

PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA FLASH CARD TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPAS PADA MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONEISA

(Penelitian Eksperimen pada Siswa Kelas IV SDN Ancol Kecamatan Darmaraja Kabupaten
Sumedang Tahun Pelajaran 2024/2025)

Wina Aulia*¹, Avini Martini², Aulia Akbar³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar¹²³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Sebelas April

Article Info

Article history:

Received July 19, 2025

Revised July 22, 2025

Accepted July 30, 2025

Keywords:

Model Pembelajaran
Problem Based Learning (PBL)
Pemahaman konsep
IPAS

ABSTRAK

This research is motivated by the low understanding of the concept of Natural and Social Sciences (IPAS) of students on the material of Indonesian cultural wealth. This is caused by the learning approach that is still teacher-centered, with lecture methods, memorization, and assignments, so that students' active involvement in the learning process is still low. This study aims to determine the effect of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by flash cards on students' understanding of the concept of IPAS. The method used is a quantitative approach with a pre-experimental design of one group pretest-posttest design. The sample in this study were all fourth-grade students of SDN Ancol, Darmaraja District, Sumedang Regency, a total of 15 students, who were taken using a saturated sampling technique. The data collection instrument used a test of understanding the concept of IPAS. The results showed an increase in the average score of understanding the concept of IPAS from 77.3 (low category) to 82.7 (high category) after the application of the PBL model assisted by flash cards. Hypothesis testing with t-test produces $t_{count} = -2.4736$ and $t_{table} = 1.701$, so H_0 is rejected and H_1 is accepted. Thus, it can be concluded that there is a significant influence of the use of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by flash card media on students' understanding of the science concept on the material of Indonesian cultural wealth.



Copyright © 2025 Universitas Sebelas April.
All rights reserved.

Corresponding Author:

Wina Aulia,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Universitas Sebelas April,
Jl. Angkrek Situ, No. 19 Situ, Kecamatan. Sumedang Utara, Kabupaten. Sumedang, 45323.
Email: winaaulia628@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses penting dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul dan berkualitas, yang diperoleh melalui jalur formal maupun nonformal. Sekolah dasar, sebagai bagian dari pendidikan formal, memiliki peran penting dalam menanamkan dasar-dasar pengetahuan dan karakter siswa (Hamalik, 2019). Salah satu mata pelajaran penting di jenjang ini adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS),

yang menyatukan unsur IPA dan IPS untuk memberikan pemahaman menyeluruh tentang alam dan interaksi sosial (Rahmayanti & Prastowo, 2023).

Berdasarkan observasi di SDN Ancol, pembelajaran IPAS masih didominasi metode ceramah dan kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga menyebabkan rendahnya pemahaman konsep. Tercatat 40% siswa kelas IV memiliki pemahaman di bawah rata-rata. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam model pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif.

Salah satu alternatif yang potensial adalah model *Problem Based Learning* (PBL), yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam memecahkan masalah nyata dan membangun pengetahuan secara mandiri (Puspita et al., 2022). Selain itu, penggunaan media *flash card* dapat menjadi alat bantu visual yang efektif untuk menarik minat belajar siswa dan meningkatkan pemahaman konsep (Supriani, 2020).

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas model PBL dalam meningkatkan pemahaman konsep di berbagai mata pelajaran, seperti IPA, IPAS, dan Matematika (Damayanti et al., 2025). Dengan demikian, penerapan model PBL berbantuan media *flash card* diharapkan mampu menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS siswa di SDN Ancol.

1.1. Pemahaman Konsep IPAS

Pemahaman konsep merupakan kemampuan individu untuk menjelaskan kembali informasi atau pengetahuan yang telah dipelajari dengan menggunakan kata-kata sendiri, serta menerapkannya dalam berbagai situasi. Pemahaman ini tidak hanya sebatas hafalan, tetapi mencakup kemampuan mengenali, mengaitkan, serta menyimpulkan suatu konsep secara menyeluruh. Menurut Susanto (Nuraeni, dkk., 2020), pemahaman adalah kemampuan menjelaskan pengetahuan dengan bahasa sendiri. Lestari & Sari (2023) menekankan bahwa pemahaman melibatkan respons terhadap informasi yang diperoleh dan penerapan makna dari suatu gagasan. Dengan demikian, pemahaman konsep memungkinkan siswa untuk berkomunikasi, menerapkan, serta mengembangkan konsep secara efektif dalam konteks nyata.

