

## Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan Berbantuan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar IPS Tentang Perkembangan Teknologi Pangan pada Kelas III

Widya Maharani Pramudita, Moh Salimi, Wahyudi

Universitas Sebelas Maret, Indonesia  
maharaniwidya89@student.uns.ac.id

---

### Article History

accepted 1/2/2025

approved 1/3/2025

published 30/4/2025

---

### Abstract

*The study aimed to: (1) describe the steps of Problem Based Learning (PBL), (2) enhance social skills, (3) improve learning outcomes, and (4) describe the obstacles and solutions in learning. The subjects were teacher and 15 students of third grade at SDN Arjosari. The data were quantitative and qualitative. Data collection techniques were observation, interviews, and tests. Data validity used triangulation of techniques and triangulation of sources. Data analysis included data reduction, data presentation and conclusions. The results indicated that: (1) the steps of Problem Based Learning (PBL) to enhance social skills and social science learning outcomes. (2) The percentages of social skills were 77.60% in the first cycle, 86.71% in the second cycle, and 91.14% in the third cycle. (3) The percentages of learning outcomes were 79.99% in the first cycle, 87.32% in the second cycle, and 92.86% in the third cycle. (4) The obstacles and solutions for implementing Problem Based Learning (PBL) to enhance social skills and social science learning outcomes. It concludes that Problem Based Learning (PBL) using flashcard enhances social skills and social science learning outcomes for third grade students at SDN Arjosari in academic year of 2023/2024.*

**Keywords:** *Problem Based Learning (PBL), Flashcard, Social Skills, Learning Outcomes, Social Science*

### Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk (1) mendeskripsikan langkah-langkah *Problem Based Learning* (PBL), (2) meningkatkan keterampilan sosial, (3) meningkatkan hasil belajar, (4) mendeskripsikan kendala dan Solusi yang ditemui dalam pembelajaran. Subjel penelitian ialah guru dan siswa kelas III SD Negeri Arjosari. Data yang digunakan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan tes. Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan teknik analisis data dilaksanakan melalui reduksi data, penyajian data dan penarikan Kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Langkah-langkah penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar IPS. (2) Persentase peningkatan keterampilan sosial siklus I = 77,60%, siklus II = 86,71%, dan siklus III = 91,14%. (3) Persentase peningkatan hasil belajar siklus I = 79,99%, siklus II = 87,32% dan siklus III = 92,86%. (4) Kendala dan Solusi penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar IPS. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar di kelas III SD Negeri Arjosari tahun ajaran 2023/2024.

**Kata kunci:** *Problem Based Learning (PBL), Flahcard, Keterampilan Sosial, Hasil Belajar, IPS*

---



## PENDAHULUAN

Di abad ke-21 ini, dunia sedang menghadapi transformasi kehidupan yang pesat berbasis teknologi dan informasi. Dengan demikian, guru wajib menghasilkan lulusan yang lebih baik untuk bersaing secara global dan menguasai teknologi. Selain penguasaan teknologi juga harus meningkatkan keterampilan sosial adalah keterampilan yang dibutuhkan individu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan berinteraksi secara baik dengan orang lain sebagai makhluk sosial. Tujuan sekolah adalah untuk mengajarkan anak-anak berbagai keterampilan. Salah satu keterampilan ini ada hubungannya dengan belajar keterampilan sosial. Keterampilan sosial adalah sikap yang ditampakkan anak-anak ketika berhubungan dengan orang lain. Menurut Maryani (2011:20) aspek-aspek keterampilan sosial dikelompokkan menjadi empat, yaitu: (1) keterampilan dasar berinteraksi, (2) keterampilan komunikasi, (3) keterampilan bekerja sama, dan (4) keterampilan menyelesaikan masalah. Dalam proses pembelajaran tujuan akhirnya adalah mendapatkan hasil belajar yang baik. Menurut Jihad dan Haris (2013), hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Setelah siswa melakukan proses belajar maka siswa diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Siswa dapat dikatakan berhasil dalam belajar adalah siswa yang dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada hari Jumat, 24 November 2023 terhadap guru kelas III SD Negeri Arjosari, peneliti memperoleh informasi bahwa guru masih memakai model pembelajaran kooperatif, guru belum memaksimalkan dalam menggunakan media pembelajaran, siswa yang aktif hanya beberapa anak saja, siswa mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran, hasil belajar IPS dan keterampilan sosial masih tergolong rendah. Guna memperkuat hasil diatas, peneliti melakukan analisis data hasil belajar IPS siswa kelas III SD Negeri Arjosari dengan tujuan mengetahui tingkat keberhasilan belajar siswa. Hasil analisis data penilaian akhir semester pada muatan Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa 54% atau 10 siswa dari 15 siswa belum memenuhi KKM. KKM untuk muatan Bahasa Indonesia yaitu 75. Karena dapat memberi tahu dengan adanya teknologi pangan bisa membuat makanan menjadi lebih tahan lama.

