka pada kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2022/2023.

K. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori, kerangka pikir, dan penelitian relevan maka terdapat hipotesis pada penelitian ini yaitu “Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *question card* terhadap hasil belajar IPAS kurikulum merdeka pada kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2022/2023”.

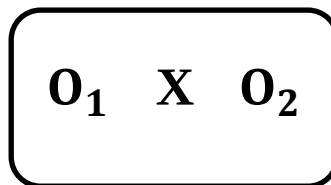
III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis metode penelitian yaitu *pre-experimental design*, dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Menurut Rukminingsih, dkk (2020: 46) *pre-eksperimental design* adalah eksperimen yang hanya melibatkan satu kelompok dan tidak ada kelompok pembanding atau kontrol. *One-grup pretest-posttest design* merupakan suatu jenis desain penelitian yang melakukan *pretest* dan *posttest* serta membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *question card*. Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Kurniawan dan Puspitaningtyas (2016: 18) penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang terstruktur dan mengkuantifikasikan data untuk dapat digeneralisasikan.

Objek penelitiannya yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *question card* (X) dan hasil belajar IPAS kurikulum merdeka (Y). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat. Desain *one-grup pretest-posttest design* menggunakan 1 (satu) kelas, yaitu kelas eksperimen. Peserta didik akan diberikan *pretest* yang kemudian diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *question card*, setelah diberi perlakuan peserta didik mengerjakan *posttest* untuk membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Desain penelitian *one-grup pretest-posttest design* dapat digambarkan sebagai berikut



Gambar 2. Desain Penelitian One-Grup Pretest-Posttest Design

Keterangan:

O_1 = Nilai *pretest*

O_2 = Nilai *posttest*

X = Perlakuan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *question card*.

Sumber: Sugiyono (2013: 75)

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 6 Metro Barat, yang beralamatkan di Jalan Jendral Sudirman, Ganjar Agung, Kecamatan Metro Barat, Kota Metro, Provinsi Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2022/2023.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang harus ditempuh dalam melakukan sebuah penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

- a. Melakukan penelitian pendahuluan di SD Negeri 6 Metro Barat.
- b. Memilih subjek penelitian yang akan dijadikan kelas eksperimen.
- c. Menyusun perangkat pembelajaran untuk kelas eksperimen.

- d. Membuat media *question card*.
- e. Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data yang berupa tes dalam bentuk soal pilihan ganda.
- f. Melakukan uji coba instrumen.
- g. Menganalisis data uji coba untuk mengetahui instrumen yang valid dan reliabel yang akan dijadikan sebagai soal *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada kelas eksperimen sebelum mengikuti proses pembelajaran.
- b. Melaksanakan kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *question card*.
- c. Memberikan *posttest* untuk mengetahui tingkat penguasaan materi peserta didik pada kelas eksperimen setelah mengikuti proses pembelajaran.

3. Tahap Penyelesaian

- a. Mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil belajar IPAS kelas IV C SD Negeri 6 Metro Barat pada hasil nilai *pretest* dan *posttest*.
- b. Menyusun laporan hasil penelitian.
- c. Menyimpulkan hasil penelitian.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan objek yang menjadi sasaran pengamatan oleh peneliti. Menurut Sahir (2021: 34) populasi adalah seluruh subjek yang diteliti. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat sebanyak 67 peserta didik dengan rincian tabel sebagai berikut.

Tabel 2. Data Jumlah Populasi Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2022/2023

No	Kelas	Σ Peserta Didik
1	IV A	22
2	IV B	23
3	IV C	22
Σ		67

Sumber: Dokumentasi pendidik kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2022/2023.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian subjek atau objek yang mewakili dari jumlah seluruh populasi yang diamati. Menurut Sinaga (2014: 6) sampel adalah sebagian data yang merupakan objek dari populasi yang diambil. Pada penelitian ini, peneliti memilih sampel dengan cara *non probability sampling*. Menurut Garaika dan Darmanah (2019: 53) *non probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. Menurut Fauzy (2019: 25) *purposive sampling* adalah pengambilan sampel yang dilakukan sesuai dengan persyaratan sampel yang diperlukan. Pengambilan sampel tersebut dilakukan secara sengaja dengan jalan mengambil sampel tertentu saja yang mempunyai karakteristik, ciri, kriteria, atau sifat tertentu. Dengan demikian, pengambilan sampel tidak dilakukan secara acak.

Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas IV C dengan jumlah 22 peserta didik yang terdiri dari 10 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan sebagai kelas eksperimen yang akan diajarkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *question card*.

E. Variabel Penelitian

Variabel merupakan suatu objek yang ditetapkan untuk diteliti.

Menurut Winarno (2013: 26) variabel merupakan objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua macam yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

Menurut Garaika dan Darmanah (2019: 14) variabel *independent* adalah variabel yang dapat memengaruhi variabel *dependent* (variabel terikat) hubungannya dapat positif atau negatif dengan variabel *dependent*, variabel ini dilambangkan dengan (X), sedangkan variabel *dependent* adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas, variabel ini dilambangkan dengan (Y). Terdapat dua macam variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *question card* (X).

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *question card* merupakan variabel yang menentukan hubungan antara fenomena yang diamati.

