

Pengaruh Model *Problem Based Learning* Dengan *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Dengan Mempertimbangkan Motivasi Belajar Siswa (Studi Pada Kelas IV Gugus Sekolah 3 Kecamatan Pronojiwo Kabupaten Lumajang)

Ika Dewi Surya Andari*, Nury Yuniasih, Siti Halimatus Sakdiyah

Universitas Kanjuruhan Malang, Indonesia

ikaandari02@gmail.com*

Abstract: Learning in the 2013 curriculum is closely related to the problems related to everyday life that will be faced by students. In the 2013 curriculum, students are required to solve problems that exist in learning. The teacher functions as a facilitator in learning. The purpose of this research is to know the effect of the Problem Based Learning model with Flashcard media on learning outcomes that consider student learning motivation to be implemented in school clusters 3, Pronojiwo District, Lumajang Regency. The type of research used is Quasy Experimental Design with Non-Equivalent Control Group Design. The researcher used instruments in the form of questionnaires and tests. The sample in this research were 20 students of 4 grade at SDN Oro-Oro ombo 04 and also 20 students of 4 grade at SDN Oro-Oro Ombo 01. From the result of the study it can be concluded that there is a significant effect on learning outcomes by considering students' learning motivation (high, medium, low) when using the Problem Based Learning model with Flashcard media simultaneously, which is $0,11 < 0,05$.

Keywords: Problem Based Learning model; Flashcard media; learning outcomes; motivation to learn.

Abstrak: Pembelajaran pada kurikulum 2013 ini erat dengan adanya permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang akan dihadapi pada siswa. Pada kurikulum 2013, siswa dituntut untuk memecahkan masalah yang ada pada pembelajaran. Guru berfungsi sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* dengan media *Flashcard* terhadap hasil belajar yang mempertimbangkan motivasi belajar siswa yang akan dilaksanakan di Gugus Sekolah 3 Kecamatan Pronojiwo Kabupaten Lumajang. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Quasy Experiment* (eksperimen semu) dengan desain *Non-Equivalent Control Group Design*. Peneliti juga menggunakan instrumen penelitian berupa angket dan tes. Adapun sampel dalam penelitian ini yaitu 20 siswa kelas IV SDN Oro-Oro Ombo 04 dan juga 20 siswa kelas IV SDN Oro-Oro Ombo 01. Dari hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dengan mempertimbangkan motivasi belajar siswa (tinggi, sedang, rendah) pada saat menggunakan model PBL dengan media *Flashcard* secara bersamaan sebesar $0,011 < 0,05$.

Kata Kunci: model *Problem Based Learning*; media *Flashcard*; hasil belajar; motivasi belajar

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 menuntut agar dalam pembelajaran siswa diberi kebebasan berpikir memahami masalah, mencari pemecahan masalah, serta bebas dalam mengeluarkan ide-ide mereka (Machali, 2014). Pada kurikulum 2013 ini guru berfungsi sebagai pembimbing atau fasilitator siswa dalam belajar, dimana siswa dalam proses pembelajaran dituntut untuk lebih aktif dan mandiri menemukan pengetahuannya (Sulianto, 2019). Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Oro-Oro Ombo 01 dan 04, banyak siswa yang kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Permasalahan tersebut disebabkan kegiatan pembelajaran monoton dan kurangnya inovasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga hal tersebut membuat hasil belajar siswa menurun

karena motivasi belajar mereka yang cukup rendah. Oleh sebab itu, inovasi dalam kegiatan pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Inovasi pembelajaran dapat dilakukan dengan menyesuaikan model pembelajaran dengan materi yang akan diajarkan. Diterapkannya model *Problem Based Learning* dapat melatih siswa untuk menyelesaikan permasalahan yang konkret yang disajikan dalam sebuah pembelajaran.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang diawal pembelajarannya dimulai dengan menyajikan permasalahan yang nyata yang membutuhkan suatu penyelesaian melalui kerjasama antar siswa (Wau, 2017). Dalam pembelajaran berbasis masalah, siswa menemukan konsep dalam memecahkan suatu masalah yang disajikan. Hal ini dapat bermanfaat bagi kehidupan siswa, secara tidak langsung siswa akan terbiasa menganalisis dan menyaring setiap informasi yang mereka dapatkan. Adapun karakteristik *Problem Based Learning* menurut Barrow, Min Liu dalam buku Aris Shoimin (2014) yaitu :