Untuk mengatasi permasalahan diatas diharapkan, guru dapat menggunakan berbagai model pembelajaran yang mengaktifkan siswa. Terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai Solusi permasalahan tersebut, diantaranya yaitu model *Student Team Achievement Division (STAD)*, model *Project Based Learning (PjBL)*, model *Problem Based Learning (PBL)*, dan yang lain-lain. Pada penelitian ini, peneliti memilih model *Problem Based Learning (PBL)* sebagai solusi untuk meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* juga merupakan salah satu model yang direkomendasikan dalam pembelajaran kurikulum 2013. Menurut Saputri A, (2022:93) menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* membantu siswa dalam mengembangkan kecakapan memecahkan masalah, meningkatkan pemahaman dan pengetahuan, serta keaktifan dalam mendapatkan pengetahuan. menurut Rusmono (Eismawati,dkk, 2019:73) menjelaskan tahap model *Problem Based Learning* yaitu: (1) orientasi dalam pembelajaran masalah, (2) mengondisikan dan mengatur semua peserta didik dalam kelompok diskusi, guru memberi tugas yang berkaitan dengan masalah, (3) guru mendampingi kegiatan secara individu maupun berkelompok, (4) siswa melakukan pengemabangan dan presentasi terhadap hasil karyanya, (5) analisis dan mengevaluasi terhadap suatu proses memecahkan permasalahan dengan melaksanakan kegiatan refleksi.

Indriani (2011:68-69) mengemukakan bahwa media *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran postcard atau sekitar 25x30 cm. gambar yang ditampilkan dalam kartu adalah gambaran tangan/foto, atau gambar/foto yang sudah ada dan ditempelkan pada lembaran kartu-kartu tersebut.

Gaol (2021:160) menyatakan keterampilan sosial anak yang buruk akan membuat anak sulit beradaptasi dengan lingkungan, sehingga menyebabkan merasa rendahnya harga diri, dikucilkan secara sosial dan kecenderungan anti sosial. Hal itu berpengaruh terhadap kemampuan siswa sebagai makhluk sosial dalam belajar. Maryani (2011:20) indikator keterampilan sosial yakni: (1) keterampilan dasar berinteraksi, (2) keterampilan komunikasi, (3) keterampilan bekerja sama dan (4) keterampilan menyelesaikan masalah.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Fira Artanti (2023:79) menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa ditandai dengan meningkatnya keaktifan siswa. Penelitian ini mendukung penelitian terdahulu yang dilakukan Fauziah (2016) bahwa penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. Peneliti juga membuktikan pernyataan Alfianiawati, Desyandri dan Narsul (2019) yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS yang menerapkan model *Problem Based Learning (PBL)* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar IPS yang tidak menerapkan model *Problem Based Learning (PBL)*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan Langkah-langkah penerapan *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media *flashcard* untuk meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar IPS tentang perkembangan teknologi pangan pada siswa kelas III SDN Arjosari, (2) meningkatkan keterampilan sosial tentang perkembangan teknologi pangan melalui penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media *flashcard* pada siswa kelas III SDN Arjosari, (3) meningkatkan hasil belajar IPS tentang perkembangan teknologi pangan melalui penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media *flashcard* pada siswa kelas III SDN Arjosari, (4) mendeskripsikan kendala dan Solusi penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media *flashcard* untuk meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar tentang perkembangan teknologi pangan pada siswa kelas III SDN Arjosari.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas. Prosedur penelitian ini sejalan pada penelitian yang dikemukakan oleh Arikunto, Suhardjono & Supardi (2015) yaitu terdiri dari empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, yaitu merencanakan tindakan yang akan dilakukan, (2) pelaksanaan, yaitu tindakan yang dilakukan saat pembelajaran, (3) observasi, yaitu melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran, dan (4) refleksi, yaitu menganalisis dan mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan. Subjek penelitian ini ialah guru dan siswa kelas III SDN Arjosari tahun ajaran 2023/2024 yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 2 siswa perempuan.

