

Penerapan Model *Problem Based Learning (PBL)* dengan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS di Kelas V SD Negeri III Ngerangan

Adam Rizky Fuadhi, Suhartono, Rokhmaniyah

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

Article History

accepted 1/3/2025

approved 1/4/2025

published 30/5/2025

Abstract

Education as one of the basic milestones in life. The study aimed to: (1) describe the steps of Problem Based Learning using Flash Card, (2) improve natural and social science learning outcomes, and (3) describe the obstacles and solutions found in learning. It was a class action research. The subjects were teacher and 25 students of fifth grade at SDN III Ngerangan consisted of 9 boys and 16 girls. The data were qualitative and quantitative. Data collection techniques used observation, interviews, and tests. Data validity used triangulation of techniques and triangulation of sources. Data analysis included data reduction, data presentation, and conclusion. The results indicated (1) there were five steps of Problem Based Learning using Flash Card; (2) the percentages of student learning outcomes were 60% in the first cycle, 86% in the second cycle, and 96% in the third cycle; (3) the obstacle was that the students were passive and unconfident to deliver opinion. It concludes that Problem Based Learning using Flash Card improves natural and social science learning outcomes about the environmental damage in fifth grade of SDN III Ngerangan in academic year of 2023/2024.

Keywords: Problem Based Learning, *flash card*, *natural and social science learning outcomes*

Abstrak

Pendidikan sebagai salah satu tonggak dasar dalam sebuah kehidupan. Tujuan penelitian ini yaitu: (1) mendeskripsikan langkah penerapan model Problem Based Learning dengan media *Flash Card*; (2) meningkatkan hasil belajar IPAS; (3) mendeskripsikan kendala dan solusi yang ditemukan dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas V SDN III Ngerangan yang berjumlah 25 siswa dengan 9 laki-laki dan 16 perempuan. Data yang digunakan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan tes. Validitas data menggunakan triangulasi teknik dan sumber data. Analisis data dilaksanakan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan penerapan model Problem Based Learning (PBL) dengan media *Flash Card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus I=60%, siklus II=86%, pada siklus III=96; (3) kendala yang ditemui yaitu siswa kurang aktif dan percaya diri untuk berpendapat. Kesimpulan penelitian ini adalah penerapan model Problem Based Learning dengan media *Flash Card* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS materi lingkungan jadi rusak di kelas V SDN III Ngerangan tahun ajaran 2023/2024.

Kata kunci: *model Problem Based Learning, pembelajaran IPAS, hasil belajar*



PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai salah satu tonggak dasar dalam sebuah kehidupan. Pendidikan menjadi fasilitas yang digunakan sebagai pengembangan kemampuan seseorang untuk memperoleh berbagai keterampilan serta pengalaman agar dapat berkompetisi (Susilo & Sarkowi, 2018). Pengetahuan dan keterampilan diperlukan bagi generasi muda untuk menghadapi tantangan di masa depan yang diperoleh melalui pendidikan. Keberadaan pendidikan dapat memengaruhi peningkatan sumber daya manusia. Pendidikan memiliki tujuan mencerdaskan generasi bangsa, Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan bukan hanya mempersiapkan anak untuk kehidupan masa depan, tetapi juga membentuk pribadi yang mampu berpikir kritis, mandiri, dan bertanggung jawab terhadap lingkungannya (Dewantara, 1977). Oleh karena itu terlaksananya pendidikan yang berkualitas tidak lepas dari adanya peran guru. Selain peran guru perlunya juga suatu pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran akan efektif bagi siswa apabila guru memiliki pengetahuan tentang objek yang akan diajarkan sehingga dalam menyampaikan materi tersebut dapat berjalan dengan lancar dan inovatif. Selain itu, terciptanya suatu pembelajaran yang baik didukung dengan penggunaan model dan media pembelajaran. Misalnya, penggunaan model *Problem Based Learning (PBL)* membantu siswa untuk belajar melalui masalah yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif. Penggunaan media seperti *Flashcard* juga sangat efektif dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak, teoretis, dan umum, dengan membuat konsep-konsep lebih mudah dipahami. Media pembelajaran, seperti *Flashcard*, memungkinkan siswa untuk belajar secara visual dan kinestetik, sehingga pemahaman terhadap materi lebih mudah tercapai (Yanto, 2019).

