

## **Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Matematika**

**Juwanti Ayuni\***

\*Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Pontianak, Kalimantan Barat.

E-mail: [juwantiayuni20@gmail.com](mailto:juwantiayuni20@gmail.com)

**Wahab\*\***

\*\*Pendidikan Agama Islam Pascasarjana IAIN Pontianak, Kalimantan Barat.

E-mail: [wahab@iainptk.ac.id](mailto:wahab@iainptk.ac.id)

**Vidya Setyaningrum\*\*\***

\*\*\*Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Pontianak, Kalimantan Barat.

E-mail: [vidyasetyaningrum@iainptk.ac.id](mailto:vidyasetyaningrum@iainptk.ac.id)

### **Abstract**

*This study investigated the effect of the problem-based learning model (PBL) with flashcard media on the mathematics learning outcomes of class VI MIS Al-Mustaqim Sungai Raya students. The study used a quantitative method with an experimental design. The results showed that the PBL model with flashcard media had a significant effect on the students' learning outcomes, both in terms of cognitive and psychomotor skills. The average cognitive pretest score of the experimental class was 57.4, which increased to 82.6 after the PBL model was applied. The average psychomotor pretest score was 60.08, which increased to 88.204 after the PBL model was applied. The independent sample t-test showed that the difference between the learning outcomes of the experimental and control groups was statistically significant ( $p < 0.05$ ). This suggests that the PBL model with flashcard media is an effective way to improve the mathematics learning outcomes of class VI MIS Al-Mustaqim Sungai Raya students.*

**Keywords:** *Flashcard, learning outcomes, Problem Based Learning*

### **Abstrak**

Penelitian ini menyelidiki pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *flashcard* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas VI MIS Al-Mustaqim Sungai Raya. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model PBL dengan media *flashcard* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik, baik dari segi kognitif maupun psikomotorik. Nilai rata-rata pretest kognitif kelas eksperimen sebesar 57,4 meningkat menjadi 82,6 setelah model PBL diterapkan. Rata-rata nilai pretest psikomotorik adalah 60,08, yang meningkat menjadi 88,204 setelah model PBL diterapkan. Hasil uji independent sample t-test menunjukkan bahwa perbedaan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol signifikan secara statistik ( $p < 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa model PBL dengan media *flashcard* merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas VI MIS Al-Mustaqim Sungai Raya.

**Kata Kunci:** *flashcard, hasil belajar, Problem Based Learning*

## **A. PENDAHULUAN**

Seiring dengan perkembangan jaman yang semakin pesat, peran pembelajaran inovatif menjadi sangat penting dalam mempersiapkan peserta didik agar memiliki keterampilan abad 21 (Akbar et al., 2023). Pembelajaran yang dapat melatih keterampilan abad 21 harus pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik, kerjasama tim, serta pembelajaran yang berkaitan dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik. Salah satu pendekatan pembelajaran yang memenuhi kriteria di atas adalah



pendekatan konstruktivisme. Pembelajaran konstruktivisme menjadi salah satu alternatif dalam melatih keterampilan abad 21. Model pembelajaran yang populer pada pendekatan konstruktivisme adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*. Edens (dalam Mayasari et al., 2016), mengemukakan bahwa *Problem Based Learning* mampu membekali peserta didik dengan keterampilan abad 21.

Dalam era kurikulum merdeka, model pembelajaran *Problem Based Learning* sangat relevan dan cocok untuk diterapkan karena model pembelajaran tersebut dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan abad 21 seperti keterampilan berpikir kritis (Wijaya et al., 2023), kreatifitas, kolaborasi dan komunikasi. Akbar et al., (2023) menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis masalah memberikan pendekatan pendidikan yang aktif dan berpusat pada peserta didik, mendorong pemikiran kritis, kolaborasi, dan penerapan pengetahuan untuk memecahkan masalah dunia nyata. Capaian dalam pembelajaran akan menjadi spesial jika memiliki indikasi pemecahan masalah sehingga konten subjek pembelajaran tercapai. Karena pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran.

