



PENGARUH MODEL PjBL BERBANTUAN MEDIA PAPAN QUESTION CARD TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI KEBERAGAMAN KARAKTERISTIK INDIVIDU KELAS II SEKOLAH DASAR

Adinda Salsabila Kurnia¹, Ida Sulistyowati², Rarasaning Satianingsih³



^{1,2,3} Fakultas Pedagogi dan Psikologi Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

e-mail*: adindasalsabilak@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Submitted

22 Agustus 2023

Received in revised form

30 Oktober 2023

Accepted

10 November 2023

Available online

14 November 2023

Kata Kunci:

Project Based Learning, media papan question card, hasil belajar.

Keywords:

Project Based Learning model, question card board medium, learning outcomes.

DOI:

[10.26740/eds.v7n2.p163-170](https://doi.org/10.26740/eds.v7n2.p163-170)

Model on Student Learning Outcomes on the Diversity of Individual Characteristics of Class II Elementary Schools. This study used a quantitative approach with a pre- experimental method with a one group pretest-posttest design. The sample used was purposive sampling from class II-B with a total of 28 students. Based on the results of the research processed using SPSS 26, the t-count results are greater than the t-table. This means that there is a significant difference in student learning outcomes after implementing learning using the Project Based Learning model assisted by question card board media, so that it can be said that there is a real difference between learning outcomes in Theme 3 Sub-theme 2 Learning 2 Civics content on pretest and posttest. From this explanation it can be concluded that the Project Based Learning model assisted by question card board media has an effect on improving student learning outcomes.

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah guru harus menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penelitian dengan judul Pengaruh Model PjBL Berbantuan Media Papan Question Card terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keberagaman Karakteristik Individu Kelas II SD. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental dengan desain one group pretest-posttest. Sample yang digunakan yakni purposive sampling dari kelas II-B dengan jumlah 28 siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang diolah menggunakan SPSS 26, didapatkan hasil t-hitung lebih besar dari t-tabel. Artinya ada perbedaan yang signifikan dari hasil belajar siswa setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media papan question card, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar pada Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 2 muatan PKn pada pretest dan posttest. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* berbantuan media papan question card berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

ABSTRACT

What lies behind this research is that teachers must create learning that is active, creative, and innovative. The purpose of this study was to find out research entitled The Influence of the Question Card Board-Assisted PjBL



This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Negeri Surabaya.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilaksanakan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran agar siswa secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara seperti yang diatur dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan pasal 1 ayat 1. Untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan zamannya tentunya akan ada inovasi dari kurikulum sebelumnya, termasuk kurikulum 2013 yang kegiatan pembelajarannya berpusat pada siswa. Proses pembelajaran sendiri dapat diartikan sebagai proses belajar mengajar yang melibatkan beberapa komponen, seperti siswa, guru, lingkungan sekitar dan sumber belajar yang lain, sehingga dapat terjadi proses interaksi antar komponen-komponen tersebut yang bertujuan untuk mencapai kompetensi berupa sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Fanani et al., 2021).

Kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan apabila sudah ada perencanaan yang telah dibuat oleh guru. Ketika menyusun sebuah perencanaan pembelajaran, guru tentunya akan menentukan model pembelajaran yang akan digunakan. Model pembelajaran adalah suatu rencana pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai panduan dalam menjalankan proses pembelajaran di dalam kelas. Selain itu, model pembelajaran juga dapat membantu guru dalam mendesain bahan ajar yang telah direncanakan mulai dari awal hingga akhir, agar mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Wulandari, 2020).

Upaya guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dapat dibantu dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu kegiatan belajar mengajar agar siswa lebih mudah memahami materi. Selain itu, kegunaan media pembelajaran ditujukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik, salah satunya melalui hasil belajar dengan menggunakan media papan question card. Ketika menggunakan media papan question card, siswa mampu mengikuti pembelajaran secara aktif. Apabila secara psikologis siswa kurang tertarik dengan bagaimana cara guru menyampaikan pembelajaran, maka lama-kelamaan akan timbul sikap tak acuh terhadap mata pelajaran (Ramadhani et al., 2020).