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif yang diperoleh dari informasi/data observasi dan wawancara pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menerapkan model *Problem Based Learning (PBL)* dengan media *flashcard* dan data kuantitatif diperoleh data dari keterampilan sosial dan hasil belajar IPS tentang perkembangan teknologi pangan. Sumber data dalam penelitian ini yaitu siswa kelas III dan guru kelas III. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan tes. Uji validitas data menggunakan triangulasi sumber dan Teknik,

sejalan pada penyajian data menurut Sugiyono (2015, hlm 373). Teknik analisis data menggunakan teknik Miles dan Huberman (Sugiyono, 2015, hlm. 373-345) yang terdiri tiga langkah yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus dengan lima pertemuan. Penelitian ini dinyatakan berhasil jika penerapan Langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dengan *flashcard* yang diukur melalui observasi dan wawancara pelaksanaan tindakan dapat memenuhi indikator kinerja penelitian dengan persentase 85%, capaian keterampilan sosial siswa setelah menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dengan persentase yang dapat memenuhi indikator kinerja penelitian. Ketuntasan hasil belajar setelah menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dengan *flashcard* yang diukur dengan tes hasil belajar siswa dapat mencapai persentase 85% dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)=75

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* dengan media *flashcard* untuk meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar IPS tentang perkembangan teknologi pangan pada siswa kelas III SDN Arjosari dilakukan dalam tiga siklus dengan masing-masing siklus I dan siklus II terdiri dua pertemuan, dan siklus III terdiri dari satu pertemuan. Setiap pertemuan dilaksanakan dengan alokasi waktu 70 menit. Satu siklus terdiri dari empat tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru, kegiatan pembelajaran sudah sesuai dengan skenario pembelajaran dan RPP. Seluruh Langkah penerapan model sudah optimal dan siswa berpartisipasi dengan aktif. Sebagai contoh saat perumusan masalah, siswa aktif mengungkapkan pendapat dengan bantuan stimulus yang diberikan oleh guru. Selama kegiatan pembelajaran siswa juga sudah mulai aktif menjawab pertanyaan tanpa ditunjuk oleh guru. Berdasarkan wawancara terhadap siswa, pembelajaran sangat menyenangkan dengan adanya media *flashcard*. Siswa dapat mendapatkan berbagai informasi dari berbagai sumber selain dari buku. Namun, masih terdapat siswa yang belum aktif selama pembelajaran.

#### Penerapan Model *Problem Based Learning (PBL)* dengan Media *Flashcard*

Penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* dengan media *flashcard* dilaksanakan melalui Langkah-langkah sebagai berikut: a) orientasi masalah dengan bantuan media *flashcard*, (b) pengorganisasian siswa untuk belajar, (c) pembimbingan penyelidikan individu maupun kelompok dengan bantuan media *flashcard*, (d) penyajian hasil karya, (e) refleksi pembelajaran dengan bantuan media *flashcard*. Langkah-langkah yang digunakan oleh peneliti sejalan pada langkah-langkah yang dikemukakan oleh Arends (Nurfadhilah, Eismawati, putri, 2022:29), Handoyo dan Arifin (2016:34) dan Eismawati, Koeswati dan Radia (2019:73) yang kemudian disimpulkan menjadi Langkah-langkah yang disebutkan diatas. Berikut ini merupakan hasil observasi penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* dengan media *flashcard* siklus I-III:

**Tabel 1. Perbandingan Antar Siklus Hasil Observasi Penerapan Model *Problem Based Learning (PBL)* dengan media *Flashcard***

Subjek Penelitian	Langkah-langkah	Siklus I	Siklus II	Siklus III
		(%)	(%)	(%)
Guru	1. Orientasi masalah dengan bantuan media <i>flashcard</i>	89,16	85,83	86,67
	2. Pengorganisasian siswa untuk belajar	85,00	87,50	88,34