Kurikulum pembelajaran di Indonesia beberapa kali mengalami perubahan. Hal ini dikarenakan kurikulum disesuaikan dengan perkembangan zaman yang terus maju. Kurikulum yang terdapat di Indonesia salah satunya adalah Kurikulum 2013 yang saat ini masih digunakan beberapa kelas di sekolah dasar. Pendidikan Indonesia baru-baru ini mulai menerapkan kurikulum baru yaitu Kurikulum Merdeka. Pada Kurikulum Merdeka terjadi pembaruan dari kurikulum yang sebelumnya yaitu menggabungkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Keterpaduan IPA dan IPS menjadi salah satu solusi pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi literasi dan numerasi. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Rohman dkk., 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri III Ngerangan pada Selasa, 23 Januari 2024, diperoleh informasi sebagai berikut: (1) guru belum menerapkan model pembelajaran yang interaktif dan kontekstual, sehingga kurang menarik minat siswa untuk terlibat aktif; (2) pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher-centered*), yang membatasi partisipasi siswa dalam proses pembelajaran; (3) terdapat siswa yang kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena metode pengajaran yang cenderung monoton; (4) sebagian siswa kesulitan fokus saat mendengarkan penjelasan guru, disebabkan oleh gangguan dari luar kelas yang tidak terkendali; (5) beberapa siswa masih kesulitan memahami materi dan menganalisis permasalahan karena metode penyampaian materi tidak sesuai dengan gaya belajar mereka, sehingga konsep-konsep yang disampaikan menjadi sulit dipahami secara mendalam. Selain observasi dan wawancara, peneliti melakukan analisis data hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN III Ngerangan untuk mengetahui tingkat keberhasilan

belajar siswa. Bahwa pada hasil PTS mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Hal tersebut dapat dibuktikan dari 28 siswa yang terdiri dari 9 laki-laki dan 19 perempuan memiliki perolehan nilai rata-rata sebesar 69, dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) 70. Rata-rata tersebut diperoleh dari 57,15% yang berada di bawah KKTP, serta 42,85% yang tuntas di atas KKTP.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di kelas V SD Negeri III Ngerangan diperlukan adanya perbaikan serta inovasi dalam proses pembelajaran untuk dapat meningkatkan hasil belajar IPAS. Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan solusi yaitu dengan menggunakan model pembelajaran dan media yang menarik perhatian siswa serta model yang mampu membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan yaitu menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL). Model PBL adalah metode pembelajaran dipicu oleh permasalahan, yang mendorong siswa untuk belajar dan bekerja kooperatif dalam kelompok untuk mendapatkan solusi, berpikir kritis dan analitis, mampu menetapkan serta menggunakan sumber daya pembelajaran yang sesuai (Hotimah, 2020). Perbedaan utama antara PBL dan *Project Based Learning* (PjBL) terletak pada fokus pembelajaran. PBL berorientasi pada pemecahan masalah nyata yang terbatas dalam konteks pembelajaran, sementara PjBL melibatkan proyek yang lebih panjang dan mendalam, dengan hasil akhir berupa produk nyata. PjBL menekankan pada proses eksplorasi dan penciptaan produk, sementara PBL lebih fokus pada pemecahan masalah dengan waktu yang lebih singkat (Susanti, 2021). Penggunaan model PBL dalam pembelajaran diharapkan bisa membawa perubahan hasil belajar IPAS. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Ka'u (2022) bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPAS yang menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) lebih tinggi dibandingkan hasil belajar IPAS yang tidak menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL). Adapun langkah PBL yang digunakan dalam penelitian ini yaitu (1) orientasi pada masalah; (2) mengorganisasikan siswa untuk belajar; (3) membimbing penyelidikan individu dan kelompok; (3) mengembangkan dan menyajikan hasil diskusi; (4) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Puspita, dkk, 2018).

Model PBL dapat menjadi lebih bermakna jika didukung adanya media sebagai alat bantu pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran yaitu media *Flash Card*. Media *Flash Card* merupakan media sederhana yang dipergunakan oleh guru dalam menyampaikan isi materi pada pembelajaran IPAS (Febriyanto & Yanto, 2019). Menurut Okdiansyah dkk., (2021) media *Flash Card* merupakan media pembelajaran berbentuk kartu bergambar dan berisi pertanyaan yang diterapkan melalui permainan kartu. Kelebihan media *Flash Card* antara lain praktis (tidak perlu menggunakan listrik), mudah dibawa kemana-mana (ukuran yang kecil mudah disimpan dalam tas), dan menyenangkan (penggunaannya dapat melalui permainan).

