

PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA COUPLE CARD TERHADAP KOMPETENSI PENGETAHUAN IPAS KELAS IV SD

Ni Kadek Nila Dwipayani¹, I Gusti Agung Ayu Wulandari², D.B.Kt.Ngr. Semara Putra³
Universitas Pendidikan Ganesha
niladwipa52@gmail.com

Abstract

The implementation of learning in improving students' natural and social science knowledge competencies still uses conventional learning models as a result, students' abilities in natural and social science learning competencies are still lacking. To overcome this, researchers suggest using varied learning models and media to improve students' natural and social science knowledge competencies. The couple card media is a paired card media that contains images and writings. The problem was discussed through experimental research. It was found that 40 students experienced an increase in natural and social science knowledge competence with the help of using couple card media. The results of the natural and social science knowledge competency test using the pooled variance formula in analyzing and obtained $t_{count} = 9.167 > t_{table} = 1.990$ with a significance level of 5% with $dk = 78$, so it can be said that H_0 is rejected and H_a is accepted. The competence of natural and social science knowledge between the experimental group treated with the problem-based learning model helped with couple card media and those students who were only treated with conventional learning. It can be concluded that the problem-based learning model assisted by couple card media has an effect on the competence of natural and social science knowledge of grade fourth elementary school students, it can be seen from the average value of the posttest of the experimental group and the control group.

Keywords : Influence ; Couple Card ; Knowledge ; Problem Based Learning ; Natural and Social Science

Abstrak : Pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan kompetensi pengetahuan IPAS siswa masih menggunakan model pembelajaran konvensional akibatnya kemampuan siswa dalam kompetensi pembelajaran IPAS masih kurang. Untuk mengatasi itu, peneliti menyarankan untuk menggunakan model dan media pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan IPAS siswa. Media couple card adalah media kartu berpasangan yang berisi gambar dan tulisan. Permasalahan tersebut dibahas melalui penelitian eksperimen. Diperoleh hasil sebanyak 40 siswa mengalami peningkatan dalam kompetensi pengetahuan IPAS dengan bantuan penggunaan media couple card. Hasil uji kompetensi pengetahuan IPAS menggunakan rumus pooled varians dalam menganalisis dan diperoleh $t_{hitung} = 9,167 > t_{tabel} = 1,990$ dengan taraf signifikansi 5% dengan $dk = 78$, sehingga dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kompetensi pengetahuan IPAS antara kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan model problem based learning berbantuan media couple card dan siswa yang hanya diberikan perlakuan dengan pembelajaran konvensional. Dapat disimpulkan bahwa model problem based learning berbantuan media couple card berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelas IV SD hal itu dapat dilihat dari nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Kata Kunci : Pengaruh ; Couple Card : Pengetahuan ; Problem Based Learning ; IPAS

PENDAHULUAN

Menurut UU No. 20 tahun 2003 suatu usaha sadar serta terstruktur guna menciptakan kesan serta proses belajar supaya siswa dapat menggali potensi didalam dirinya agar kemampuan tentang keagamaan, pengaturan diri, kepribadian, kepintaran, tingkah laku, dan juga keterampilan yang diharapkan itulah yang dikatakan dengan pendidikan. Menurut (Mustoip, 2018) sebagai jalan agar dapat menghasilkan jiwa-jiwa yang memiliki kualitas serta dapat berperan besar untuk Negara maka dibutuhkannya pendidikan, dan juga pendidikan memiliki peranan sangat besar bagi keberlangsungan hidup manusia. Menurut (Hamdi et al., 2022) kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang dimana pembelajarannya dilaksanakan dalam dua aktivitas belajar, yang pertama tertuju untuk capaian pembelajaran yang wajib dicapai oleh siswa di setiap mata pelajaran serta proyek penguatan profil pelajar pancasila dimana sesuai dengan standar kompetensi lulusan yang wajib dimiliki peserta didik.

Diperlukannya fasilitator cerdas untuk peserta didik supaya hal tersebut bisa tercapai. Pembelajaran bukan lagi hanya dengan satu sisi namun pembelajaran harus menyenangkan, efektif, dan berkesan. Menurut (Wulandari & Agustika, 2018) serangkaian aktivitas yang terstruktur dilakukan oleh guru serta siswa guna mencapai tujuan pembelajaran dikatakan sebagai proses belajar mengajar. Guru sebagai pemegang peranan penting menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga berdampak baik bagi pencapaian akhir siswa sehingga di saat pelaksanaan hendaknya menguasai model pembelajaran serta terampil untuk mewujudkan pembelajaran mengesankan untuk peserta didik.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial(IPAS) mempelajari tentang kehidupan, benda hidup dan benda tak hidup yang ada di bumi dan mempelajari tentang lingkungan serta kehidupan sosial manusia. Di sekolah dasar ilmu pengetahuan alam dan sosial diharapkan mampu menambah rasa ingin tahu pada kenyataan yang ada di lingkungan sekitarnya