1. Proses pembelajaran lebih fokus kepada siswa (*student centered*), siswa didorong untuk mengembangkan pengetahuan mereka sendiri.
2. Masalah yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Sehingga siswa dapat menganalisis dan menyaring informasi yang mereka dapatkan.
3. Informasi yang baru mengajarkan siswa secara mandiri untuk mencoba memecahkan masalah berdasarkan sumber belajar yang mereka punya seperti buku, internet dan sumber belajar lainnya.
4. Terjadinya interaksi ilmiah dan pertukaran ide antar siswa.
5. Guru berfungsi sebagai perantara atau fasilitator.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* dimulai dengan disajikan masalah yang berfungsi melatih siswa untuk menggunakan keterampilan mereka dalam berdiskusi untuk menemukan solusi dari masalah tersebut. Adapun sintaks model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut Forgyat dalam (Rusman, 2014) antara lain : 1) menemukan masalah; 2) mendefinisikan masalah; 3) mengumpulkan fakta; 4) pembuatan hipotesis; 5) penelitian; 6) membentuk ulang masalah; 7) menyuguhkan alternatif; dan 8) mengusulkan solusi.

Proses pembelajaran erat hubungannya dengan model maupun media pembelajaran. Media berasal dari kata "medium " yang secara harfiah berarti "tengah" "perantara" atau "pengantar". Media (Sudjana & Rivai, 1990) adalah alat yang memiliki fungsi menyampaikan berita maupun informasi kepada komunikan. Penggunaan media pembelajaran sangat berhubungan dengan tahapan berfikir siswa, sebab melalui media pembelajaran hal-hal yang abstrak dapat dikonkretkan dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan (Syaribuddin, 2016). Adapun manfaat media pembelajaran (Nurseto, 2011) adalah sebagai berikut:

1. Menyamakan persepsi siswa setelah melihat media
2. Mengkonkretkan konsep-konsep yang abstrak

3. Memperlihatkan objek-objek yang terlalu bahaya atau sukar didapatkan kedalam lingkungan belajar. Misalnya menjelaskan peihal binatang buas, gunung meletus dll.
4. Menampilkan memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Misalnya memperlihatkan gerakan pertumbuhan kecambah.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian lainnya terdapat pada penggunaan model *Problem Based Learning* yang dipaduka dengan media *Flashcard*. Media *Flashcard* dapat digunakan karena media kartu ini sangat sederhana dan menyenangkan (Angelica, 2020). Media *Flashcard* dalam pembelajaran ini berisi tentang pertanyaan-pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk berlomba-lomba menjawabnya.

Dorongan yang ada dalam diri siswa untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu disebut motivasi (Sardiman, 2007). Siswa yang memiliki motivasi dalam belajar mempunyai ciri sebagai berikut: 1) kuatnya kemauan untuk melakukan sesuatu; 2) rela meninggalkan tugas yang lain; 3) tekun dalam mengerjakan tugas; 4) jumlah waktu yang disediakan, Handoko (dalam Suprihatin, 2015). Apabila motivasi siswa meningkat, maka hasil belajar siswa pun menjadi meningkat.

Hasil belajar merupakan suatu tolak ukur keberhasilan siswa dalam belajar setelah mendapatkan pengajaran, selain itu hasil belajar juga dapat menjadi tolak ukur sejauh mana system pembelajaran yang diberikan guru berhasil atau tidak (Rohmawati, 2012). Hal ini sesuai dengan penelitian Guntara, Suarjana & Riastini (2014) bahwa “model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, yaitu dari siklus I ke siklus II sebesar 16,42% dari kriteria sedang menjadi tinggi. Hal ini berarti penggunaan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dalam mata pelajaran Matematika.