Meskipun banyak penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas model PBL dan *Flash Card*, setiap model pembelajaran dapat menghasilkan kesimpulan yang berbeda tergantung pada karakteristik subjek yang berbeda. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk menguji apakah penerapan model PBL dengan media *Flash Card* dapat terlaksana secara efektif di SD Negeri III Ngerangan, khususnya untuk mata pelajaran IPAS. Dengan menguji model ini pada subjek yang spesifik, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih tepat terkait efektivitas model PBL dan *Flash Card* dalam meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman materi, dan kemampuan berpikir kritis pada konteks dan lingkungan belajar yang berbeda. Hasil penelitian ini juga akan memberikan data empiris yang membandingkan apakah hasil yang diperoleh sejalan dengan temuan penelitian-penelitian serupa di sekolah lain atau menunjukkan variasi yang unik.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penerapan model Problem Based Learning (PBL) yang dibarengi dengan penggunaan media Flash Card dalam pembelajaran IPAS dengan materi lingkungan yang rusak. Dalam penelitian ini, media Flash Card digunakan secara inovatif untuk membantu siswa memahami konsep lingkungan dengan lebih mudah dan menyenangkan. Selain itu, meskipun model PBL sudah banyak digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran, penerapannya khusus untuk materi lingkungan yang rusak dengan media Flash Card masih jarang dibahas dalam penelitian sebelumnya, terutama di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara yang lebih interaktif dan kontekstual, sesuai dengan kondisi pembelajaran di SDN 3 Ngerangan pada tahun ajaran 2023/2024.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan tujuan: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model Problem Based Learning (PBL) dengan media *Flash Card* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi lingkungan jadi rusak di kelas V SDN 3 Ngerangan tahun ajaran 2023/2024; (2) meningkatkan hasil belajar IPAS materi lingkungan jadi rusak melalui penerapan model Problem Based Learning (PBL) dengan media *Flash Card* di kelas V SDN 3 Ngerangan tahun ajaran 2023/2024; (3) mendeskripsikan kendala dan solusi dalam penerapan model Problem Based Learning (PBL) dengan media *Flash Card* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi lingkungan jadi rusak di kelas V SDN 3 Ngerangan tahun ajaran 2023/2024.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kolaboratif bersama guru kelas V SD Negeri III Ngerangan. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri III Ngerangan dari bulan Januari-Juni 2024. Penelitian dilakukan selama tiga siklus sebanyak 5 pertemuan. Prosedur pada penelitian ini mengacu pada pendapat Arikunto, dkk, (2017) melalui empat langkah, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi. Subjek dalam penelitian ini yaitu guru kelas V dan siswa kelas V SD Negeri III Ngerangan tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 25 siswa.

Pada penelitian ini terdapat data kuantitatif diperoleh dari hasil belajar Sumatif Akhir Semester I mata pelajaran IPAS siswa kelas V SD Negeri III Ngerangan tahun ajaran 2023/2024. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara dan observasi penerapan model Problem Based Learning dengan media *Flash Card* dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan nontes. Uji validitas data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik yang mengacu pada pendapat Sugiyono (Kojongian dkk., 2022). Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles dan Huberman dalam (Parnawi, 2020). Aspek yang diukur dalam indikator kinerja penelitian yaitu: (1) penerapan model Problem Based Learning dengan media *Flash Card*; (2) ketuntasan hasil belajar IPAS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melaksanakan penelitian dengan menggunakan model Problem Based Learning (PBL) dengan media *Flash Card* sesuai langkah-langkah yang telah direncanakan. Terdapat lima langkah dalam pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yaitu: (1) orientasi pada masalah; (2) mengorganisasikan siswa untuk belajar; (3) membimbing penyelidikan individu dan kelompok; (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya; serta (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Langkah-langkah tersebut mengacu pada langkah-langkah yang dikemukakan oleh

Vitasari, dkk., (2013) , Puspita, dkk., (2018), dan Rusman (Surya, 2017). Berikut hasil observasi siklus I, II, dan III.