Media papan *questioncard* merupakan media pembelajaran berupa permainan yang dilakukan secara berkelompok. Permainan ini berupa kartu soal yang menyajikan gambar dan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang terjadi di lingkungan sekitar. Jadi untuk memecahkan masalah membutuhkan modifikasi permainan papan question card sebagai sarana memahami isi materi yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa agar menjadi lebih baik. Media pembelajaran merupakan sarana penyalur informasi materi pembelajaran (Masturi et al., 2021).

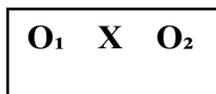
Hasil belajar dalam lingkup pendidikan merupakan salah satu bukti keberhasilan seseorang dalam menempuh proses belajar mengajar yang jelas. Keberhasilan pembelajaran di kelas tidak hanya

terfokus pada siswa saja, melainkan dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan bahan pembelajaran. Omar Hamalik menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku subjek yang meliputi kemampuan kognitif afektif dan psikomotor dalam situasi tertentu berkat pengalaman berulang-ulang (Ariska, 2017).

Penelitian ini menyoroti pentingnya peran pendidikan dalam mengembangkan potensi siswa sesuai Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Fokus pada kurikulum 2013 dan penggunaan model pembelajaran, khususnya papan question card, menunjukkan langkah positif dalam menghadapi perkembangan zaman. Namun, ada kesenjangan yang perlu diperhatikan. Penelitian dapat lebih mendalam terhadap dampak model pembelajaran, khususnya papan question card, dan mempertimbangkan faktor motivasi, partisipasi siswa, dan lingkungan belajar. Tambahan, eksplorasi teknologi pendidikan terkini dapat memberikan dimensi baru pada kegiatan pembelajaran.

METODE

Jenis Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental dengan desain one group pretest-posttest. Dalam penelitian ini hanya ada satu kelompok eksperimen yang akan diamati hasil pretest (O_1) untuk mengetahui keadaan awal. Selanjutnya kelompok eksperimen tersebut akan diberikan perlakuan (X) setelah itu diadakan suatu posttest (O_2) untuk mengetahui hasil akhir. Dengan demikian peneliti dapat membandingkan keadaan kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Desain penelitian yang digunakan digambarkan dalam rumus berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian

Sumber (Al Mawaddah et al., 2021)

Adapun populasi yang digunakan dalam penelitian ini yakni siswa kelas II SDN Sedati Gede 2 Sidoarjo. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling yang didasarkan atas ciri-ciri tertentu yang dipandang memiliki hubungan erat dengan ciri-ciri populasi yang sudah diketahui sebelumnya. Selain itu, teknik purposive sampling sangat cocok digunakan untuk penelitian kuantitatif ataupun penelitian tanpa melakukan generalisasi (Sugiyono, 2016). Jenis instrument yang digunakan pada penelitian ini adalah tes dengan 5 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Sebelum soal tes dibagikan kepada siswa, dilakukan validasi dan uji normalitas menggunakan rumus Kolmogorov Smirnov yang terdapat pada program SPSS 26. Selanjutnya, dilakukan uji hipotesis menggunakan uji-T dua sampel berpasangan (Paired T test).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil dari penelitian Pengaruh PjBL Berbantuan Media Papan Question Card Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keberagaman Karakteristik Individu Kelas II SD. Penelitian ini dilaksanakan di kelas II-B dengan jumlah 28 siswa. Sebelum dilakukannya uji hipotesis, perlu dilakukannya uji prasyarat terlebih dahulu diantaranya uji normalitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 1. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statisti		Sig.	Statisti		Sig.
	c	df		c	df	
Pretest	.130	19	.200*	.977	19	.902
Posttest	.185	19	.087	.934	19	.207

Berdasarkan tabel 1 hasil perhitungan dari uji normalitas Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa degree of freedom pada pretest adalah 19 dan taraf signifikansi 0,2. Sedangkan pada posttest degree of freedom adalah 19 dan taraf signifikansi 0,87. Data dikatakan normal apabila nilai signifikansi > 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa sampel yang digunakan untuk pengambilan data berdistribusi normal.