	3. Pembimbingan penyelidikan individu maupun kelompok dengan bantuan media flashcard	88,34	89,16	90,00
	4. Penyajian hasil karya	79,16	85,83	91,67
	5. Refleksi pembelajaran dengan bantuan media flashcard			
<b>Rata-rata</b>		<b>85,83</b>	<b>87,50</b>	<b>90,00</b>
Siswa	1. Orientasi masalah dengan bantuan media flashcard	85,83	86,67	86,67
	2. Pengorganisasian siswa untuk belajar	89,16	86,67	90,00
	3. Pembimbingan penyelidikan individu maupun kelompok dengan bantuan media flashcard	85,83	86,67	91,67
	4. Penyajian hasil karya	80,00	90,00	93,34
	5. Refleksi pembelajaran dengan bantuan media flashcard	90,00	92,50	95,00
<b>Rata-rata</b>		<b>86,16</b>	<b>88,50</b>	<b>91,34</b>

Berdasarkan tabel 1, diketahui bahwa proses pembelajaran pada siklus I, II DAN III selalu mengalami peningkatan. Hasil observasi terhadap guru pada siklus I yaitu 85,83%, pada siklus II yaitu 87,50% dan pada siklus III yaitu 90,00% . sedangkan hasil observasi terhadap siswa pada siklus I yaitu 86,16%, pada siklus II yaitu 88,50% dan pada siklus III yaitu 91,34%

Berdasarkan hasil pengamatan, dapat diketahui bahwa Langkah-langkah model *Problem Based Learning (PBL)* dengan media *flashcard* yang diterapkan adalah:

1. Orientasi masalah dengan bantuan media *flashcard*

Guru menyampaikan orientasi masalah dengan media *flashcard* berupa *flashcard* dan mengajukan pertanyaan pemantik kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari untuk menggali pengetahuan awal siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Savoie dan Huges (Wena, 2011:91) bahwa belajar dimulai dengan suatu permasalahan yang berkaitan dengan dunia nyata siswa. Masalah yang disajikan dengan media *flashcard* yang bisa berupa gambar dan teks, akan membuat siswa lebih mudah untuk menggali informasi dari permasalahan tersebut kemudian dipecahkan (Sudiatmika, Subagia & Muderaqan, 2016:176).

2. Pengorganisasian siswa untuk belajar

Pada Langkah ini siswa membentuk kelompok dengan bimbingan guru yang terdiri dari 4-5 anak secara heterogen. Siswa secara bertahap berpindah tempat untuk berkumpul dengan kelompok diskusi. Astuti (2019:68) berpendapat bahwa seorang guru perlu memutuskan bahwa penting bagi tim penyelidikan untuk mewakili berbagai tingkat kemampuan dan keragaman ras, etnik atau keragaman gender. Selanjutnya guru memberikan lembar kerja dan menjelaskan petunjuk penyelidikan.

3. Pembimbingan penyelidikan individu maupun kelompok

Pada langkah ini guru membimbing dan mengarahkan siswa dalam berdiskusi dengan anggota kelompoknya. Guru menyediakan *flashcard* sebagai sumber belajar siswa. Kehadiran sumber belajar berbasis media *flashcard* bermanfaat untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh siswa (Harefa, 2019:153). Siswa dituntut untuk aktif Bersama kelompoknya untuk memecahkan masalah dengan mencari dari berbagai sumber. Slameto (Dewi, 2016:7) berpendapat bahwa bila siswa menjadi partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, maka siswa akan lebih mudah menyerap ilmu pengetahuan dengan baik.

4. Penyajian hasil karya

Pada langkah ini, guru membimbing siswa melakukan presentasi hasil diskusi mereka di depan kelas secara bergantian. Guru memberikan kesempatan bertanya dan menanggapi kelompok presenter. Dengan adanya kegiatan tanya jawab menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sofyan, dkk (2017:69) siswa dalam kelompok mengembangkan laporan hasil penelitian sesuai format yang sudah disepakati kemudian mempresentasikannya.