Tabel 1. Hasil Observasi Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dengan media *Flash Card*

Langkah PBL	Siklus I		Siklus II		Siklus III		Rata - rata	
	Guru (%)	Siswa (%)	Guru (%)	Siswa (%)	Guru (%)	Siswa (%)	Guru (%)	Siswa (%)
Orientasi pada masalah	83,33	80	88,33	87,50	93,33	91,67	86,67	86,39
Mengorganisasikan siswa untuk belajar	83,33	81,67	87,50	84,17	91,67	90	87,50	85,28
Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	79,17	78,33	85,83	84,17	91,67	90	85,56	84,17
Mengembangkan dan menyajikan hasil diskusi	79,17	79,17	85,83	83,33	91,67	90	85,56	84,17
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	77,5	79,17	82,50	83,33	90	86,67	83,33	83,05
Rata - rata	80,50	79,67	86	84,50	91,67	89,67	85,72	84,61

Berdasarkan Tabel 1. dapat disimpulkan bahwa hasil rata – rata pengamatan terhadap penerapan model Problem Based Learning (PBL) dengan media *Flash Card* pada setiap siklus selalu mengalami peningkatan. Pada langkah pertama orientasi pada masalah, guru menyajikan masalah terkait materi IPAS, seperti ekosistem, menggunakan *Flash Card* untuk memperkenalkan konsep penting. Pada siklus I, pengamatan menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan tahap ini dengan baik, mencapai 83,33%, sementara siswa menunjukkan partisipasi sebesar 80%. Pada siklus II, persentase ini meningkat menjadi 88,33% untuk guru dan 87,50% untuk siswa, hingga pada siklus III mencapai 93,33% untuk guru dan 91,67% untuk siswa, dengan rata-rata 86,67% untuk guru dan 86,39% untuk siswa. Selanjutnya, pada tahap mengorganisasikan siswa untuk belajar, guru membimbing siswa dalam mendiskusikan masalah berdasarkan informasi yang ada pada *Flash Card*. Siklus I menunjukkan bahwa guru mencapai 83,33% dan siswa 81,67%, yang meningkat pada siklus III hingga 91,67% untuk guru dan 90% untuk siswa, dengan rata-rata keseluruhan 87,50% dan 85,28%. Pada langkah membimbing penyelidikan individu dan kelompok, guru terus membimbing siswa menggunakan *Flash Card* untuk melakukan penyelidikan, dengan hasil observasi di siklus I sebesar 79,17% untuk guru dan 78,33% untuk siswa, yang meningkat pada siklus III menjadi 91,67% untuk guru dan 90% untuk siswa. Setelah itu, dalam tahap mengembangkan dan menyajikan hasil diskusi, siswa mempresentasikan hasil penyelidikan, di mana pada siklus I guru mencapai 79,17% dan siswa juga 79,17%, yang meningkat pada siklus III hingga 91,67% untuk guru dan 90% untuk siswa. Terakhir, dalam menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, guru bersama siswa mengevaluasi pemecahan masalah, dengan hasil pada siklus I sebesar 77,50% untuk guru dan 79,17% untuk siswa, dan pada siklus III meningkat hingga 90% untuk guru dan 86,67% untuk siswa. Secara keseluruhan, rata-rata pada setiap langkah menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus I hingga siklus III.

Hasil belajar IPAS mengalami peningkatan dari siklus I sampai dengan siklus III dan dapat dilihat pada Tabel 2. berikut.

Tabel 2. Perbandingan Antarsiklus Hasil Belajar IPAS

Nilai	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pert 1 (%)	Pert 2 (%)	Pert 1 (%)	Pert 2 (%)	Pert 1 (%)
90-100	8	8	8	8	4
80-89	16	32	40	28	24
70-79	28	28	32	56	44
60-69	12	20	4	-	24
50-59	12	4	16	8	4
<49	24	8	-	-	4
Nilai Tertinggi	100	95	100	100	100
Nilai Terendah	30	40	50	50	60
Rata – rata	63	71,4	74,6	75,2	79,6
Tuntas	52	68	80	92	96
Belum Tuntas	48	32	20	8	4