Indikator pemahaman konsep menurut Anderson dan Krathwohl (2023) meliputi: menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasikan, meringkas, menarik inferensi, membandingkan, dan menjelaskan. Rismawati et al. (2018) menambahkan indikator berupa kemampuan menjelaskan definisi dengan kata-kata sendiri, menyebutkan contoh dan non-contoh, serta menerapkan konsep dalam pemecahan masalah. Dalam penelitian ini, indikator yang digunakan mengacu pada Badan Standar Nasional Pendidikan (Ulfaeni, 2017), yaitu: menyatakan ulang konsep, mengklasifikasikan objek berdasarkan sifat tertentu, memberi contoh dan non-contoh, menggunakan prosedur tertentu, serta mengklasifikasikan konsep dalam penyelesaian masalah.

1.2. Model *Problem Based Learning* (PBL)

Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan menghadirkan masalah nyata sebagai awal pembelajaran. Siswa dilatih berpikir kritis, aktif mencari informasi, berdiskusi, serta memecahkan masalah melalui pendekatan ilmiah. Model ini menekankan pada pembelajaran kontekstual, kolaboratif, dan mandiri guna membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata (Nurhadiyati et al., 2020). Ciri utama PBL adalah penggunaan masalah dunia nyata sebagai pemicu pembelajaran, menuntut keterlibatan aktif siswa, kerja kelompok, serta penggunaan berbagai sumber belajar. Siswa mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah, merancang, memecahkan masalah, dan menyajikan solusi. Pembelajaran bersifat kolaboratif, reflektif, toleran terhadap ide, dan fokus pada pengalaman nyata.

Tujuan PBL antara lain mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, meningkatkan kemandirian belajar, serta menanamkan pengalaman belajar yang relevan dengan kehidupan nyata. Selain itu, PBL mendorong keterampilan kolaborasi, berpikir reflektif, dan membangun pengetahuan secara aktif (Junaidi, 2020).

Model PBL memiliki sejumlah kelebihan, di antaranya meningkatkan motivasi belajar, membantu siswa memahami konsep secara mendalam, menanamkan pembelajaran bermakna, serta melatih kemampuan berpikir kritis, mandiri, dan kolaboratif. PBL juga mengaitkan materi dengan situasi dunia nyata, mendorong pembelajaran berkelanjutan, dan meningkatkan keterampilan sosial siswa (Junaidi, 2020).

PBL memiliki beberapa kelemahan, seperti tidak cocok diterapkan pada semua materi pelajaran, memerlukan waktu lebih lama, serta bergantung pada minat dan kepercayaan diri siswa dalam menghadapi masalah. Selain itu, sulitnya pembagian tugas dalam kelompok heterogen serta kebutuhan akan sumber belajar yang memadai menjadi tantangan tersendiri dalam pelaksanaannya (Hotimah, 2020).

1.3. Media Flash Card

Media *flash card* merupakan media pembelajaran berupa kartu bergambar berukuran sekitar 25 x 30 cm yang membantu siswa dalam mengingat dan memahami materi pelajaran seperti istilah, simbol, ejaan, dan rumus. *Flash card* biasanya memiliki gambar atau simbol di satu sisi dan keterangan atau definisi di sisi lainnya. Flashcard memiliki ciri yaitu menyajikan pesan singkat, menyenangkan karena bisa digunakan dalam permainan, terdiri atas dua sisi (gambar di depan, definisi di belakang), dan mudah dibuat. Penggunaan *flashcard* dimulai dengan menunjukkan kartu kepada siswa, lalu memberikan kartu tersebut untuk diamati secara bergilir. Dapat juga digunakan dalam bentuk permainan, seperti mencari kartu yang sesuai instruksi. Guru perlu menguasai cara penggunaan, menyiapkan jumlah kartu yang cukup, dan mengatur posisi duduk agar pembelajaran efektif. Kelebihan dan kekurangan media *flashcard*, adalah kelebihan mudah dibawa, praktis, menarik perhatian, menyenangkan, dan mudah diingat. Sedangkan kekurangannya hanya menekankan pada indera penglihatan, kurang efektif untuk benda kompleks, dan tidak cocok untuk kelompok besar. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan penggunaannya agar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media flashcard terhadap pemahaman konsep IPAS siswa pada materi Kekayaan Budaya Indonesia. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Eksperimental Design* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*, yaitu hanya melibatkan satu kelompok tanpa kelompok kontrol. Siswa diberikan tes awal (*pretest*), kemudian diberikan perlakuan berupa penerapan model PBL berbantuan media *flashcard*, dan diakhiri dengan tes akhir (*posttest*) untuk melihat perubahan atau pengaruh yang terjadi setelah perlakuan. Al Mawaddah et al., (2021: 3112) menggambarkan mekanisme penelitian one grup *pretest posttest* sebagai berikut.