pemahaman tersebut diharapkan mampu untuk membuat peserta didik mengidentifikasi berbagai masalah yang dihadapi dan menemukan solusi. Maka, sebagai seorang pendidik yang memiliki peran krusial bagi kesuksesan saat kegiatan belajar mengajar supaya dapat membangkitkan semangat siswa untuk belajar. Sebagai seorang pendidik supaya dapat melaksanakan belajar mengajar dengan menyenangkan dan dapat memberikan semangat dalam pembelajaran, agar hal itu dapat terwujud maka diperlukannya penerapan model pembelajaran didalam proses belajar mengajar. Media Pembelajaran menurut (Saufi & Rizka, 2021) ialah suatu benda yang digunakan sebagai bantuan dalam proses belajar mengajar yang digunakan untuk menarik perhatian siswa agar dapat fokus dalam memperhatikan pembelajaran serta ini juga merupakan alat bantu selama proses belajar mengajar yang dapat menjadikan pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan.

Media pembelajaran merupakan salah satu pilihan yang tepat bagi seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa. Salah satu media yang dapat digunakan selama proses pembelajaran ialah *couple card* atau kartu berpasangan yang di setiap sisinya terdapat pertanyaan dan jawaban sesuai dengan materi atau permasalahan yang akan dibelajarkan oleh guru. Inovasi penggunaan media ini akan meingkatkan semangat siswa dalam belajar serta menjadikan siswa aktif selama proses belajar mengajar, dimana nantinya berdampak positif bagi perkembangan kompetensi pengetahuannya.

Sesuai dengan pemaparan diatas, agar penerapan model *problem based learning* berbantuan media *couple card* dapat memberikan pengaruh positif serta pembelajaran yang mengesankan maka pendidik diharapkan bisa menerapkan dengan baik model *problem based learning* berbantuan media *couple card* ini saat proses belajar mengajar terutama saat pembelajaran IPAS.

METODE

Desain experiment semu(*quasi experimental design*) merupakan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dan *Non-equivalent pretest-posttest control Group Design* adalah bentuk desain eksperimen semu dalam penelitian ini. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD. Sugiyono (dalam Kasmirin et al., 2018) menyatakan bahwa populasi merupakan sekumpulan jumlah orang pada suatu tempat tertentu. Penelitian ini menggunakan populasi yang ada di Gugus IV Kecamatan Sukawati yaitu seluruh siswa kelas IV SD dengan jumlahnya 8 rombel dengan 7 sekolah yang berjumlah dengan seluruh siswa kelas IV.

Melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen serta kelompok kontrol dalam rancangan penelitian. Materi yang sama diberikan pada kedua kelompok namun dengan perlakuan yang berbeda. Menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *couple card* di kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional di kelas kontrol.

Teknik *random sampling* merupakan teknik pengambilan sampel pada penelitian ini. Teknik ini ialah teknik pengambilan sampel secara acak pada sebuah populasi dan setiap populasi berkesempatan untuk bisa menjadi sampel dalam penelitian (Muntahanah et al., 2021). Sebanyak 40 siswa digunakan sebagai sampel pada penelitian ini dengan menetapkan kelompok eksperimen dan kelompok Kontrol. Tes merupakan metode yang dipakai untuk mengumpulkan data pada penelitian ini, menggunakan tes pilihan ganda dengan soal sebanyak 30 butir. Perhitungan hasil tes peserta didik menggunakan bantuan *Microsoft excel*. Untuk menghitung nilai kompetensi pengetahuan IPAS siswa digunakan rumus sebagai berikut.

$$N = \frac{\text{skor mentah}}{\text{skor maksimum ideal}} \times 100$$

(Sumber: Wicaksana et al., 2020)

Uji validitas serta uji reliabilitas dilaksanakan untuk uji coba instrumen pada penelitian ini. Sebelum dilakukannya analisis data dengan uji-t didahului dengan uji prasyarat yakni uji normalitas serta homogenitas. Agar mengetahui apakah sebuah data pada suatu variabel berdistribusi normal atau tidak maka yang harus dilakukan ialah uji normalitas dan untuk mengetahui sebuah data itu homogen atau tidak maka harus dilakukan uji homogenitas.