Selain penelitian Guntara dkk terdapat juga penelitian (Azizah, 2014) yang menyatakan bahwa terdapat peningkatan presentase aktifitas siswa, pendidik, hasil belajar dan refleksi. Dari sini dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan pembelajaran dengan memanfaatkan media *Flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh model *Problem Based Learning* dengan media *Flashcard* terhadap hasil belajar yang mempertimbangkan motivasi belajar siswa (study pada kelas IV Gugus Sekolah 3 Kecamatan Pronojiwo Kabupaten Lumajang. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* dengan media *Flashcard* terhadap hasil belajar yang mempertimbangkan motivasi siswa secara bersamaan. Penelitian dengan acuan permasalahan yang akan disajikan pada awal pembelajaran dengan menggunakan model PBL dan media *Flashcard* tentunya akan membuat siswa aktif dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Jika siswa aktif dan termotivasi untuk belajar maka kemungkinan besar hasil belajar siswa akan meningkat.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang menekankan pada fenomena-fenomena objektif dan dikaji menggunakan angka-angka, pengolahan statistik, struktur dan percobaan terkontrol (Hamdi & Bahruddin, 2014). Rancangan penelitiannya menggunakan *Quasy Experimental* (Eksperimen Semu). Desain penelitian yang digunakan yaitu "*Non-Equivalent Control Group Design*". Proses penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok dimana kelompok pertama (kelompok eksperimen) merupakan kelompok yang akan mendapatkan perlakuan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media *Flashcard* didalam pembelajaran sedangkan kelompok kedua (kelompok kontrol) merupakan kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan.

Tabel 1.1 Desain Penelitian

<i>Pre-Test</i>	Perlakuan	<i>Post-Test</i>
O ₁	X	O ₂
O ₃	O	O ₄

Sumber : Sugiyono (2013)

Keterangan:

- O₁ : *Pre-test* untuk kelas eksperimen kelas IV SDN Oro-Oro Ombo 01
- O₂ : *Post-test* untuk kelas eksperimen kelas IV SDN Oro-Oro Ombo 01
- O₃ : *Pre-test* untuk kelas kontrol kelas IV SDN Oro-Oro Ombo 04
- O₄ : *Post-test* untuk kelas kontrol kelas IV SDN Oro-Oro Ombo 04
- X : Perlakuan untuk kelas eksperimen dengan menggunakan model PBL dengan media *Flashcard*
- O : Perlakuan untuk kelas control dengan menggunakan model konvensional.

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV Gugus Sekolah 3 Kecamatan Pronojiwo Kabupaten Lumajang yang berjumlah 40 siswa yang terdiri dari dua kelas yaitu: kelas IV SDN Oro-Oro Ombo 01 berjumlah 20 siswa dan kelas IV SDN Oro-Oro Ombo 04 berjumlah 20 siswa. Kelas yang digunakan sebagai kelas eksperimen yaitu kelas IV SDN Oro-Oro Ombo 01 sedangkan kelas IV SDN Oro-Oro Ombo 04 sebagai kelas kontrol. Peneliti menggunakan instrument angket (motivasi belajar) dengan menggunakan *skala Likert*.

Teknik pengumpulan data berupa pemberian instrumen angket untuk mengukur motivasi belajar siswa saat mengikuti pembelajaran. Sedangkan untuk mengetahui hasil kemampuan siswa, peneliti memberikan instrumen soal *pre-test* dan *post-test*. Setelah memperoleh data, peneliti melakukan pengolahan data dengan bantuan *SPSS 18.0 for Windows*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melaksanakan penelitian selama 4 hari dengan subyek kelas IV SDN Oro-Oro Ombo 01 dan 04 Kecamatan Pronojiwo Kabupaten Lumajang. Sebelum alat ukur *pretest*, *posttest* dan angket diberikan kepada sampel penelitian, peneliti melakukan uji coba

instrumen terlebih dahulu pada siswa yang bukan termasuk kelas sampel penelitian. Hasil uji coba validitas dan reliabilitas dari 25 soal diperoleh hasil bahwa soal *pretest* dan *posttest* yang valid dan reliabel berjumlah 20 soal. Sedangkan pertanyaan yang ada pada angket motivasi siswa setelah diuji coba diperoleh hasil bahwa pertanyaan tersebut valid dan reliabel dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,848.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas IV Gugus Sekolah 3 Kecamatan Pronojiwo Kabupaten Lumajang, terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menerapkan model *Problem Based Learning* dengan media *Flashcard* dan pembelajaran konvensional, hal ini terlihat pada hasil analisis menggunakan uji *Two Way Anova* sebesar $0,042 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model PBL dengan media *Flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sesuai dengan pendapat Alannasir (2016) bahwa penggunaan media dan model pembelajaran yang tepat pada pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan juga kesenangan bagi siswa. siswa yang mendapatkan perlakuan akan lebih aktif dan termotivasi mengikuti pembelajaran. Sedangkan siswa yang pembelajarannya menggunakan model konvensional akan membutuhkan perhatian dan bimbingan khusus saat pembelajaran.