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS kurikulum merdeka pada kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat (Y). Hasil belajar IPAS kurikulum merdeka adalah faktor yang diamati peneliti untuk menentukan adanya pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *question card*.

F. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

a. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu hasil atau pencapaian akhir yang diperoleh dan dimiliki peserta didik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah melakukan proses pembelajaran.

b. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah autentik (nyata) yang dijadikan sebagai konteks dalam proses pembelajaran.

c. Media *Question Card*

Media *question card* merupakan sebuah media yang berbentuk kartu yang di dalamnya terdapat gambar dan berisi soal-soal yang berkaitan dengan materi yang diajarkan.

2. Definisi Operasional Variabel

a. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar adalah suatu hasil atau pencapaian akhir yang diperoleh dan dimiliki peserta didik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah melakukan proses pembelajaran.

Hasil belajar tersebut berupa nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen. Dalam penelitian ini peneliti hanya memfokuskan hasil belajar pada ranah kognitif yang mengacu pada persentase ketuntasan nilai peserta didik. Ranah kognitif dalam penelitian ini diambil dari nilai *pretest* dan *posttest* pada ranah kognitif pada tingkat menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) serta menciptakan (C6). Indikator dalam penelitian ini yaitu pencapaian yang berupa perubahan nilai sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *question card*.

b. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah autentik (nyata) yang dijadikan sebagai konteks dalam proses pembelajaran. Langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) diantaranya (1) Proses orientasi peserta didik pada masalah, (2) Mengorganisasi peserta didik, (3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil, dan (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah.

c. Media *Question Card* (X)

Media *question card* merupakan sebuah media yang berbentuk kartu yang di dalamnya terdapat gambar dan berisi soal-soal yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Melalui media *question card* ini peserta didik akan mengetahui suatu permasalahan yang harus dipecahkan secara berkelompok. Media *question card* ini termasuk kedalam media visual yang hanya mengandalkan indera penglihatan saja. Dalam proses pembelajaran, media *question card* ini akan diberikan pada sintak pertama pada model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Tes

Teknik tes digunakan peneliti untuk mencari data yang diperlukan terkait dengan hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Teknik tes merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan atau soal kepada subjek yang akan ditelitinya. Tes yang diberikan dalam penelitian ini berupa tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*), bentuk tes disajikan berupa soal pilihan ganda sebanyak 15 soal butir soal yang terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya.

Jika jawaban benar akan mendapatkan skor 1 dan jika jawaban salah mendapatkan skor 0. Soal *pretest* dan *posttest* tersebut akan diberikan pada kelas eksperimen.

2. Teknik Non Tes

Teknik nontes yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Observasi

Observasi merupakan suatu pengamatan yang dilakukan secara langsung ke lapangan terhadap objek yang diteliti. Menurut Margono dalam Rahmadi (2011: 80) observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi dalam penelitian ini dilaksanakan saat penelitian pendahuluan dan proses pelaksanaan penelitian guna memperoleh informasi tentang kondisi sekolah dan aktivitas proses pembelajaran di SD Negeri 6 Metro Barat. Peneliti melakukan observasi pada kelas yang dijadikan sebagai kelas eksperimen.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengumpulkan berbagai data dari berbagai hasil media cetak terkait hal-hal yang ingin peneliti ketahui. Sumber informasi dalam teknik non tes ini berupa dokumentasi, diantaranya foto dan dokumen. Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar peserta didik. Selain itu, teknik ini juga digunakan untuk memperoleh gambar atau foto antara peneliti dengan peserta didik ketika kegiatan penelitian berlangsung.

H. Instrumen Penelitian

Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa instrumen tes dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan hasil belajar IPAS kurikulum merdeka peserta didik setelah mengikuti proses belajar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *question card*.

1. Uji Coba Instrumen Penelitian

a. Instrumen Tes

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes. Instrumen tes ini digunakan untuk mendapatkan hasil belajar ranah kognitif peserta didik. Instrumen tes yang telah tersusun kemudian diuji cobakan pada kelas yang bukan menjadi subjek penelitian. Tes uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan persyaratan tes yaitu validitas dan reliabilitas tes. Tes uji coba instrumen dilaksanakan pada peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Barat yang berjumlah 23 peserta didik yang dilakukan di luar sampel penelitian. Tes uji coba dilakukan untuk mendapatkan persyaratan tes yaitu validitas dan reliabilitas. Jumlah soal yang diuji coba ini sebanyak 30 butir soal bentuk tes objektif pilihan ganda. Adapun kisi-kisi instrumen soal ranah kognitif yang diujikan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Tes Ranah Kognitif
Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka**

Tujuan Pembelajaran Bab 5		
1. Menceritakan perkembangan sejarah daerah tempat tinggal. 2. Mengidentifikasi dan menunjukkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggal. 3. Menelaah pengaruh perkembangan daerah terhadap kehidupan perekonomian masyarakat di daerah tempat tinggal.		No Soal
Tujuan Pembelajaran Topik A	1. Peserta didik dapat menganalisis awal mula daerah dan tokoh-tokoh lokal yang berperan penting dalam perkembangan daerah tempat tinggalnya. (C4) 2. Peserta didik dapat memilih sikap baik yang dapat diteladani dari tokoh daerah tempat tinggalnya. (C4) 3. Peserta didik membandingkan kondisi daerah tempat tinggalnya dahulu dan kini. (C4) Peserta didik dapat menelaah kerajaan yang pernah berkembang di daerah tempat tinggalnya. (C4)	1, 8, 10, 11, 16, 19, 24, 25, 29, 30

**Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Tes Ranah Kognitif
Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka (Lanjutan)**

Tujuan Pembelajaran Bab 5		
	1. Menceritakan perkembangan sejarah daerah tempat tinggal. 2. Mengidentifikasi dan menunjukkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggal. 3. Menelaah pengaruh perkembangan daerah terhadap kehidupan perekonomian masyarakat di daerah tempat tinggal.	No Soal
Tujuan Pembelajaran Topik A	4. Peserta didik dapat memberi argumentasi tentang pentingnya menjaga peninggalan sejarah daerah tempat tinggalnya. (C6)	1, 8, 10, 11, 16, 19, 24, 25, 29, 30
Tujuan Pembelajaran Topik B	1. Peserta didik dapat menyebutkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggalnya. (C4) 2. Peserta didik dapat mengorelasikan pengaruh geografis dengan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya. (C4) Peserta didik dapat memilih cara yang bijak untuk memanfaatkan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya. (C4) 3. Peserta didik dapat memilih cara yang bijak untuk memanfaatkan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya. (C4)	3, 4, 6, 8, 9, 15, 20, 21, 26, 27
Tujuan Pembelajaran Topik C	1. Peserta didik dapat membandingkan perbedaan kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalnya dahulu dan kini. (C4) 2. Peserta didik dapat mengaitkan pengaruh geografis dengan mata pencaharian dominan yang ada di daerah tempat tinggalnya. (C4) 3. Peserta didik dapat menelaah dampak dari kehadiran masyarakat pendatang. 4. Peserta didik dapat memilih sikap terbaik untuk menghadapi dampak kehadiran masyarakat pendatang. (C4)	2, 5, 7, 12, 13, 14, 17, 18, 23, 28

Sumber: Peneliti 2022/2023

b. Instrumen Non Tes

Observasi merupakan salah satu teknik non tes. Observasi dilakukan ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung, yang dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung oleh observer. Berikut ini adalah kisi-kisi penilaian yang digunakan untuk menilai aktivitas peserta didik.

Tabel 4. Kisi-Kisi Penilaian Observasi Aktivitas Peserta Didik dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

No	Langkah-Langkah Pembelajaran	Aspek Yang di Nilai	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
1	Orientasi peserta didik pada masalah	Peserta didik tampak antusias mengikuti proses pembelajaran	Observasi	<i>Checklist</i>
		Peserta didik memperhatikan materi yang disampaikan pendidik	Observasi	<i>Checklist</i>
		Peserta didik menjawab pertanyaan dengan tepat ketika berlangsungnya pembelajaran	Observasi	<i>Checklist</i>
		Peserta didik menemukan masalah berdasarkan hasil pengamatannya	Observasi	<i>Checklist</i>
		Peserta didik menyebutkan pendapat dengan jelas	Observasi	<i>Checklist</i>
		Peserta didik menghargai pendapat orang lain	Observasi	<i>Checklist</i>
2	Mengorganisasikan peserta didik	Peserta didik membentuk kelompok heterogen yang terdiri dari 5-6 orang	Observasi	<i>Checklist</i>
3	Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	Peserta didik mengoptimalkan interaksi antara peserta didik dan pendidik dengan kerja kelompok	Observasi	<i>Checklist</i>
		Peserta didik bekerja sama dalam memecahkan permasalahannya dengan cepat	Observasi	<i>Checklist</i>

Tabel 4. Kisi-Kisi Penilaian Observasi Aktivitas Peserta Didik dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) (Lanjutan)

No	Langkah-Langkah Pembelajaran	Aspek Yang di Nilai	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Peserta didik membacakan hasil diskusi kelompok terhadap kelompok lain dengan percaya diri	Observasi	<i>Checklist</i>
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Peserta didik menyimpulkan pelajaran yang diterimanya	Observasi	<i>Checklist</i>

Sumber: Analisis peneliti berdasarkan acuan dari Astria (2016: 53)

Tabel 5. Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Peserta didik tampak antusias mengikuti pembelajaran	Peserta didik tidak tampak antusias mengikuti pembelajaran	Peserta didik kurang tampak antusias mengikuti pembelajaran	Peserta didik cukup tampak antusias mengikuti pembelajaran	Peserta didik sangat tampak antusias mengikuti pembelajaran
Peserta didik memperhatikan materi yang disampaikan pendidik	Peserta didik tidak memperhatikan materi yang disampaikan pendidik	Peserta didik kurang memperhatikan materi yang disampaikan pendidik	Peserta didik cukup memperhatikan materi yang disampaikan pendidik	Peserta didik sangat memperhatikan materi yang disampaikan pendidik
Peserta didik menjawab pertanyaan dengan tepat ketika berlangsungnya pembelajaran	Peserta didik tidak memperhatikan materi yang disampaikan pendidik	Peserta didik kurang memperhatikan materi yang disampaikan pendidik	Peserta didik cukup memperhatikan materi yang disampaikan pendidik	Peserta didik sangat memperhatikan materi yang disampaikan pendidik
Peserta didik menemukan masalah berdasarkan hasil pengamatannya	Peserta didik tidak menemukan masalah berdasarkan hasil pengamatannya	Peserta didik salah menemukan masalah berdasarkan hasil pengamatannya	Peserta didik menemukan masalah berdasarkan hasil pengamatannya tetapi tidak lengkap	Peserta didik menemukan masalah berdasarkan hasil pengamatannya dengan benar