Berdasarkan Tabel 2. dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPAS pada setiap pertemuan dari siklus I sampai siklus III mengalami peningkatan. Pada siklus I, rata-rata persentase ketuntasan mencapai 60%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 86%, dan pada siklus III mencapai 96%. Kegiatan pretest dan posttest dilakukan pada setiap siklus untuk mengukur kemampuan awal dan akhir siswa. Pretest dilakukan sebelum pembelajaran untuk mengukur penguasaan awal siswa, sedangkan posttest digunakan setelah pembelajaran sebagai tolok ukur keberhasilan. Soal-soal tes disusun berdasarkan KKTP 70 dan indikator capaian penelitian sebesar 85%. Peningkatan ini dikaitkan dengan penerapan model Problem Based Learning (PBL) yang dipadukan dengan media Flash Card, yang digunakan untuk memperjelas konsep-konsep abstrak pada materi IPAS. Pada langkah pertama (orientasi pada masalah), guru memperkenalkan masalah terkait kerusakan lingkungan, yang diambil dari kehidupan sehari-hari, seperti polusi udara dan pencemaran air. *Flashcards* yang digunakan berisi gambar dan informasi singkat tentang penyebab dan dampak kerusakan lingkungan. Guru memberikan stimulus awal berupa pertanyaan pemantik untuk mendorong siswa berpikir kritis. Siswa kemudian diarahkan untuk mengorganisasikan diri dalam kelompok berdasarkan kemampuan mereka. Setiap kelompok diberi satu set *Flashcards* yang harus mereka analisis secara kolaboratif. Pada tahap penyelidikan, siswa diminta untuk melakukan riset sederhana menggunakan *Flashcards* tersebut, mengidentifikasi masalah, dan mencari solusi berdasarkan diskusi kelompok. Guru memfasilitasi dan membimbing mereka dengan pertanyaan-pertanyaan yang memancing penyelidikan lebih dalam. Pada langkah selanjutnya, siswa mengembangkan dan menyajikan hasil diskusi dalam bentuk presentasi kelompok. Guru dan siswa lainnya memberikan umpan balik untuk menilai kebenaran dan kelengkapan informasi yang disajikan. Akhirnya, pada langkah terakhir, guru dan siswa menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah yang telah dilakukan, mengevaluasi hasil belajar, serta memberikan motivasi dan penghargaan bagi kelompok yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik. Motivasi yang diberikan dapat berupa pujian lisan, poin tambahan, atau reward sederhana seperti bintang penghargaan.

Peningkatan hasil belajar siswa disebabkan oleh penggunaan *Flashcards* yang memudahkan mereka dalam memahami materi yang abstrak, serta model pembelajaran PBL yang mengaktifkan peran siswa dalam proses pemecahan masalah. Setiap siklus menunjukkan adanya penyesuaian, di mana pada siklus I, siswa masih kurang terbiasa dengan metode ini dan cenderung pasif. Pada siklus II, dengan bimbingan yang lebih

intensif, siswa mulai terbiasa dengan tugas yang diberikan dan mampu bekerja sama dengan lebih baik. Di siklus III, hampir semua siswa telah aktif berpartisipasi, baik dalam diskusi maupun penyelidikan. *Flashcards* berisi informasi singkat dan padat, seperti gambar polusi, penyebab pencemaran, dan solusi yang mungkin dilakukan untuk mengatasi kerusakan lingkungan. *Flashcards* dibuat berdasarkan sumber yang valid dan telah divalidasi oleh ahli sebelum digunakan di kelas, memastikan materi yang diberikan tepat sasaran.

Model PBL dengan media *Flash Card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada SD Negeri 3 Ngerangan. Penggunaan media *Flash Card* mampu membuat siswa lebih memahami materi yang disampaikan hal ini sesuai dengan pendapat Wati & Okta, (2021) bahwa media *Flash Card* memiliki bentuk seperti kartu yang didalamnya diberikan gambar atau petunjuk-petunjuk tertentu sehingga mempermudah siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan. Model PBL memiliki beberapa kelebihan yang dikemukakan oleh Rakhmawati (2021) yaitu; (1) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, (2) menumbuhkan inisiatif siswa dalam bekerja, (3) memotivasi internal untuk belajar, dan (4) dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok. Kemudian dengan penggunaan media *Flash Card* menjadikan pembelajaran akan terasa nyata dan siswa akan melihat objek melalui kartu yang disediakan, adapun kelebihan media *Flash Card* yang dikemukakan oleh Sadiman (Angreany & Saud, (2017) yaitu: (1) bersifat nyata; (2) gambar pada kartu menjadi solusi terbatasnya ruang dan waktu; (3) dapat menjelaskan suatu masalah.