O ₁	X	O ₂
<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>

Keterangan:

O₁ = pemberian tes awal (*pre-test*)

X = pemberian perlakuan, yakni dengan media pembelajaran *berbasis augmented reality*

O₂ = pemberian tes akhir (*post-test*)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. HASIL

Penelitian ini menganalisis data hasil tes pretest dan posttest untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *flash card* terhadap pemahaman konsep IPAS siswa kelas IV SDN Ancol tahun pelajaran 2024/2025 pada materi kekayaan budaya Indonesia. *Pretest* dilakukan untuk mengukur pemahaman awal siswa sebelum perlakuan, sedangkan *posttest* dilakukan setelah perlakuan diberikan. Perlakuan yang dimaksud adalah penggunaan model PBL berbantuan media *flash card*. Data dianalisis secara kuantitatif menggunakan uji statistik terhadap 10 butir soal pilihan ganda untuk mengukur peningkatan pemahaman konsep siswa. Data hasil *pretest* dan *posttest* ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Nilai	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-rata	77,3	82,7
Nilai Tertinggi	90	100
Nilai Terendah	40	70

Berdasarkan tabel di atas, nilai rata-rata *pretest* 77,3 sedangkan *posttest* 82,7 Nilai tertinggi dari *pretest* = 90 dan nilai tertinggi *posttest* 100, dan nilai terendah dari *pretest* = 40 sedangkan nilai terendah dari *posttest* = 70. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata *posttes* lebih besar.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas *Pretest* ($\alpha = 0,05$)

Kelas	N	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
IV	15	0,1891	0,220	$L_{hitung} \leq L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal

Dari hasil analisis uji normalitas data dengan menggunakan uji *liliefors* (L_0), di atas didapat $L_{hitung} = 0,1891$. Dengan sampel (n) = 15 dan (α) = 0,05 dan $L_{tabel} = 0,220$, maka dapat disimpulkan bahwa $L_{hitung} (0,1891) \leq L_{tabel} (0,220)$. Artinya, hipotesis diterima atau dengan kata lain data tersebut berdistribusi "NORMAL".

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas *Posttest* ($\alpha = 0,05$)

Kelas	N	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
IV	15	0,2186	0,220	$L_{hitung} \leq L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal

Dari hasil analisis uji normalitas data dengan menggunakan uji liliefors (L_o), di atas didapat $L_{hitung} = 0,2186$. Dengan sampel (n) = 15 dan (α) = 0,05 dan $L_{tabel} = 0,220$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai L_{hitung} ($0,2186$) $\leq L_{tabel}$ ($0,220$). Artinya, hipotesis diterima atau dengan kata lain data tersebut berdistribusi "NORMAL".

Tabel 4. Hasil Uji t

Jenis Tes	\bar{x}	N	t_{hitung}	t_{α}	t_{tabel}
Pretest	77,3	15	-2,4736	$t_{0,05 (14)}$	1,701

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = -2,4736$ dan dikonsultasikan dengan nilai t_{tabel} dengan sampel (N) $N_1 + N_2 - 2 = 15 + 15 - 2 = 28$, maka $t_{tabel} = 1,701$. Sehingga $-t_{tabel} = -1,701 > t_{hitung} = -2,4736$. Dengan demikian H_o ditolak, H_i diterima. Kesimpulannya, terdapat pengaruh yang signifikansi pada penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap pemahaman IPAS siswa materi kekayaan budaya Indonesia pada siswa kelas IV SDN Ancol Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2024/2025.

3.2. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil perhitungan statistik, diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media flash card terhadap pemahaman konsep IPAS siswa pada materi kekayaan budaya Indonesia. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata dari *pretest* sebesar 77,3 menjadi 82,7 pada *posttest*. "Sebanyak 15 siswa yang mengikuti tes pemahaman konsep IPAS, semuanya memperoleh nilai lebih tinggi dibandingkan dengan batas ketuntasan yang ditetapkan, yaitu 70," menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar secara menyeluruh setelah penerapan model PBL.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model PBL mendorong siswa untuk terlibat aktif dan mampu memecahkan masalah melalui diskusi kelompok. Seperti dijelaskan dalam hasil, "siswa bersama teman kelompoknya masing-masing bertukar pikiran dan berdiskusi untuk memecahkan permasalahan yang mereka dapatkan, serta siswa juga mampu menjelaskan atau mempresentasikan hasil diskusinya di depan teman-temannya."