Hal ini dikemukakan oleh Diantari et al. (2014), bahwasanya model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memiliki kelebihan yakni pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran. Yang dimana model pembelajaran ini cukup bagus untuk membuat peserta didik agar lebih dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Dan pemecahan masalah yang ada juga dapat menantang kemampuan peserta didik agar mendapatkan pengetahuan baru dan juga memberikan kepuasan bila menemukan pengetahuan baru. Menurut Akbar et al. (2023), langkah-langkah model PBL adalah 1) mengidentifikasi masalah, 2) orientasi masalah, 3) membangun pengetahuan, 4) analisis masalah, 5) pembuatan hipotesis, 6) rencana pembelajaran, 7) implementasi dan pengumpulan data, 8) analisis dan sintesis, 9) refleksi dan evaluasi, 10) presentasi dan penerapan.

Pemecahan masalah dalam isi pelajaran akan mudah dipahami jika dibantu dengan adanya media. Media sangat penting agar pelaksanaan model pembelajaran yang akan dilaksanakan dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Media yang dipilih dalam penelitian ini ialah media *flashcard*. Sudarsana et al., (2020), menyatakan bahwa keuntungan dari media *flashcard* adalah dapat membantu anak mengenali angka, huruf, kata, warna, dan benda-benda yang sudah dikenal, serta merangsang kreativitas dan ingatan mereka. Karena karakteristik media *flashcard* ialah menyajikan pesan-pesan pendek pada kartunya yang akan memudahkan peserta didik dalam mengingat konsep-konsep pelajaran. Rahman & Haryanto (2014), mengemukakan bahwa kelebihan dari media *flashcard* ialah mudah diingat, karakteristik media *flashcard* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Sajian pendek ini akan memudahkan peserta didik untuk mengingat pesan-pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan peserta didik untuk mengenali suatu konsep dari pembelajaran yang dilakukan.



Dengan demikian alasan pemilihan media *flashcard* adalah karena media *flashcard* ini bertujuan dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran seperti definisi atau istilah, simbol-simbol, ejaan bahasa asing, rumus-rumus dan lainnya. Dan media ini juga terdapat gambar didalamnya, peserta didik khususnya sekolah dasar semangat belajarnya akan lebih meningkat jika melihat gambar-gambar. Selain itu media *flashcard* ini juga praktis, portabel, dan berfungsi sebagai titik fokus untuk mengklarifikasi ide dengan cepat (Herlina & Dewi, 2017).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada suatu sekolah yang berada dikawasan Sungai Raya yaitu MIS Al-Mustaqim yang dimana hasil belajar peserta didiknya bisa terbilang rendah pada beberapa materi di mata pelajaran matematika khususnya pada kelas tinggi yaitu kelas 6. Hasil belajar dari peserta didiknya sendiri kurang dari 50% yang dimana itu terbilang rendah. Banyak peserta didik yang mengatakan bahwa pelajaran matematika ini sulit untuk dimengerti. Pelajaran matematika juga terkesan membosankan yang membuat peserta didik tidak bersemangat dalam memahami materi. Padahal matematika merupakan cabang ilmu yang sangat penting dalam menghadapi tantangan zaman yang semakin maju (Hayati et al., 2023).

Berdasarkan data yang diperoleh dari guru masing-masing kelas VI di MIS Al-Mustaqim bahwa dari 25 peserta didik yang ada di kelas VI A hanya 5 (20%) peserta didik saja yang nilainya memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan sisanya sebanyak 20 (80%) peserta didik tidak memenuhi KKM yang ditetapkan oleh sekolah yakni 75. Begitu juga pada kelas VI B yang dimana dari 25 peserta didik hanya ada 3 (12%) peserta didik yang memenuhi KKM dan sisanya sebanyak 22 (88%) peserta didik tidak memenuhi KKM.

Hal tersebut dikarenakan guru tidak menggunakan pemodelan yang relevan ditambah dengan belum memaksimalkan penggunaan media sehingga peneliti berasumsi bahwa rendahnya nilai atau hasil belajar peserta didik disebabkan oleh guru yang tidak menggunakan model pembelajaran yang relevan dan dibantu dengan media. Untuk membuktikan kebenaran tersebut maka dilakukanlah penelitian. Jadi pada penelitian ini akan dilakukan penelitian tentang bagaimana pengaruh dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar matematika peserta didik di MIS Al-Mustaqim Sungai Raya. Selain itu penelitian ini juga dilakukan untuk melihat apakah hasil belajar matematika peserta didik akan meningkat setelah diterapkan metode *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *flashcard*.