Tabel 2. Pretest dan Posttest Hasil Belajar

Paired Samples Statistics					
Mean		N	Std. Deviation	Std. Error Mean	
Pair 1	Pretest	60.3214	28	18.63102	3.52093
	posttest	84.1429	28	12.29789	2.32408

Dari tabel 2 menunjukkan adanya perbedaan rerata pretest dan posttest hasil belajar siswa. Ketika pemberian soal pretest nilai rata-rata yang didapatkan siswa sebelum diterapkannya pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media papan *question card* adalah 60,32 sehingga belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media papan *question card* nilai rata-rata yang didapatkan siswa adalah 84,14 yang artinya sudah melampaui batas kriteria ketuntasan minimal.

Tabel 3. Uji Hipotesis

		Paired Differences				95% Confidence Interval of the Difference	t	df	Sig. (2- tailed)
		Mean	Std. Devi ation	Std. Error Mean					
P	Pretest	-	20.42	3.859	-	-	-	27	.000
ai	-	23.8	158	32	31.74	15.90	6.1		
r	posttes	214			009	277	72		
l	t	3							

Dari tabel 3 uji paired sampel test didapatkan hasil t-hitung sebesar 6,172 dan t-tabel 2,052. Sehingga nilai t- hitung > dari t-tabel. Artinya ada perbedaan yang signifikan dari hasil belajar siswa setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media papan question card. Diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar PKn pada data pretest dan posttest. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* berbantuan media papan question card berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan di SDN Sedati Gede 2 kelas II-B menunjukkan adanya perbedaan rerata yang didapatkan oleh siswa sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media papan question card. Hal ini dapat dilihat dari nilai pretest-posttest siswa yang memiliki perbedaan serta mengalami peningkatan. Menurut pendapat para ahli mengenai model *Project Based Learning* berbantuan media papan question card mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menjadikan siswa untuk terlibat dalam pembuatan proyek dengan bantuan media papan question card. Seperti yang disampaikan oleh (Putri et al., 2021) bahwa model *Project Based Learning* memberikan kesempatan bagi siswa untuk menciptakan kegiatan pembelajaran di kelas dengan melibatkan kegiatan proyek yang nantinya akan menghasilkan suatu produk. Selain itu, dengan adanya bantuan media papan question card dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar seperti yang disampaikan oleh (Kusumawati, 2019).

Penerapan model Project Based Learning dalam pembelajaran di kelas II-B materi keberagaman karakteristik individu mampu memberikan dampak yang positif kepada siswa. Siswa diajak untuk menerima hal baru, memecahkan permasalahan, serta menghadapi situasi yang nyata dalam menyelesaikan sebuah proyek. Keterampilan yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran ini adalah keterampilan berkomunikasi, ketelitian, manajemen waktu, serta kolaborasi antar siswa. Hal ini sesuai dengan hakikat model *Project Based Learning* yang disampaikan oleh (Mariyaningsih & Hidayati, 2018).

Manfaat yang didapatkan oleh siswa ketika pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* adalah, siswa lebih aktif dan antusias untuk mengikuti pembelajaran. Siswa merasa lebih tertantang untuk menyelesaikan tugas atau proyek yang telah diberikan. Mereka mampu membagi tugas sama rata dengan teman anggota kelompoknya agar mampu menyelesaikan tugas tepat waktu, sehingga tiap anggota kelompok terlatih untuk bertanggung jawab terhadap tugas yang harus diselesaikannya. Pernyataan ini juga sejalan dengan pendapat Ananta dalam (Amandhanie, 2021) mengenai kelebihan menerapkan model *Project Based Learning* dalam kegiatan pembelajaran.

Selain model pembelajaran, tentunya media pembelajaran sangatlah penting untuk digunakan ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini terjadi karena, media merupakan suatu alat yang mampu membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar siswa mampu menangkap dan memahaminya dengan baik. Dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa sehingga akan terjadi kolaborasi dan pembelajaran dua arah sesuai dengan teori yang disampaikan oleh (Pakpahan et al., 2020).

Penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media papan question card dalam kegiatan pembelajaran memungkinkan siswa lebih mudah untuk mengerjakan tugas- tugas yang diberikan oleh guru. Media pembelajaran papan question card, adalah media pembelajaran yang mampu memberikan pemahaman kepada siswa serta menjadikan siswa aktif atau ikut berperan dalam penggunaan media pembelajaran. Selain itu media papan question card mampu mengajak siswa untuk memecahkan suatu fenomena atau permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari dan mampu mengajak siswa terlibat dalam sebuah proyek. Hal ini sesuai dengan teori belajar konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vigotsky (Nurlina et al., 2015).