#### 5. Refleksi pembelajaran dengan bantuan media flashcard

Pada langkah ini siswa Bersama guru melaksanakan refleksi terhadap investigasi dan proses pemecahan masalah dengan media flashcard. Selain itu, guru memberikan penguatan dengan penjelasan singkat terhadap point penting materi perkembangan teknologi pangan dan memberikan kesempatan siswa untuk bertanya. Penarikan kesimpulan dilakukan Bersama-sama antara siswa dan guru, kemudian siswa mencatat hasil simpulan dan pokok bahasan dalam buku catatan, dilanjutkan siswa mengerjakan soal evaluasi secara mandiri. Huda (2015:185) di setiap akhir pembelajaran siswa diminta mengerjakan soal evaluasi secara individu, kemudian hasil evaluasi tersebut di skor dan dihitung.

### Keterampilan Sosial IPS Materi Perkembangan Teknologi Pangan

Peneliti ini juga terdapat peningkatan keterampilan sosial. Peningkatan terjadi pada empat indikator berdasar dari pendapat Maryani (2011:20) yakni: (1) keterampilan dasar berinteraksi, (2) keterampilan komunikasi, (3) keterampilan bekerja sama dan (4) keterampilan menyelesaikan masalah hasil observasi keterampilan sosial siklus I sampai siklus III

Tabel 2. Analisis perbandingan Hasil Observasi Keterampilan Sosial Siklus I-III

Indikator	Siklus I		Siklus II		Siklus III	Rata-rata
	Pert. 1	Pert.2	Pert.1	Pert.2	Pert.1	
	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	
Keterampilan dasar berinteraksi	81,25	79,16	81,25	85,46	87,50	83,34
Keterampilan komunikasi	70,83	72,91	87,50	87,50	89,58	81,67
Keterampilan bekerja sama	72,91	79,16	83,34	89,58	91,67	83,34
Keterampilan menyelesaikan masalah	83,34	81,25	85,41	91,67	95,83	87,50
Rata-rata	77,08	78,12	84,37	88,54	91,14	83,95

Berdasarkan tabel 2, diketahui bahwa hasil observasi keterampilan sosial siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III. Persentase rata-rata keterampilan sosial siswa pada siklus I pertemuan 1 sebesar 77,08%, rata-rata siklus I pertemuan 2 sebesar 78,12%. Persentase rata-rata siklus II pertemuan 1 sebesar 84,37% dan pada siklus II pertemuan 2 sebesar 88,54%. Persentase rata-rata siklus III pertemuan 1 sebesar 91,14%. Peningkatan menonjol pada setiap siklus yaitu siswa lebih berani dan percaya diri, siswa saling menghargai dan taat terhadap kesepakatan dalam pembelajaran. Hal tersebut relevan dengan penelitian yang dilakukan Gunawan, Indrayani (2021:48-49) yang membuktikan bahwa penerapan model Problem Based Learning berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan sosial. Setiawan, Hadiyanti & Kriswanto (2022:186-187) juga membuktikan bahwa penerapan model Problem Based Learning signifikan terhadap keterampilan sosial.

### Hasil Belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Pangan

Peningkatan hasil belajar IPS tentang perkembangan teknologi pangan diukur menggunakan teknik tes dengan menggunakan instrument lembar soal tes yang dilaksanakan pada akhir kegiatan pembelajaran. Perbandingan hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus I, II, dan III yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I, II, III

Nilai	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pert. 1	Pert.2	Pert.1	Pert.2	Pert.1
	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)
95-100	-	-	-	20,00	33,34
90-94	20,00	20,00	26,67	26,64	40,00
85-89	20,00	20,00	60,00	40,00	20,00
80-84	33,34	33,34	20,00	6,67	-
75-79	-	-	-	-	-
70-74	6,67	26,67	-	13,34	6,67
65-59	13,34	-	-	-	-
<60	13,34	-	-	-	-
Nilai Tertinggi	93,34	93,34	93,34	100	100
Nilai Terendah	53,34	73,34	73,34	73,34	73,34
Rata-rata	77,77	82,22	86,65	89,76	92,86
Siswa Tuntas	66,67	73,34	86,67	93,34	93,34
Siswa Belum Tuntas	33,34	26,67	13,34	6,67	6,67