## B. METODE PENELITIAN

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pretest-Posttest Control Group Design. Menurut Sugiyono (2022), dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal. Selanjutnya diberi posttest untuk menganalisa adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VI di MIS Al-Mustaqim Sungai Raya yang berjumlah 50 orang. Jumlah peserta didik pada kelas VI A sebanyak 25 orang dan 25 peserta didik di kelas VI B.



Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan sampel acak (random sampling) yang pengambilan sampel probabilitas dimana setiap peserta didik memiliki peluang dan kemungkinan yang dipilih sebagai sampel dan mewakili populasi (Sugiyono, 2022a). Dimana kelas VI A sebagai kelompok eksperimen dan kelas VI B sebagai kelompok kontrol. Data hasil belajar dalam penelitian ini dibatasi pada aspek kognitif dan psikomotorik saja. Hasil belajar pada aspek kognitif diukur menggunakan soal pilihan ganda pada materi bangun ruang, sedangkan aspek psikomotorik dinilai berdasarkan keterampilan peserta didik dalam menggambar bangun ruang. Data hasil penelitian kemudian diolah secara statistik dengan memisahkan antara aspek kognitif dan psikomotorik dengan menggunakan aplikasi SPSS.

**C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk memaparkan pengaruh metode PBL berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar peserta didik di MIS Al Mustaqim pada materi bangun ruang. Hasil perhitungan pretest kelas eksperimen dan kelas control pada aspek kognitif dan psikomotorik dapat dilihat pada table 1 dan 2 berikut:

**Tabel 1.** Pretest kelas eksperimen dan Kontrol

No	Aspek	Kelas eksperimen		Kelas Kontrol	
		Kognitif	Psikomotorik	Kognitif	Psikomotorik
1	Rata-rata	57.4	60.8	55.4	55.08
2	Nilai Terendah	20	40	25	35
3	Nilai Tertinggi	85	78	80	76

Berdasarkan Tabel 1, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal kelas eksperimen relatif sama dengan kelas control. Berdasarkan hasil uji independent sample t-test perbedaan hasil belajar pretest peserta didik dapat dilihat pada table 2 berikut ini.

**Tabel 2.** Uji perbedaan Pretest kelas eksperimen dan Kontrol

	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean difference	Std. Error difference	95% Confidence Interval of the Difference	
						Low	Upper
Kognitif	,4	48	,7	2,000	5,0	-8,1	12,1
Psikomotorik	1,3	48	,2	5,000	3,9	-2,9	12,9

*Equal*

*variance not*

*assumed*

Berdasarkan pada tabel 37 diketahui nilai t-hitung hasil belajar awal (pretest) kognitif peserta didik adalah 0,397 dengan probabilitas (Sig.) 0,693. Karena nilai probabilitas (Sig.) > 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak. Artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil awal (pretest) kognitif peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan pada tabel 38 diketahui nilai t-hitung hasil belajar awal (pretest) psikomotorik peserta didik adalah 1,265 dengan probabilitas (Sig.) 0,212. Karena nilai probabilitas (Sig.) > 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak. Artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil awal (pretest) psikomotorik peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar baik pada aspek kognitif maupun psikomotorik peserta didik pada kedua kelas relatif sama.

Rendahnya hasil belajar peserta didik dikarenakan guru yang tidak menggunakan pemodelan yang relevan. Dampak dari tidak menggunakan pemodelan yang relevan adalah pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Hal ini disebabkan materi yang disampaikan guru sulit diterima oleh peserta didik karena penyampaian dan metode yang digunakan tidak tepat atau tidak relevan. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Maesaroh (2013), suatu pelajaran yang sulit akan mudah diterima oleh peserta didik, karena penyampaian dan model yang digunakan mudah dipahami, tepat dan menarik. Ditambah lagi dengan belum maksimalnya penggunaan media pada proses pembelajaran yang dimana penggunaan media juga berpengaruh dalam penyampaian materi pembelajaran. Ini dikarenakan pemilihan dan memaksimalkan penggunaan media dalam penyampaian materi akan membangkitkan keinginan dan minat peserta didik.