HASIL

Berdasarkan pengujian validitas rpbj dengan $N = 40$, $\alpha = 5\%$ ialah 0,70. Menunjukkan 32 butir soal valid dari jumlah 40 butir soal. yaitu 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 14, 16, 17, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 40 dan butir soal yang tidak valid yaitu 1, 8, 13, 15, 18, 20, 28, 39. Jadi bisa ditarik kesimpulan 32 butir sudah dinyatakan valid serta sudah mewakili indikator. Hasil dari 41,71 diperoleh melalui uji reliabilitas. Sebuah soal dikatakan valid dan reliabel apabila telah melakukan pengujian validitas dan homogenitas. Maka dari itu dapat dikatakan 32 butir soal diatas bisa digunakan

untuk instrument penelitian agar dapat mencari data karena telah dinyatakan valid dan reliabel setelah melakukan pengujian.

Tabel 1 Rekapitulasi Skor *Pretest* dan *Posttest*

	Min	Max	Mean
<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	13	76	55,32
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	73	96	84,37
<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	20	76	54,55
<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	60	83	70,7

Rata-rata skor *pretest* yang didapatkan kelas eksperimen 55,32 serta skor rata-rata *posttest* adalah 84,37. Di kelas kontrol rata-rata skor *pretest* yang diperoleh adalah 54,55 serta rata-rata skor *posttest* adalah 70,7. Terjadi peningkatan sebesar 29,05 pada kelompok eksperimen dan peningkatan sebesar 16,15 pada kelompok kontrol sesuai dengan yang terlihat pada tabel diatas.

Tabel 2 Rekapitulasi Uji Normalitas Sebaran Data

Kolmogorof-Smirnov			
	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	0,112	40	0,210
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	0,127	40	0,210
<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	0,078	40	0,210
<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	0,140	40	0,210

Skor *pretest* pada kelas eksperimen ialah 0,112 serta skor *posttest* 0,127. Skor *pretest* 0,078 dan skor *posttest* 0,140 ialah skor dari kelas kontrol. Dilihat dari nilai signifikansinya yang lebih besar dari 0,05 (sig.> 0,05) maka dapat ditarik kesimpulan skor *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen berdistribusi normal.

Tabel 3 Rekapitulasi Uji Homogenitas Varians Kelompok Sampel Penelitian

	Sig.
Skor <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	1,229
Skor <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	1,579

Skor *pretest* kelas eksperimen dan kontrol ialah 1,229 dan *posttest* 1,579 di dapat dari pengujian homogenitas. Dengan nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 (sig. > 0,05) disimpulkan skor *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol homogen. Sehingga dapat dilakukan pengujian hipotesis.

Tabel 4 Hasil Rekapitulasi Analisis Uji-t

	T_{hitung}	T_{tabel}
Kompetensi Pengetahuan Siswa	9,299	1,991

Berdasarkan tabel diatas $t_{hitung} = 9,299$ serta $t_{tabel} = 1,991$. Data ini menandakan nilai $t_{hitung}(9,299) > t_{tabel} (1,991)$. Maka, disimpulkan ada pengaruh *model problem based learning* terhadap kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelas IV SD. Karena H_0 ditolak dan H_a diterima.

PEMBAHASAN

Menerapkan pembelajaran disekolah selalu menggunakan kurikulum sebagai acuannya. Menurut (Boang Manalu et al., 2022), kurikulum yang lebih menekankan pada kemandirian peserta didik, dimana peserta didik memiliki kebebasan menemukan sendiri ilmu pengetahuannya. Kompetensi merupakan keahlian, kemampuan yang ada pada diri seseorang disebut dengan kurikulum merdeka. Menurut (Adi Saputra et al., 2021) pada saat belajar kompetensi pengetahuan IPAS sangat dibutuhkan. Didapatkan dengan optimal apabila peserta didik bisa mencerna serta mengerti tentang materi yang diberikan. Tentunya embaharuan dari seorang pendidik diperlukan dalam meningkatkan kompetensi pengetahuan IPAS peserta didik.

Siswa diharuskan memiliki kompetensi agar dapat mencapai standar lulusan karena pembelajaran yang berbasis kompetensi diperlukan untuk mencapai standar lulusan. Menurut (Asyafah, 2019) hal terpenting dalam proses belajar mengajar ialah penggunaan model pembelajaran karena tanpa penggunaan model pembelajaran maka proses pembelajaran menjadi kurang terstruktur/terarah penyampaiannya. Kemudian menurut (Shofiyah & Wulandari, 2018) pembelajaran yang menekankan pada penyelesaian suatu masalah dimana siswa dapat menciptakan sendiri pengetahuannya dan menggali keterampilannya dalam memecahkan masalah disebut dengan model *problem based learning*.

Menurut (Wulandari & Agustika, 2018) *Problem Based Learning* ialah sebuah pembelajaran yang tersusun sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. Sedangkan menurut (Anadiroh, 2019) serangkaian kegiatan yang dilakukan dengan lebih menekankan pada penyelesaian permasalahan di dunia nyata dikatakan sebagai model *problem based learning*.