Tabel 5. Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) (Lanjutan)

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Peserta didik menemukan masalah berdasarkan hasil pengamatannya	Peserta didik tidak menemukan masalah berdasarkan hasil pengamatannya	Peserta didik salah menemukan masalah berdasarkan hasil pengamatannya	Peserta didik menemukan masalah berdasarkan hasil pengamatannya tetapi tidak lengkap	Peserta didik menemukan masalah berdasarkan hasil pengamatannya dengan benar
Peserta didik menyebutkan pendapat dengan jelas	Peserta didik menyebutkan pendapat dengan tidak jelas	Peserta didik menyebutkan pendapat dengan kurang jelas	Peserta didik menyebutkan pendapat dengan cukup jelas	Peserta didik menyebutkan pendapat dengan sangat jelas
Peserta didik menghargai pendapat orang lain	Peserta didik tidak menghargai pendapat orang lain	Peserta didik kurang menghargai pendapat orang lain	Peserta didik cukup menghargai pendapat orang lain	Peserta didik sangat menghargai pendapat orang lain
Peserta didik membentuk kelompok heterogen yang terdiri dari 5-6 orang	Peserta didik tidak membentuk kelompok	Peserta didik membentuk kelompok akan tetapi tidak kondusif	Peserta didik membentuk kelompok secara kondusif tetapi anggotanya kurang dari 5 orang	Peserta didik membentuk kelompok secara kondusif yang terdiri dari 5-6 orang
Peserta didik mengoptimalkan interaksi antara peserta didik dan pendidik dengan kerja kelompok	Peserta didik tidak optimal saat melakukan interaksi antara peserta didik dan pendidik dengan kerja kelompok	Peserta didik kurang optimal saat melakukan interaksi antara peserta didik dan pendidik dengan kerja kelompok	Peserta didik cukup optimal saat melakukan interaksi antara peserta didik dan pendidik dengan kerja kelompok	Peserta didik sangat optimal saat melakukan interaksi antara peserta didik dan pendidik dengan kerja kelompok
Peserta didik bekerja sama dalam memecahkan permasalahannya dengan cepat	Peserta didik tidak bekerja sama dalam memecahkan permasalahannya	Peserta didik kurang bekerja sama dalam memecahkan permasalahannya	Peserta didik cukup bekerja sama dalam memecahkan permasalahannya	Peserta didik bekerja sama dalam memecahkan permasalahannya dengan cepat
Peserta didik membacakan hasil diskusi kelompok terhadap kelompok lain dengan percaya diri	Peserta didik membacakan hasil diskusi kelompok terhadap kelompok lain dengan tidak percaya diri	Peserta didik membacakan hasil diskusi kelompok terhadap kelompok lain dengan kurang percaya diri	Peserta didik membacakan hasil diskusi kelompok terhadap kelompok lain dengan cukup percaya diri	Peserta didik membacakan hasil diskusi kelompok terhadap kelompok lain dengan percaya diri

Tabel 5. Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) (Lanjutan)

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Peserta didik menyimpulkan pelajaran yang diterimanya	Peserta didik belum berani menyimpulkan pelajaran yang diterimanya	Peserta didik berani menyimpulkan pelajaran yang diterimanya akan tetapi tidak menggunakan bahasa yang baku	Peserta didik berani menyimpulkan pelajaran yang diterimanya dengan menggunakan bahasa yang baku akan tetapi belum percaya diri	Peserta didik menyimpulkan pelajaran yang diterimanya dengan menggunakan bahasa yang baku dan percaya diri

Sumber: Analisis peneliti tahun 2022/2023 berdasarkan acuan dari Astria (2016: 53)

2. Uji Prasyarat Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas ini dilakukan oleh peneliti untuk memastikan tingkat kesahihan instrumen yang digunakan dalam penelitian.

Menurut Siyoto (2015: 88-89), validitas adalah salah satu ciri yang menandai tes hasil belajar yang baik. Uji validitas digunakan untuk mengetahui data yang valid dan tidak valid. Menurut Kasmadi dan Surniah (2014: 157), untuk mengukur tingkat validitas soal digunakan rumus korelasi *point biserial*, angka indeks korelasi diberi lambang r_{pbi} dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{pbi} = \frac{M_p + M_t}{SD_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

r_{pbi} = Koefisien korelasi *point biserial*

M_p = Rata-rata skor dari subjek yang menjawab benar

M_t = Rata-rata skor yang dicapai oleh peserta tes yang menjawab salah

SD_t = Standar deviasi dari skor total proporsi

p = Proporsi peserta tes yang menjawab benar

q = Proporsi peserta tes yang menjawab salah ($q = 1-p$)

Distribusi/ tabel r untuk $\alpha = 0,05$

Kaidah keputusan : Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya
jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ berarti tidak valid atau *drop out*.