Hal ini selaras dengan konsep yang dikemukakan oleh Arsyad (dalam A'ayun, 2017), Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sendiri dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru dalam diri peserta didik, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Selanjutnya kedua kelas diberikan perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *flashcard*. Kelas kontrol diberikan perlakuan berupa model pembelajaran konvensional (ceramah). Adapun hasil posttest disajikan sebagai berikut:

**Tabel 3.** Hasil Posttest kelas eksperimen dan control

No	Aspek	Kelas eksperimen		Kelas Kontrol	
		Kognitif	Psikomotorik	Kognitif	Psikomotorik
1	Rata-rata	82.6	88.2	75.8	77.3
2	Nilai Terendah	60	70	60	60



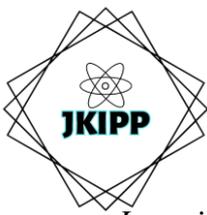
Hasil perhitungan kemampuan akhir (posttest) kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tabel 19.4 nilai rata-rata kemampuan akhir peserta didik pada kelas eksperimen (82,6) sedikit lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (75,8). Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan akhir peserta didik pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol memiliki perbedaan. Hal ini dapat disimpulkan bahwasannya penggunaan model pembelajaran yang dipilih sudah tepat, yang dibuktikan dengan hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan konsep yang dikemukakan oleh Darmayanti & Fitri (2022), pembelajaran berbasis masalah dapat mengembangkan keterampilan kreativitas peserta didik, dan juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mampu meningkatkan hasil belajar dalam berbagai aspek, baik aspek afektif, kognitif, dan psikomotor. Pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan partisipasi peserta didik sehingga mempengaruhi hasil belajar kognitif maupun psikomotor. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan keterampilan psikomotoriknya (Angraini et al., 2022).

Untuk lebih detailnya perlu dilakukan uji hipotesis terhadap keduanya. Berdasarkan hasil uji independent sample t–test perbedaan hasil belajar Posttest peserta didik dapat dilihat pada table 4 berikut ini.

**Tabel 4.** Uji perbedaan Pretest kelas eksperimen dan Kontrol

		T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean difference	Std. Error difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Low	Upper
Kognitif	Equal variance assumed	2,6	48	,01	7,000	2,637	1,7	12,3
	Equal variance not assumed	2,6	47,8	,01	7,000	2,637	1,7	12,3
Psikomotorik	Equal variance assumed	4,4	48	,00	10,884	2,492	5,9	15,9
	Equal variance not assumed	4,4	47,9	,000	10,884	2,492	5,9	15,9

Berdasarkan pada tabel 4 diketahui nilai t-hitung hasil belajar (posttest) kognitif peserta didik menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *flashcard* adalah 2,655 dengan probabilitas (Sig.) 0,011 . Karena probabilitas (Sig.) < 0,05 maka Ho Ditolak dan Ha diterima. Artinya terdapat perbedaan antara hasil belajar (posttest) kognitif peserta didik menggunakan model pembelajaran *Problem Based*



*Learning* berbantuan media *flashcard* dengan metode ceramah. Berdasarkan hasil pengolahan data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *flashcard* memiliki perbedaan. Yang berarti bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *flashcard* memiliki pengaruh lebih baik dibandingkan dengan metode ceramah. Hal ini dibuktikan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *flashcard* sebesar 82,6.

Berdasarkan pada tabel 4 juga diketahui nilai t-hitung hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *flashcard* pada aspek psikomotorik adalah 4,368 dengan probabilitas (Sig.) 0,000 . Karena probabilitas (Sig.) < 0,05 maka  $H_0$  Ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya terdapat perbedaan antara hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *flashcard* dengan metode ceramah. Berdasarkan pada tabel 40 diketahui nilai t-hitung hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *flashcard* adalah 4,368 dengan probabilitas (Sig.) 0,000 . Karena probabilitas (Sig.) < 0,05 maka  $H_0$  Ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya terdapat perbedaan antara hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *flashcard* dengan metode ceramah.

Selanjutnya dilakukan uji Effect Size, uji ini digunakan untuk menentukan variabel yang diteliti lebih jauh. Ukuran tersebut dibutuhkan karena signifikansi statistik tidak memberikan informasi yang cukup berarti terkait dengan besarnya perbedaan korelasi. Berikut adalah hasil perhitungan cohen's untuk menentukan kategori effect size pada penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *flashcard*.