Berdasarkan tabel 3, dapat diketahui bahwa ketuntasan hasil belajar siswa selalu mengalami peningkatan di setiap siklus. Pada siklus I persentase siswa yang tuntas sebesar 79,99%, pada siklus II sebesar 87,32% dan pada siklus III 92,86%. Hasil akhir pada siklus III sudah mencapai target yang ditentukan. Hasil penelitian di atas memperkuat penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Kurniawan (2013:147-150) yang menyatakan bahwa rerata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan model *Problem Based Learning* dengan berbantuan media *flashcard*. Ramadhan, Aeni dan Sujanan (2016:729) juga membuktikan bahwa model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dengan berbantuan media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

### Kendala dan Solusi Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Media *Flashcard*

Penerapan model *Problem Based Learning* dengan berbantuan media *flashcard* yang dilaksanakan selama tiga siklus menemui beberapa kendala yaitu: (a) guru melewati salah satu langkah kegiatan pembelajaran, (b) pembagian kelompok kurang kondusif, (c) kurang kerja sama antar siswa saat berdiskusi, (d) banyaknya siswa yang kurang aktif dalam melakukan diskusi kelompok maupun kegiatan presentasi, (e) waktu pelaksanaan melebihi batas waktu yang ditentukan, (f) beberapa siswa gaduh saat kegiatan diskusi, (g) banyaknya siswa yang belum mencatat kesimpulan materi pembelajaran, (h) siswa tidak aktif dalam diskusi dan menanggapi tanya jawab, (i) siswa gaduh saat kegiatan diskusi dan presentasi, (j) guru belum mengarahkan secara optimal dalam proses tanya jawab sehingga siswa belum percaya diri, (k) presentasi siswa masih tergantung pada instruksi guru, (l) beberapa siswa belum aktif berpendapat dalam kegiatan berdiskusi dan tanggung jawab. Beberapa kendala di atas juga dialami oleh Mulyadi dan Ratnaningsih (2022:43) dalam penelitiannya yang menemukan kendala bahwa terdapat siswa yang pendiam sehingga menyebabkan siswa tersebut tidak aktif dalam berdiskusi. Kendala wajar ditemui karena siswa belum terbiasa menggunakan

model Problem Based Learning. Kendala tersebut disebabkan oleh salah satu kelemahan model Problem Based Learning yang diutarakan oleh Yulianti dan Gunawan (2019:402) yaitu apabila pemahaman siswa kurang termotivasi untuk belajar.

Adapun Solusi dari kendala yang ditemui pada saat penelitian yaitu: (a) guru lebih meningkatkan kesiapan dalam mengajar, (b) guru menggunakan metode pembagian kelompok yang sesuai antara lebih tegas dalam mengingatkan siswa, (c) siswa lebih aktif bekerja sama dengan arahan dan bimbingan dari guru, (d) siswa lebih berani dan aktif mengungkapkan pendapat dengan motivasi dan rasakan dari, (e) guru lebih memperhatikan alokasi waktu yang telah ditentukan, (f) siswa lebih tertib saat kegiatan berdiskusi, (g) siswa lebih tertib dengan mencatat kesimpulan materi pembelajaran dengan pengawasan guru, (h) siswa lebih tertib saat kegiatan diskusi dan presentasi, (i) siswa lebih tertib dengan mencatat kesimpulan materi pembelajaran dengan pengawasan guru, (j) pemberian motivasi dan arahan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dengan percaya diri, (k) memberikan kesempatan pada siswa untuk lebih mandiri dan percaya diri dalam presentasi serta memberikan penghargaan. Solusi di atas sesuai dengan pendapat Mulyadi dan Ratnaningsih (2022:43) bahwa guru membangkitkan minat dari dalam diri siswa, serta memberikan rangsangan berupa masalah yang berkaitan dengan materi Pelajaran agar kemampuan siswa untuk menganalisis suatu permasalahan dapat meningkat. Guru juga dapat melakukan berbagai pendekatan kepada siswa untuk mendapatkan informasi mengenai kondisi siswa (Auliah, Febriyanti, Rustini, 2023:2032)