Sumber: Kasmadi dan Surniah (2014: 157)

Jumlah soal yang diujicobakan adalah sebanyak 30 soal. Setelah dilakukan uji coba soal, selanjutnya dilakukan analisis validitas butir soal dengan menggunakan rumus *korelasi point biserial* dengan bantuan program *Microsoft Office Excel 2010*. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, diketahui bahwa hasil analisis uji validitas diperoleh butir soal yang valid sebanyak 15 soal sedangkan untuk 15 soal yang lainnya dinyatakan tidak valid. Peneliti menggunakan soal yang valid tersebut sebagai soal *pretest* dan *posttest*. (Data lengkap pada lampiran 17 halaman 133).

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Setelah tes diuji tingkat validitasnya, maka tes yang telah valid kemudian diukur tingkat reliabilitasnya. Menurut Purwanto (2018) dalam Sukendra dan Atmaja (2020: 64) reliabilitas merupakan ketepatan atau keakuratan dari suatu alat ukur dalam melakukan pengukuran. Suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel jika instrumen tersebut dapat menghasilkan data penelitian yang konsisten, karena dengan konsistenlah sebuah data dapat dipercaya kebenarannya. Untuk menghitung reliabilitas digunakan rumus KR-20 (*Kuder Richardson*) dengan bantuan *Microsoft Office Excel 2010* sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas internal seluruh item
 p = Proporsi subjek yang menjawab benar
 q = Proporsi subjek yang menjawab salah ($q = 1 - p$)
 $\sum pq$ = Jumlah perkalian p dengan q
 k = Banyaknya item
 S = Standar deviasi dari skor total
 Sumber: Supriadi (2021: 99)

Tabel 6. Kriteria Uji Reliabilitas

No	Koefiensi	Reliabilitas
1	$0,80 \leq r < 1,00$	Reliabilitas sangat tinggi
2	$0,60 \leq r < 0,80$	Reliabilitas tinggi
3	$0,40 \leq r < 0,60$	Reliabilitas sedang
4	$0,20 \leq r < 0,40$	Reliabilitas rendah

Sumber : Zulfiana, dkk (2023: 17)

Reliabilitas dihitung dengan bantuan program *Microsoft Office Excel* 2010. Soal yang valid kemudian dihitung reliabilitasnya menggunakan rumus KR-20 (*Kuder Richardson*) dengan bantuan *Microsoft Office Excel* 2010. Perhitungan yang dilakukan menunjukkan hasil $r_{hitung} = 0,81$ dengan kriteria reliabilitas sangat tinggi. (Data lengkap pada lampiran 19 halaman 135).

I. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menentukan bahwa data berdistribusi normal atau tidak. Data akan dikatakan baik apabila data yang digunakan berdistribusi normal. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus Chi-Kuadrat (X^2) sebagai berikut.

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{fo - fh^2}{fh}$$

Keterangan:

X^2 = Nilai chi-kuadrat

fo = Frekuensi hasil pengamatan

fh = Frekuensi yang diharapkan

k = Banyaknya kelas interval

Sumber: Muncarno (2017: 71)

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians digunakan untuk mengetahui apakah varians sampel yang akan dikomparasikan itu homogen atau tidak dengan cara membandingkan varians terbesar dengan varians terkecil. Varians adalah standar deviasi yang dikuadratkan.

Rumus uji F untuk uji homogenitas data yaitu.

- 1) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat.
- 2) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikannya adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05.
- 3) Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus.

$$F_{\text{hit}} = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Sumber: Muncarno (2017: 65)

Harga F_{hitung} tersebut kemudian dikonsultasikan dengan F_{tabel} untuk diuji signifikansinya. Apabila $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. H_0 diterima berarti homogen, jika $F_{\text{hitung}} \geq F_{\text{tabel}}$ maka tidak homogen.

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

a. Nilai Hasil Belajar Secara Individual

Perhitungan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif secara individual menggunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

NP = Nilai persen kemampuan setiap peserta didik untuk masing-masing aspek yang dikaji
 R = Skor mentah yang diperoleh peserta didik
 SM = Skor maksimum ideal tes yang bersangkutan
 100 = Bilangan tetap

Sumber: Fazrien (2021: 94)

b. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik

Untuk menghitung nilai rata-rata hasil belajar seluruh peserta didik dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata
 $\sum X_i$ = Jumlah semua nilai peserta didik
 N = Jumlah peserta didik

Sumber: Daryanto (2011) dalam Ismayani (2018: 25)

c. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Secara Klasikal

Untuk menghitung persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal dapat digunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{Banyak peserta didik yang tuntas}}{\text{Banyak peserta didik seluruhnya}} \times 100 \%$$

Sumber: Rosna (2017: 237)

Tabel 7. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Nilai Berfikir Kritis	Kategori
$\geq 85\%$	Sangat Tinggi
65-84%	Tinggi
45-64%	Sedang
25-44%	Rendah
$\leq 24\%$	Sangat Rendah

Sumber: Aqib, dkk (2010: 41)

d. Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Selama proses pembelajaran berlangsung observer menilai keterlaksanaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *question card*, dengan memberikan nilai sesuai dengan kriteria yang ada di rubrik. Data aktivitas peserta didik akan dipersentasekan melalui rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum Skor}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Presentase

$\sum skor$ = Jumlah skor

N = Jumlah maksimal skor

Sumber: Amrullah, dkk (2020: 117)

e. Peningkatan Pengetahuan (*N-Gain*)

Diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest*, dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*) setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen. *Pretest* dilakukan sebelum dimulainya kegiatan pembelajaran, hal tersebut dilakukan untuk mengukur pengetahuan

atau kemampuan awal peserta didik tentang materi yang diajarkan, sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui tingkat penguasaan materi peserta pada didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil dari *pretest* dan *posttest* akan dibandingkan sehingga dapat diketahui seberapa jauh pengaruh pembelajaran yang telah dilakukan oleh peneliti. Peningkatan pengetahuan (*N-Gain*) dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut.

$$G = \frac{\text{Skor } posttest - \text{Skor } pretest}{\text{Skor maksimum} - \text{Skor } pretest}$$

Kategori sebagai berikut.