**Tabel 5.** Perhitungan Cohen's d dan kategori Effect Size

Nilai	Hasil Perhitungan <i>Cohen's d</i>	<i>Effect Size</i>
Kognitif	0,740	Sedang
Psikomotorik	1,235	Besar

Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *flashcard* pada berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada kelas VI di MIS Al-Mustaqim Sungai Raya. Sebagaimana yang telah melalui proses perhitungan dan dianalisis yang menunjukkan hasil perhitungan cohen's hasil belajar kognitif sebesar 0,740, yang dimana nilai tersebut termasuk dalam effect size dengan kategori sedang. Kemudian pada perhitungan cohen's hasil belajar psikomotorik sebesar 1,235, yang dimana nilai tersebut termasuk dalam effect size dengan kategori besar. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *flashcard* pada berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar kognitif dan dan lebih besar pada aspek psikomotorik peserta didik.

Berdasarkan hasil pengolahan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan pada penggunaan model



pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *flashcard* materi bangun ruang tabung dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah. Pada kelas kontrol masih memberikan atau melaksanakan pembelajaran yang bersifat konvensional masih berpusat pada guru (*teacher centred*). Proses pembelajaran seperti ini tidak memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berkreaitivitas dalam memecahkan masalah yang mereka hadapi sehari-hari. Hal inilah yang menyebabkan pembelajar menjadi kurang bermakna bagi peserta didik. Dalam proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centred*) yang menjadi faktor rendahnya hasil belajar peserta didik (Suarbawa, 2019). Proses pembelajaran yang didominasi oleh metode ceramah, menyebabkan hasil pembelajaran jauh dari harapan (Antrisna Putri et al., 2022).

Sedangkan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengembangkan kreativitasnya. Pembelajaran berbasis masalah dapat mengembangkan keterampilan kreativitas peserta didik, dan juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mampu meningkatkan hasil belajar dalam berbagai aspek, baik aspek afektif, kognitif, dan psikomotor (Darmayanti & Fitri, 2022). Hal ini juga didukung oleh pendapat Fauzan et al. (2017), penerapan model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar kognitif.

Aspek yang mendasari pemilihan penilaian psikomotorik pada kegiatan keterampilan menggambar peserta didik adalah agar mendorong kemampuan pemahaman konsep dari materi bangun ruang tabung. Gambar adalah salah satu alat praga yang mampu menstimulasi peserta didik (Yuswanti, 2015). Hal ini dilakukan untuk menunjang kemampuan dalam hal kognitif, jika peserta didik dihadapkan pada sebuah soal dengan gambar yang hanya mencantumkan angka tanpa keterangan tinggi atau diameter tabung, peserta didik akan merasa kesulitan apabila tidak mengenali letak dari tinggi atau letak diameter pada tabung walaupun peserta didik tersebut mengetahui rumus dalam penyelesaian soalnya. Gambar dapat memperjelas dan meyakinkan pembaca tentang informasi tertentu (Antrisna Putri et al., 2022). Penyajian gambar dalam pembelajaran sangat membantu peserta didik dalam memecahkan suatu masalah. Dengan adanya kegiatan menggambar, peserta didik diharapkan dapat mengetahui unsur-unsur dari bangun ruang tabung, mengetahui letak tinggi tabung, diameter tabung dan lain sebagainya.

Hal ini didukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fauzan et al. (2017), bahwa penggunaan model PBL memberikan kesempatan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan psikomotornya yang berkaitan dengan keterampilan berkomunikasi, representasi, pemodelan, dan penalaran. Keterampilan tersebut diperoleh melalui kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta yang kesemuanya merupakan proses yang terdapat pada pendekatan Saintifik. Maka dalam penelitian ini penalaran peserta didik juga dilatih dalam kegiatan menggambar. Pada kegiatan menggambar peserta didik juga dilatih untuk menciptakan sesuatu yaitu gambar yang dihasilkan dalam kegiatan tersebut.