Temuan ini diperkuat oleh teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa "proses pembelajaran harus dirancang dan dikelola sedemikian rupa sehingga mampu mendorong siswa untuk mengorganisasi pengalamannya sendiri menjadi pengetahuan yang bermakna" (Febriani, 2021:64). Selain itu, teori perkembangan kognitif menurut Suryandi (2016:199) juga mendukung hasil penelitian ini, di mana "perkembangan kognitif merupakan

perkembangan pikiran" yang berperan dalam "pemahaman, penyelesaian masalah, pandangan, penilaian, pemahaman sebab akibat, serta ingatan."

Secara statistik, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = -2,4736$ dan $t_{tabel} = 1,701$. Jika $t_{tabel} \geq t_{hitung} \geq -t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Karena H_0 maka H_i diterima. Hal ini mengindikasikan bahwa "terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media flash card terhadap peningkatan pemahaman konsep IPAS siswa pada materi kekayaan budaya Indonesia pada kelas IV SDN Ancol Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2024/2025."

4. SIMPULAN

Berdasarkan pengolahan data dan hasil analisis pembahasan maka diperoleh simpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *flash card* terhadap pemahaman konsep IPAS siswa materi kekayaan budaya Indonesia pada kelas IV SDN Ancol Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2024/2025. Hasil ini ditunjukkan dengan hasil uji t . Nilai t_{hitung} merupakan hasil pengujian yang diperoleh dari hasil uji t data *pretest* dan *posttest*, sedangkan nilai t_{tabel} merupakan hasil hitung yang dihitung melalui tabel distribusi. Kedua nilai tersebut sebagai bahan yang akan digunakan untuk perbandingan uji t yang mana hasilnya akan memperoleh hasil pada hipotesis yang sudah ditentukan. Berdasarkan hal tersebut menunjukkan bahwa hasil perhitungan $t_{hitung} = -2,4736$ dan $t_{tabel} = 1,701$, dengan kriteria pengujian jika $-t_{tabel} \geq t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, hal ini berarti t_{hitung} lebih besar dari $-t_{tabel}$ dan berada di luar daerah penerimaan H_0 maka H_0 ditolak dan H_i diterima.

REFERENSI

- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui daring di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2023). Revisi taksonomi Bloom dan implikasinya dalam pembelajaran konseptual di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Evaluasi Pembelajaran*, 11(2), 1445–1455.
- Damayanti, A. R., Fajriyah, K., & Wahyuningsih, S. (2025). Pengaruh model Problem Based Learning terhadap pemahaman konsep IPAS peserta didik kelas V SDN Sendangmulyo 02. *Nama Jurnal*, 47–56.
- Febriani, M. (2021). IPS dalam pendekatan konstruktivisme (studi kasus budaya Melayu Jambi). *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(1), 61–70.
- Hamalik, O. (2019). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Hotimah, H. (2020). Penerapan metode pembelajaran Problem Based Learning dalam meningkatkan kemampuan bercerita pada siswa SD. *Jurnal Edukasi*, 7(3).
- Junaidi. (2020). Implementasi model pembelajaran Problem Based Learning dalam meningkatkan sikap berpikir kritis. *Jurnal Socius: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, 9(1), 25–33.
- Lestari, L., & Sari, N. I. P. (2023). Improving concept understanding of natural and social science materials through project-based learning in elementary schools. *El Midad: Jurnal Jurusan PGMI*, 15(x). <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/elmidad/article/view/6974>
- Nuraeni, N., dkk. (2020). Penerapan model Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan prestasi belajar matematika dan aktivitas siswa.
- Nurhadiyati, A., Rusdinal, R., & Fitria, Y. (2020). Pengaruh model project based learning (PjBL) terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 327–333.
- Puspita, A. M., Utomo, E., & Purwanto, A. (2022). Model pembelajaran berbasis proyek mata pelajaran IPA kelas III dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 55–65.
- Rahmayati, G. T., & Prastowo, A. (2023). Pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial di kelas IV sekolah dasar dalam kurikulum merdeka. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*, 13(1), 16–25.
- Rismawati, M., & Hutagaol, A. S. R. (2018). Analisis kemampuan pemahaman konsep matematika mahasiswa PGSD STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(1), 91–105.
- Supriani, Y. (2020). Upaya meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen dan Pendidikan*, 1(1), 1–10.
- Suryandi, L. (2016). *Psikologi perkembangan anak usia dini*. Bandung: Alfabeta.
- Ulfaeni, S. (2017). Pengembangan media monergi (monopoli energi) untuk menumbuhkan kemampuan pemahaman konsep IPA siswa SD. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 136–144.