Tinggi = $G \geq 0,7$

Sedang = $0,3 \leq g < 0,7$

Rendah = $N-Gain < 0,3$

Sumber: Novita, dkk (2019: 67).

3. Uji Hipotesis

a. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji hipotesis menggunakan uji regresi linear sederhana. Jika data dari sampel telah diuji coba dengan uji normalitas dan uji homogenitas maka setelah itu akan dilakukan uji hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh X (model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *question card*) terhadap Y (hasil belajar IPAS kurikulum merdeka). Pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus regresi sederhana dengan hipotesis statistik sebagai berikut.

$$H_a : r \neq 0$$

$$H_o : r = 0$$

$$\hat{Y} = a + bX$$

$$b = \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$a = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n}$$

Keterangan:

$\hat{Y}$ = (Baca Y topi) subyek variabel terikat yang diproyeksikan

X = Variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diproyeksikan.

α = Nilai konstanta harga Y, jika X = 0.

b = Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel Y.

Sumber: Muncarno (2017: 105)

Kriteria uji:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_0 ditolak artinya signifikan dan

$F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_0 diterima artinya tidak signifikan

Dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$

Rumusan Hipotesis

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *question card* terhadap hasil belajar IPAS kurikulum merdeka pada kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2022/2023.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh signifikan pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *question card* terhadap hasil belajar IPAS kurikulum merdeka pada kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2022/2023.

V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *question card* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS kurikulum merdeka. Hal ini ditunjukkan dengan pengujian hipotesis menggunakan uji regresi linear sederhana yang menunjukkan bahwa hasil signifikan, artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *question card* terhadap hasil belajar IPAS kurikulum merdeka pada kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2022/2023.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *question card*, maka ada beberapa saran yang dikemukakan oleh peneliti antara lain.

1. Peserta didik

Peserta didik diharapkan dapat berperan dalam proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *question card*, seperti selalu terlibat secara aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, belajar dengan bersungguh-sungguh supaya hasil belajar IPAS kurikulum merdeka yang diperoleh peserta didik menjadi lebih baik daripada sebelumnya.

2. Pendidik

Pendidik diharapkan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *question card* agar proses

pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan hasil belajar IPAS kurikulum merdeka peserta didik menjadi lebih baik.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dengan menyediakan fasilitas yang mendukung agar pendidik mampu menggunakan berbagai macam model pembelajaran dan media yang bervariasi, salah satunya yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *question card* dalam proses pembelajaran supaya hasil belajar IPAS kurikulum merdeka peserta didik dapat meningkat.

4. Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dibidang ini diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi, dan masukan tentang model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *question card* terhadap hasil belajar IPAS kurikulum merdeka peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Evi, C., & Oktarina, P. W. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Unissula Press, Semarang. Diakses pada Kamis, 24 November 2022.
- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. 2022. Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS Pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basiedu*, 6(5), 9180-9187. Diakses pada Senin, 05 Februari 2024.
- Amrullah, M. F., Juniarso, T., & Yustitia, V. 2022. Efektivitas Discovery Learning Berbantuan Media Question Card terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Tenggilis Mejoyo. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(2), 174-183. Diakses pada Minggu, 13 November 2022.
- Ariswati, N. P. E. A., Murda, I. N., & Arini, N. W. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Question Card* terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas V SDN. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 31-41. Diakses pada Senin, 7 November 2022.
- Astria. 2016. *Implementasi Model PBL (Problem Based Learning) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV SD Insan Teladan Parung Bogor*. (Skrispi). Universitas Islam Negeri, Jakarta. Diakses pada Minggu, 21 Mei 2023.
- Astuti, T., Suwatra, I. W., & Tegeh, I. M. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe CRH Berbantuan Media Question Card terhadap Hasil Belajar IPA. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 2(2), 240-251. Diakses pada Minggu, 13 November 2022.
- Aqib, Z., dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk SD, SLB, TK*. Yrama Widya, Bandung. Diakses pada Minggu, 13 November 2022.
- Azmi, F., Halimah, S., & Pohan, N. 2017. Pelaksanaan Pembimbingan Belajar Aspek Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Siswa di Madrasah Ibtidiyah Swasta Amal Shaleh Medan. *Jurnal Nurbiah Pohan*, 1(1), 15-28. Diakses pada Sabtu, 8 April 2022.