## D. KESIMPULAN



Berdasarkan hasil analisis data, temuan penelitian dan pembahasan penelitian, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media flashcard berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas VI MIS Al-Mustaqim Sungai Raya, dimana besar pengaruh metode ini masuk dalam kategori sedang pada aspek kognitif dan kategori besar pada aspek psikomotorik.

## E. REFERENSI

- a'ayun, Q. (2017). *Upaya Kepala Sekolah Dalam Mengimplementasikan Total Quality Management* [Undergraduate (S1) Thesis]. IAIN Kediri.
- Akbar, J. S., Dharmayanti, P. A., Nurhidayah, V. A., Lubis, S. I. S., Saputra, R., Sandy, W., Maulidiana, S., Setyaningrum, V., Lestari, L. P. S., Ningrum, W. W., Astuti, N. M., Ramli, A., Kurniati, Y., & Yuliasuti, C. (2023). *Model & Metode Pembelajaran Inovatif (Teori Dan Panduan Praktis)*. Pt. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Angraini, L., Fitri, R., & Darussyamsu, R. (2022). *Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik: Literature Review*. *Bio-Pedagogi*, 11(1), 42. <https://doi.org/10.20961/Bio-Pedagogi.V11i1.62436>
- Antrinsa Putri, N., Warsiman, W., & Hermiati, T. (2022). *Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Eksposisi Melalui Model Problem Based Learning Dengan Media Gambar*. *Jurnal Metamorfosa*, 10(1), 11–21. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1730>
- Darmayanti, I., & Fitri, R. (2022). *Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Biologi Aspek Kognitif dan Psikomotor*. *BIOMA: Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 4(2), 18–25. <https://doi.org/10.31605/Bioma.V4i2.2087>
- Diantari, P., Wiarta, I. W., & Negara, I. G. A. O. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Hypnoteaching Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Gugus 1 Kuta Utara*. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/jjggsd.v2i1.3103>
- Fauzan, M., Gani, A., & Syukri, M. (2017). *Penerapan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Materi Sistem Tata Surya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 05.
- Hayati, Z., Rahmi, P., Sari, N. T., & Irfan, A. (2023). *Pembuatan Bahan Ajar Matematika Berbasis Realistic Mathematics Education (Rme) Bagi Mahasiswa Tingkat Akhir Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(1), 43–56. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.V10i1.7882>
- Herlina, H., & Dewi, R. R. (2017). *Flashcard Media: The Media For Developing Students Understanding For English Vocabulary At Elementary School*. *Ijer - Indonesian Journal Of Educational Review*, 4(1), 116. <https://doi.org/10.21009/Ijer.04.01.11>
- Maesaroh, S. (2013). *Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam*. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 150–168. <https://doi.org/10.24090/jk.v1i1.536>
- Mayasari, T., Kadarohman, A., Rusdiana, D., & Kaniawati, I. (2016). *Apakah Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Project Based Learning Mampu Melatihkan Keterampilan Abad 21?* *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)*, 2(1), 48. <https://doi.org/10.25273/jpfk.v2i1.24>



- Rahman, B., & Haryanto, H. (2014). *Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard Pada Siswa Kelas I SDN Bajayau Tengah 2*. Jurnal Prima Edukasia, 2(2), 127. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2650>
- Suarbawa, I. P. (2019). *Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Pada Mata Pembelajaran Corel Draw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Ranah Psikomotor*. Indonesian Journal Of Educational Research and Review, 2(2), 162. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i2.17624>
- Sudarsana, I. K., Suhardiana, P., Oktarina, P., & Dantha, N. K. (2020). *Flashcard As A Learning Media For Early Childhood*. Proceedings of the The 3rd International Conference on Advance & Scientific Innovation. The 3rd International Conference on Advance & Scientific Innovation, Medan, Indonesia. <https://doi.org/10.4108/eai.20-6-2020.2300615>
- Sugiyono, S. (2022a). *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Research and Development. CV Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2022b). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: CV Alfabeta.
- Wijaya, S., Aris, I. E., & Fadliansyah, F. (2023). *High Order Thinking Skills of Students Through Read Answer Discuss Explain and Create on Science Materials*. Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar, 10(1), 23–42. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v10i1.8292>
- Yuswanti, Y. (2015). *Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD PT. Lestari Tani Teladan (LTT) Kabupaten Donggala*. Jurnal Kreatif Tadulako Online, 3(4), 185–199.