Menurut (Ramli et al., 2018) alat yang mempermudah manusia seperti gambar, dan elektronik dimana ini dapat dipergunakan dalam merekam, menyimpan, dan mengirimkan informasi dikatakan sebagai media. Sejalan dengan itu, Arsyad (dalam (Audie, 2019) menyatakan bahwa seluruh bentuk perantara agar sampai pada tujuan ialah media. Media *couple card* menurut (Budiarti, 2020) pada pelaksanaannya terkandung dua aktivitas yaitu belajar adalah hal yang utama serta yang kedua ialah permainan. Dengan adanya media *couple card* berharap peserta didik bisa fokus dalam mengikuti pembelajaran, aktif serta tidak takut dalam menyampaikan pendapatnya. Media *couple card* merupakan permainan dengan kartu berpasangan berisi pertanyaan serta jawaban saling melengkapi.

Pada penelitian yang telah dilaksanakan menggunakan penilaian dengan tes kompetensi pengetahuan pilihan ganda. Pembelajaran menggunakan media *couple card*. pembelajaran menjadi sedikit berubah karena peserta didik belajar dengan penuh rasa keingin tahun tahu, hal ini terjadi karena pembelajaran dikemas dengan apik dan menyenangkan. Siswa belajar hal baru dengan memecahkan permasalahan yang diberikan dengan mencari kartu jawaban. Kompetensi pengetahuan siswa meningkat dengan diterapkannya model *problem based learning* dalam pembelajaran hal ini dikarenakan model ini mudah untuk digunakan serta menyenangkan.

Skor rata-rata *pretest* kelompok eksperimen adalah 55,32 dan setelah diberikan perlakuan data *pretest* kelompok eksperimen meningkat menjadi 84,37. Ini membuktikan bahwa model model *problem based learning* berbantuan media *couple card* berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelas IV SD.

KESIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilakukan, dibuktikan melalui pengujian dengan uji-t yang menunjukkan $t_{hitung}(9,299) > t_{tabel}(1,991)$. Sehingga dapat ditarik kesimpulan model *problem based learning* berbantuan media *coule card* berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelas IV SD karena H_0 ditolak dan H_a diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Saputra, I. P. A., Jampel, I. N., & Suwatra, I. I. W. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Kompetensi Pengetahuan Ipa Siswa Sd Kelas V. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 13–19.
- Anadiroh, M. (2019). Studi Meta-Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl). *Institutional Repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 21–22. <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/49580>
- Asyafah, A. (2019). MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, Pp. 586-595)*, 2(1), 586–595.
- Boang Manalu, J., Sitohang, P., Heriwati, N., & Turnip, H. (2022). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar*. 1, 80–86. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>
- Budiarti, novi yulia. (2020). Pengaruh Model Mind Mapping Berbantuan Media Couple Cards Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Mis Bidayatul Hidayah Rafa Tahun Ajaran 2019/2020. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 4, Issue 1).
- Hamdi, S., Triatna, C., Pendidikan, P. A., & Indonesia, U. P. (2022). *Kurikulum merdeka dalam perspektif pedagogik*. 7(1), 10–17.
- Kasmirin, A. R., Yusman, M., & Adipribadi, I. (2018). Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web. *Jurnal Komputasi*, 4(1), 104–108.
- Muntahanah, S., Cahyo, H., Setiawan, H., & Rahmah, S. (2021). Literasi Keuangan, Pendapatan dan Gaya Hidup terhadap Pengelolaan Keuangan di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 21(3), 1245. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v21i3.1647>
- Mustoip, S. (2018). *Implementasi Pendidikan Karakter Sofyan Mustoip Muhammad Japar Zulela Ms 2018*.
- Ramli, A., Rahmatullah, R., Inanna, I., & Dangnga, T. (2018). Peran media dalam meningkatkan efektivitas belajar. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat UNM*, 5–7. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/download/7649/4429>
- Saufi, I. A. M., & Rizka, M. A. (2021). Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Film Dokumenter Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(1), 55. <https://doi.org/10.33394/jtp.v6i1.3626>
- Shofiyah, N., & Wulandari, F. E. (2018). Model Problem Based Learning (Pbl) Dalam Melatih Scientific Reasoning Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 3(1), 33. <https://doi.org/10.26740/jppipa.v3n1.p33-38>
- Wicaksana, I. P. G. C. R., Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2020). Pengembangan E-Komik Dengan Model Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(2), 48.

<https://doi.org/10.23887/jeu.v7i2.23159>

Wulandari, I. G. A. A., & Agustika, G. N. S. (2018). Pengaruh Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Mahasiswa Semester IV Jurusan PGSD UPP Denpasar Universitas Pendidikan Ganesha Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(1), 94. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i1.15515>