- Cahyadi, A. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Laksita Indonesia, Serang. Diakses pada Kamis, 1 Desember 2022.
- Djalal, F. 2017. Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi dan Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kependidikan*, 2(1), 31-52. Diakses pada Rabu, 17 Mei 2023.
- Fathurrohman, M., & Sulistyorini. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*. Teras, Yogyakarta. Diakses pada Minggu, 13 November 2022.
- Fauzy, A. 2019. *Metode Sampling*. Univesitas Terbuka, Tangerang Selatan. Diakses pada Kamis, 1 Desember 2022.
- Febrianti, F. 2019. Efektivitas Penggunaan Media Grafis dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Untirta*, 2(1), 667-677. Diakses pada Rabu, 16 November 2022.
- Garaika & Darmanah. 2019. *Metodologi Penelitian*. CV Hira Tech, Lampung Selatan. Diakses pada Kamis, 1 Desember 2022.
- Handayani, S., Listyarini, I., Saputro, B. A., & Miyarti, M. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN Sawah Besar 01. *Journal on Education*, 5(4), 12518-12526. Diakses pada Minggu, 11 Februari 2024.
- Harahap, N. A., dkk. 2022. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung, Widina Bhakti Persada Bandung. Diakses pada Kamis, 11 Mei 2023.
- Hehakaya, E., & Pollatu, D. 2022. Problematika Guru dalam Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Didaxei*, 3(2), 394-408. Diakses pada Kamis, 25 Mei 2023.
- Hotimah, H. 2020. Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(2), 5-11. Diakses pada Kamis, 1 Desember 2022.
- Idris, I., Sida, S. C., & Idawati, I. 2019. Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Keterampilan Proses dan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 58-63. Diakses pada Minggu, 29 Oktober 2022.
- Ilyas, A., Folastri, S., & Solihatun. 2020. *Diagnosis Kesulitan Belajar dan Pembelajaran Remedial*. Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Unnes, Semarang. Diakses pada Minggu, 27 November 2022.

- Ismayani, L. 2018. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Bangun Ruang dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *Journal of Elementary School (JOES)*. 1(1), 22-34. Diakses pada Minggu, 27 November 2022.
- Kasmadi & Sunariah, N. S. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta, Bandung. Diakses pada Senin, 7 November 2022.
- Khairunnisak. 2015. Penggunaan Media Kartu sebagai Strategi dalam Pembelajaran Membaca Permulaan: Studi Kasus di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Rukoh, Banda Aceh. *Jurnal Pencerahan*. 9(2), 66-82. Diakses pada Sabtu, 20 April 2024.
- Kholipah, N., Forijati, Rr., & Surindra, B. 2022. Penerapan Media Question Card dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*. 8(1), 43-52. Diakses pada Jum'at, 11 November 2022.
- Kusumawati, N. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Scramble dengan Media Question Card terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kertosari II Kabupaten Madiun. *Jurnal Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 4(1), 78-87. Diakses pada Rabu, 12 Oktober 2022.
- Kurniawan, A. W., & Zarah, P. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pandiva Buku, Yogyakarta. Diakses pada Kamis, 10 November 2022.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. 2021. Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 Sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40. Diakses pada Rabu, 17 Mei 2023.
- Meylovia, D., & Julianto, A. 2023. Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84-91. Diakses pada Minggu, 11 Februari 2024.
- Mokalu, V. R., Panjaitan, J. K., Boiliu, N. I., & Rantung, D. A. 2022. Hubungan Teori Belajar dengan Teknologi Pendidikan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1475-1486. Diakses pada Kamis, 1 Desember 2022.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Hamim Group, Metro. Diakses pada Jum'at, 18 November 2022.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. 2020. Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Homepage: Prosiding Sesiomadika*, 2(1), 660-663. Diakses pada Kamis, 1 Desember 2022.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. 2019. Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal*

of Primary Education Penggunaan, 3(2), 64-72. Diakses pada Kamis, 1 Desember 2022.

- Nugraha, W. S. 2018. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Penguasaan Konsep IPA Siswa SD dengan Menggunakan Model Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 115-127. Diakses pada Minggu, 13 November 2022.
- Nugraheni, N. 2017. Making of Audio Visual Media Making in Learning in Basic School. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 8(1), 120-126. Diakses pada Kamis, 4 Mei 2023.
- Nursofah, N., Komala, R., & Rusdi, R. 2018. The Effect of Research Learning Model and Creative Thingking Ability on Students Learning Outcomes. *Indonesian Jurnal of Science and Education*, 2(2), 168-173. Diakses pada Senin, 29 Mei 2023.
- Nuryani., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. 2023. Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599-603. Diakses pada Minggu, 11 Februari 2024.
- Permendikbud. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Diakses pada Senin, 31 Oktober 2023.
- Permendikbud. 2016. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Diakses pada Jum'at, 11 November 2022.
- Priadana, S., & Denok, S. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pascal Books, Tangerang Selatan. Diakses pada Selasa, 22 November 2022.
- Putri, A. A. A., Swatra, I. W., & Tegeh, I. M. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Gambar terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(1), 53-64. Diakses pada Sabtu, 19 November 2022.
- Rahmadi. 2011. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Antasari Press, Banjarmasin. Diakses pada Kamis, 1 Desember 2022.
- Ramlawati., Yunus, S. R., & Insani, A. 2017. Pengaruh Model PBL (Problem Based Learning) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik. *Sainsmat: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Alam*, 6(1), 1-14. Diakses pada Kamis, 17 November 2022.
- Rani, N., & Mujiyanto, G. 2023. Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Transformasi Energi melalui Model Pembelajaran Problem Based