Alasan mengapa pembelajaran IPAS pada siswa dapat meningkat setelah diterapkan model PBL dengan media *Flash Card* yaitu: (1) **orientasi masalah dengan media *Flash Card***: guru menyajikan masalah-masalah nyata yang sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, seperti isu lingkungan, kesehatan, atau sosial yang relevan dengan konteks siswa. *Flashcards* berisi pertanyaan atau situasi yang merangsang pemikiran kritis, seperti "Apa yang dapat kita lakukan untuk mengurangi sampah plastik di sekolah?" Tanggapan siswa beragam; beberapa siswa menunjukkan antusiasme dan bersedia berdiskusi, sementara yang lain mungkin awalnya ragu tetapi kemudian terlibat saat diskusi dimulai. Hal ini sesuai dengan pendapat Norboevna & Husenovich (2020) tentang pentingnya permasalahan yang bermakna dan melibatkan siswa secara langsung selama pembelajaran. (2) mengorganisasikan siswa pada masalah: guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil dengan mempertimbangkan keberagaman kemampuan dan karakter siswa. Untuk mengatasi siswa yang tidak mau berkelompok, guru dapat melakukan pendekatan personal, menjelaskan manfaat kerja kelompok, atau memberikan peran yang jelas kepada siswa tersebut agar merasa lebih terlibat. *Flashcards* digunakan oleh setiap kelompok untuk mempermudah penyampaian materi, di mana setiap kelompok mendapatkan set *Flashcards* yang berbeda sesuai dengan masalah yang sedang mereka diskusikan. (3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok: siswa dibimbing menggunakan media *Flash Card* untuk mencari informasi yang sesuai dengan pemecahan masalah yang dihadapi. Guru bertindak sebagai fasilitator, membantu siswa dalam mengidentifikasi sumber informasi dan memberikan arahan saat mereka melakukan penyelidikan. (4) mengembangkan dan menyajikan hasil diskusi: siswa dibimbing dalam menyajikan hasil diskusi dan mempresentasikan, serta mampu menanggapi kelompok lain. Hal ini sesuai dengan Pramudya, Kristin, dan Anugraheni (2019) bahwa siswa diarahkan untuk mengembangkan pengalaman individu maupun kelompok dalam penyajian karya dan mempersembahkan hasil kerja. (5) menganalisis dan mengevaluasi: guru membantu siswa dalam melakukan refleksi dan evaluasi terhadap penyelidikan dan pemecahan masalah, sesuai dengan pendapat Ripai dan Sutaman (2019). Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar tentang materi IPAS, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah.

Kendala penerapan model Problem Based Learning (PBL) dalam peningkatan pembelajaran IPAS tentang lingkungan yang rusak di kelas V SDN 3 Ngerangan tahun ajaran 2023/2024 yaitu: (1) ketika diskusi sedang berlangsung, siswa belum diberikan bimbingan secara maksimal, hal ini dikarenakan waktu yang terbatas untuk memberikan bimbingan kepada setiap kelompok; (2) penyajian hasil diskusi oleh siswa belum efektif dikarenakan waktu yang terbatas; (3) siswa kurang aktif dan kurang percaya diri menjawab pertanyaan dari guru karena merasa malu sebelum ditunjuk oleh guru; (4) ketika kegiatan diskusi, beberapa siswa masih bergantung pada salah satu siswa di kelompoknya, karena menganggap bahwa siswa tersebut bisa mengerjakan tugas dengan baik. Kendala tersebut memperkuat pendapat Masrinah, Aripin, & Gaffar (2019) mengenai kekurangan model PBL, yakni adanya kesulitan belajar pada siswa karena beragamnya tingkat berpikir siswa di kelas. Siswa dengan tingkat berpikir rendah akan memerlukan waktu yang lebih lama dalam belajar.

Meskipun terdapat kendala-kendala ini, pemilihan model PBL tetap dianggap relevan karena model ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan mandiri, serta mengembangkan keterampilan kolaborasi. Kendala-kendala yang ada menunjukkan bahwa model PBL masih dapat dioptimalkan untuk mengatasi permasalahan di sekolah, namun memerlukan perbaikan dalam pelaksanaan dan strategi pengajaran.