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, Kesimpulan dari penelitian ini adalah (1) penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* dengan media *flashcard* untuk meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar IPS tentang perkembangan teknologi pangan dilaksanakan dengan Langkah-langkah yaitu: orientasi masalah dengan bantuan media *flashcard*, pengorganisasian siswa untuk belajar, pembimbingan penyelidikan individu maupun kelompok dengan bantuan media *flashcard*, penyajian hasil karya, refleksi pembelajaran dengan bantuan media *flashcard*, (2) penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* dengan media *flashcard* dapat meningkatkan keterampilan sosial pada siswa. Persentase siklus I yaitu 77,60%, meningkat menjadi 86,71% dan pada siklus III mencapai 91,14%, (3) penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* dengan media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar IPS tentang perkembangan teknologi pangan pada siswa. Persentase ketuntasan siklus I yaitu 79,99%, meningkat pada siklus II menjadi 87,32% dan pada siklus III mencapai 92,86%, (4) kendala yang dominan muncul dalam penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* dengan media *flashcard* untuk meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar IPS tentang perkembangan teknologi pangan yaitu siswa kurang aktif, kurang Kerjasama dalam diskusi kelompok serta kelas kurang kondusif adapun Solusi dari kendala tersebut yaitu guru memberikan motivasi dan stimulus kepada siswa untuk mengungkapkan pendapatnya dengan percaya diri serta menekankan tata tertib belajar.

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, peneliti memberikan saran yaitu siswa sebaiknya meningkatkan rasa percaya diri dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran berlangsung dengan kondusif dan memperoleh hasil maksimal. Guru diharapkan dapat menggunakan inovasi baru dalam pembelajaran salah satunya dengan menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* dengan media *flashcard*, sekolah hendaknya mendukung guru dalam penerapan model dan media pembelajaran yang menarik dengan melengkapi sarana dan prasarana guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Astuti, T. P. (2019). Model problem based learning dengan mind mapping dalam pembelajaran IPA abad 21. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 64-73. <https://doi.org/10.21009/pbe.3-1.9>
- Auliah, F. N., Febriyanti, N., & Rustini, T. (2023). Analisis Hambatan Guru dalam Penerapan Model Problem Based Learning pada Pembelajaran IPS Kelas IV di SDN 090 Cibiru Bandung. *Journal on Education*, 5(2), 2025-2033. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/download/11759/7057>
- Eismawati, E., Koeswanti, H. D., & Radia, E. H. (2019). Peningkatan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran problem based learning (PBL) siswa kelas 4 SD. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 71-78. <https://doi.org/10.26486/jm.v3i2.694>
- Handayani, P. (2017). Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak pada Mata Pelajaran IPS. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 7(01), 39-46.
- Maryani, E. (2011). *Pengembangan Progran Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyadi, K., & Ratnaningsih, N. (2022). Analisis Pencapaian Dan Kendala Penerapan Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT). *J KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 3(1), 37-46. <http://dx.doi.org/10.25157/j-kip.v3i1.7023>
- Nasrul, N. (2017). Penggunaan Model Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1). <https://doi.org/10.24036/jippsd.v1i1.7935>
- Nurfadhillah, D. U., Elmiati., & Putri, D. M. (2022). Sintak Model Problem Based Learning Pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Guru Di Sekolah Menengah Pertama. *EduCurio: Education Curiosity*, 1(1), 28-34. <http://qjurnal.my.id/index.php/educurio/article/download/19/8>
- Purwanto, A. (2017). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe STAD Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar Peranan Indonesia pada Era Global Siswa Kelas VI SDN 2 Tegalpingen Purbalingga. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 3(3), 491-498.
- Sari, L. H., & Mawardi, M. (2022). PBL Berbantu Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar. *Al-Mada: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 5(4), 525-535. <https://doi.org/10.1088/17426596/1185/1/012146>
- Sudiatmika, I. M. A., Subagia, I. W., & Muderawan (2016, August). Pengaruh penggunaan multimedia pada model problem based learning (PBL) terhadap hasil belajar kimia siswa. In *Prosiding Seminar Nasional MIPA*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/semnasmipa/article/download/102011>
- Wena, M. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporen*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yulianti, E., & Gunawan, I. (2019). Model pembelajaran problem based learning (PBL): Efeknya terhadap pemahaman konsep dan berpikir kritis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 399-408. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i3.4366>.