Hasil belajar yang diperoleh siswa sebenarnya tergantung dari motivasi belajar siswa itu sendiri. Ketika siswa mempunyai antusias dan kemauan yang besar dalam belajar siswa tersebut akan tekun mengikuti pembelajaran (Aritonang, 2008). Dalam pembelajaran yang berbasis masalah didalamnya, dan dengan adanya model yang tepat seperti PBL yang dipadukan media *Flashcard* membuat siswa lebih mandiri, memiliki rasa kerjasama dan tanggap dalam memecahkan masalah. Hal ini sesuai dengan pendapat Rahmasari (2016) bahwa model PBL merupakan model pengajaran yang titik tolaknya berupa masalah yang harus dicari pemecahannya. Menurut perhitungan uji hipotesis *Two Way Anova* bahwa penggunaan model PBL dengan media *Flashcard* berpengaruh signifikan sebesar $0,000 > 0,05$.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdapat interaksi yang terjadi antara penggunaan model *Problem Based Learning* dengan media *Flashcard* yang dapat menumbuhkan minat serta motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar yang mempertimbangkan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis uji ANOVA dua arah diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,011 < 0,05$ yang artinya penggunaan model PBL dengan media *Flashcard* yang mempertimbangkan motivasi belajar siswa secara bersamaan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan motivasi siswa dan hasil belajar beserta pengaruhnya antara kelas yang menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media *Flashcard* dan pembelajaran konvensional. Disarankan kepada guru agar pembelajaran dapat berlangsung kondusif dan efektif, hendaknya guru lebih memperhatikan model, media dan juga motivasi siswa sesuai dengan

materi pembelajaran agar model pembelajaran yang ada lebih bervariasi dan dapat mendorong siswa untuk lebih aktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alannasir, Wahyullah. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki*. *Journal of EST* 2(2) hlm 81-90.
- Angelica, Debbi., & Aulia Novitasari. (2016). *The Influence of Resource-based Learning Model based on Flashcard toward Students' Problem-Solving Abilities*. *Jurnal Tadris Biologi* 1(11), hlm 75-78.
- Aritong, Keke. (2008). *Minat Dan Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *jurnal Pendidikan Penabur*, hlm 14.
- Azizah, Umi., & Suprayitno. (2014). *Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*. *Jurnal PGSD* 2(3) hlm 1-7.
- Guntara, Suarjana. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan masalah Matematika Siswa Kelas V*. *Jurnal Mimbar PGSD* 2(1), hal 1.
- Hamdi, Asep S., & Bahruddin, E. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Machali, Imam. (2014). *Kebijakan Perubahan Kurikulum 2013 dalam Menyongsong Indonesia Emas Tahun 2045*. *Jurnal Pendidikan Islam* 3(1), hlm 90.
- Nurseto, Tejo. (2011). *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik*. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan* 8(1), hlm 1-17.
- Rahmasari, Riana. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan hasil Belajar IPA Kelas IV SD*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 3456
- Rohmati, M. (2012). *Penggunaan Education Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup*. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia JPPI* 1(1) hlm 75-81. <http://journal.unnes.ac.id/index.php/jpii>
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (1990). *Media Pengajaran*. Bandung CV: Sinar Baru Bandung
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: PT Alfabet
- Sulianto, Joko., dkk. (2019). *Analisis Implementasi Pembelajaran di Sekolah Dasar pada Pengembangan Model Advance Organier Berbasis Pendekatan Open Ended Untuk*

- Meningkatkan Penalaran Siswa. International Journal of Elementary Education 3(4), hlm 396-403.*
- Suprihatin, Siti. (2015). *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro 3(1) hlm 73-82.*
- Syaribuddin., Ibnu, Khaldun., dkk. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dengan Media Audio Visual Pada Materi Ikatan Kimia Terhadap Penguasaan Konsep Dan Berfikir Kritis Peserta Didik SMA Negeri 1 Panga. Jurnal pendidikan Sains Indonesia 4(2), hlm 96-105. <http://jurnal.unsyiah.ac.id/jpsi>*
- Wau, Maria 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), hlm 239 - 245.*