Adapun upaya atau solusi dari kendala tersebut berupa: (1) guru lebih aktif mengelilingi kelas dan memberikan panduan serta umpan balik secara langsung kepada kelompok-kelompok yang membutuhkan; (2) guru mengatur alokasi waktu yang jelas untuk setiap tahap presentasi; (3) guru memberikan motivasi atau reward kepada siswa, seperti pujian, sertifikat, atau pengakuan di depan kelas untuk mendorong mereka lebih aktif dan percaya diri; (4) setiap siswa diberikan tanggung jawab tugas yang jelas, sehingga mereka merasa lebih memiliki peran dalam kelompok.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa: (1) penerapan model Problem Based Learning (PBL) dengan media *Flash Card* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS di kelas V SD Negeri III Ngerangan yang dilaksanakan dengan langkah – langkah sebagai berikut: (a) orientasi pada masalah, (b) mengorganisasikan siswa untuk belajar, (c) membimbing penyelidikan individu dan kelompok, (d) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, (e) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah; (2) penerapan model Problem Based Learning (PBL) dengan media *Flash Card* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS materi lingkungan jadi rusak di kelas V SD Negeri III Ngerangan dengan persentase rata – rata ketuntasan siswa pada siklus I = 60%, siklus II = 86%, siklus III = 96%; (3) kendala penerapan model PBL dengan media *Flash Card* tentang lingkungan jadi rusak pada siswa kelas V SDN 3 Ngerangan tahun ajaran 2023/2024 yaitu: beberapa siswa kurang aktif menanggapi serta bertanya jawab, sehingga solusi yang dapat dilakukan memberikan stimulus atau motivasi kepada siswa. Peneliti berharap pembelajaran dengan model PBL berbantuan media *Flash Card* dapat menjadi salah satu rekomendasi peningkatan mutu pembelajaran.

Penelitian selanjutnya dapat membahas penerapan PBL dengan media inovatif lainnya, analisis faktor yang memengaruhi partisipasi siswa dalam diskusi, atau pengembangan kurikulum terintegrasi dengan PBL untuk isu-isu lingkungan yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Angreany, F., & Saud, S. (2017). Keefektifan Media Pembelajaran *Flashcard* Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 9 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2), 138–146. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.4410>
- Arikunto, S., Suhardjono., Supardi. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Dewantara, K. H. (1977). *Pendidikan*. Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 108. <https://doi.org/10.32585/jkp.v3i2.302>
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Ka'u, H. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V SDN Watutura Tahun Ajaran 2019 / 2020. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 3329–3335.
- Kojongian, M., Tumbuan, W., & Ogi, I. (2022). Efektifitas Dan Efisiensi Bauran Pemasaran Pada Wisata Religius Ukit Kasih Kanonang Minahasa Dalam Menghadapi New Normal. *Jurnal EMBA*, 10(4), 1968.
- Okdiansyah, O., Satria, T. G., & Aswarliansyah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 4 Srikaton. *Edu Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(3), 148–154. <https://doi.org/10.47709/educendekia.v1i3.1183>
- Parnawi, A. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) (Pertama)*. DEEPUBLISH. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=djX4DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=parnawi+2020&ots=H_VHbyEeGb&sig=DAj2IrsEZyApbVuDRTw4oyFQqD4&redir_esc=y#v=onepage&q=parnawi 2020&f=false
- Puspita, M., Slameto, S., & Setyaningtyas, E. W. (2018a). Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Siswa Kelas 4 SD. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(1), 120. <https://doi.org/10.31764/justek.v1i1.416>
- Puspita, M., Slameto, S., & Setyaningtyas, E. W. (2018b). Peningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 Sd Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(1), 120. <https://doi.org/10.31764/justek.v1i1.416>
- Rohman, A. D., Hanifah, H., & Hayudina, H. G. (2023). Penggunaan Media Kartu Transformasi Energi Pada Mata Pelajaran Ips Dalam Meningkatkan Sikap Berpikir Kritis Siswa Kelas Iv Mii Degayu 02 Pekalongan. *Prosiding SEMAI 2*, 35–43.
- Surya, Y. F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 016 Langgini Kabupaten Kampar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 38–53.
- Susanti, R. (2021). Efektivitas Problem Based Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 112–120.
- Susilo, A., & Sarkowi, S. (2018). Peran Guru Sejarah Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Arus Globalisasi. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 2(1), 43. <https://doi.org/10.17509/historia.v2i1.11206>
- Vitasari, R., Joharman, & Suryandari, K. C. (2013). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika melalui Model Problem Based Learning Siswa Kelas V SD

- Negeri 5 Kutosari. *Kalam Cendekia PGSD Kebumen*, 4(3), 1–8.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>