Penelitian ini dikuatkan oleh hasil penelitian Alghaniy Nurhadiyati, Rusnidal, dan Yanti Fitria mengenai pengaruh model *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan masih tergolong rendah. Penyebabnya adalah siswa kurang terdorong untuk melakukan eksperimen yang menumbuhkan aktivitas belajar, sehingga salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menerapkan model *Project Based Learning* pada proses pembelajaran. Hasil akhir yang didapatkan yakni adanya peningkatan nilai yang didapatkan siswa. Maka dari itu penerapan model *Project Based Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Nurhadiyati et al., 2020).

Dengan demikian pemberian perlakuan menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media papan question card dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 2 muatan PKn kelas II SD terutama pada materi keberagaman karakteristik individu. Pengaruhnya adalah adanya peningkatan hasil belajar yang didapatkan oleh siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan media papan question card terhadap hasil belajar siswa pada Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 2 muatan PKn kelas II SD. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan melalui uji hipotesis menggunakan paired t-test. Hasil perhitungan menunjukkan perolehan nilai t-hitung lebih besar dari pada t- tabel, hal ini menunjukkan bahwa setelah menerapkan model *Project Based Learning* berbantuan media papan *question card* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, sebagai bahan rekomendasi dengan mempertimbangkan hasil temuan di lapangan maupun secara teoritis, maka beberapa saran yang dapat diberikan sebagai berikut. Bagi siswa, Sebelum pembelajaran dilakukan siswa harus lebih aktif belajar terlebih dahulu di rumah, agar ketika di sekolah siswa sudah siap menerima pembelajaran dengan pengetahuan awal yang dimiliki, sehingga siswa akan memahami materi dengan mudah. Bagi guru Ketika pembelajaran guru dapat menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa. Tujuannya yakni menjadikan siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajarnya. Bagi mahasiswa, dengan adanya penelitian mengenai pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan media papan question card terhadap hasil belajar pada Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 2 muatan PKn dapat digunakan pada saat praktik mengajar atau saat sudah terjun langsung menjadi guru.

DAFTAR PUSTAKA

- 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). <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1288>
- Amandhanie, L. 2021. Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Jaring - Jaring Makanan Kelas V SDN Menanggal 601 Surabaya. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
- Ariska, J. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran *Stidesst Facilitator and Explaining* Terhadap Prestasi Siswa Kelas X Busana Butik Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Di SMKN 1 Depok. In Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fanani, A., Azmy, B., & Kusmaharti, D. 2021. Pengembangan Pembelajaran Sekolah dasar. Adi Buana University Press.

- Kusumawati, N. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Dengan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kertosari II Kabupaten Madiun. *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 4(1). <https://doi.org/10.21154/ibriez.v4i1.66>
- Mariyaningsih, N., & Hidayati, M. 2018. Bukan Kelas Biasa: teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-Kelas Inspiratif. Kekata Publisher. https://www.google.co.id/books/edition/BUKAN_KELAS_BIASA/JKJoDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=model+pembelajaran+ada+lah&printsec=frontcover
- Masturi, Wulandari, A. R., & Fakhriyah, F. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Youtube terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1251>
- Nurhadiyati, A., Rusdinal, R., & Fitria, Y. 2020. Pengaruh Model Project Based Learning (PJBL) terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.684>
- Nurlina, Nurfadilah, & Bahri, A. (2015). Teori Belajar dan Pembelajaran Inovatif. In *Si Buku Makassar* (Vol. 2, Issue 1).
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., & Mawati, A. T. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Putri, F. P. W., Koeswanti, H. D., & Giarti, S. 2021. Perbedaan Model Problem Based Learning Dan Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.356>
- Ramadhani, R., Hamid, M. A., & Juliana, M. 2020. Media Pembelajaran. Kita Menulis.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Alfabeta.
- Wulandari, M. P. 2020. Analisis Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik (Analisis Deskriptif Kualitatif dengan Teknik Studi Literatur). Universitas Pasundan.