- Learning pada Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 1529-1543. Diakses pada Senin, 12 Februari 2024.
- Rosna, A. 2014. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif pada Mata Pelajaran IPA di Kelas IV SD Terpencil Binaa Barat. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 4(7), 235-246. Diakses pada Kamis, 1 Desember 2022.
- Rukminingsih., Adnan, G., & Latief, M. A. 2020. *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Erhaka Art, Yogyakarta. Diakses pada Kamis, 1 Desember 2022.
- Sahir, S. H. 2021. *Metodologi Penelitian*. Penerbit KBM Indonesia, Yogyakarta. Diakses pada Kamis, 6 Juli 2023.
- Sapriyah. 2019. Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Untirta*, 2(1), 470-477. Diakses pada Minggu, 30 Oktober 2022.
- Sari, E. Y. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Buku Pop-Up terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Bendungan Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung, *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 16-22. Diakses pada Kamis, 24 November 2022.
- Sari, P. 2017. Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Metro Selatan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(3), 1-12. Diakses pada Jum'at, 17 Maret 2023.
- Sartini & Mulyono, R. 2022. Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar untuk Mempersiapkan Pembelajaran Abad 21. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1348-1363. Diakses pada Kamis, 25 Mei 2023.
- Seftiami, D., Destiniar., & Dedy, A. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Scramble dengan Media *Question Card* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 5 Pedamaran. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 6207-6218. Diakses pada Rabu, 1 November 2023.
- Setiawan, M. A. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia, Sidoharjo. Diakses pada Sabtu, 19 November 2022.
- Setiawati, S. M. 2018. Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar?. *HELPER: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 35(1), 31-46. Diakses pada Sabtu, 19 November 2022.
- Sukendra, I. K., & Atmaja, I, K, S. 2020. *Instrumen Penelitian*. Mahameru Press, Pontianak. Diakses pada Rabu, 16 November 2022.

- Supriono, L. O., Sukmawati., & Baharullah. 2023. Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Question Card* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik Kelas V SD Inpres Paccerakkang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 279-287. Diakses pada Jum'at, 17 Maret 2023.
- Sinaga, D. 2014. *Statistik Dasar*. Uki Press, Jakarta Timur. Diakses pada Kamis, 1 Desember 2022.
- Siyoto, S., & Sodik, A. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing, Sleman. Diakses pada Senin, 21 November 2022.
- Sofyan, H., dkk. 2017. *Problem Based Learning Dalam Kurikulum 2013*. Uny Press, Yogyakarta. Diakses pada Kamis, 1 Desember 2022.
- Suardi, M. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. CV Budi Utama, Yogyakarta. Diakses pada Selasa, 15 November 2022.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta, Bandung. Diakses pada Rabu, 16 November 2022.
- Supriadi, G. 2021. *Statistik Penelitian Pendidikan*. UNY Press, Yogyakarta. Diakses pada Kamis, 1 Desember 2022.
- Susilowati, D. 2023. Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta didik melalui Implementasi Metode Eksperimen pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(1), 186-196. Diakses pada Senin, 12 Februari 2024.
- Syamsidah & Hamidah, S. *Model Problem Based Learning (PBL) Mata Kuliah Pengetahuan Bahan Makanan*. CV Budi Utama, Yogyakarta. Diakses pada Minggu, 30 Oktober 2022.
- Tafonao, T. 2018. Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114. Diakses pada Kamis, 24 November 2022.
- Tauhid, R. 2020. Dasar-Dasar Teori Pembelajaran. *Jurnal Pendas (Pendidikan Sekolah Dasar)*, 1(2), 32-38. Diakses pada 12 Desember 2022.
- Tyas, R. 2017. Kesulitan Penerapan Problem Based Learning dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Tecnoscienza*, 2(1), 44-52.
- Uyun, M., & Idi, W. 2021. Psikologi Pendidikan. CV Budi Utama, Yogyakarta. Diakses pada Kamis, 8 November 2022.
- Wahab, G., & Rosnawati. 2021. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. CV Adanu Abimata, Jawa Barat. Diakses pada Rabu, 2 November 2022.

- Wau, M. P. 2017. Pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SDI Bajawa Kecamatan Bajawa Kabupaten Ngada. *Journal of Education Technology*, 1(4), 239-245. Diakses pada Jum'at, 17 Maret 2023.
- Wiguna, I. K. W., & Tristaningrat, M. A. N. 2022. Langkah Mempercepat Perkembangan Kurikulum Merdeka Belajar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 17-26. Diakses pada Kamis, 25 Mei 2023.
- Winarno. 2013. *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan Jasmani*. Um Press, Malang. Diakses pada Kamis, 1 Desember 2022.
- Wulansari, W., & Widyanti, E. 2017. Penggunaan Question Card dalam Model Pembelajaran PBL dan *Problem Solving* terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 28(1), 116-121. Diakses pada Senin, 7 November 2022.
- Yusri, D., & Zaki, A. 2020. Penggunaan Media Pembelajaran. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809-820. Diakses pada Jum'at, 25 November 2022.
- Zulfiana, S., Gunamantha, I. M., & Putrayasa, I. B. 2023. Pengembangan Instrumen Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi dan Literasi Sains pada Pembelajaran IPA Kelas V SD. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 13-24. Diakses pada Kamis, 13 Juli 2023.