

Mengoptimalkan Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa melalui Model *Problem Based Learning* berbantuan Media *Couple Card*

Ni Putu Putri Trisnadewi^{1*}, I Gusti Agung Ayu Wulandari² 

^{1,2} Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Denpasar, Indonesia

*Corresponding author: putri.trisnadewi@undiksha.ac.id

Abstrak

Proses pembelajaran guru di sekolah dasar belum maksimal karena masih menggunakan metode ceramah tanpa berbantuan dengan media untuk menunjang ketercapaian pembelajaran peserta didik. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis model *problem-based learning* berbantuan media *couple card* terhadap kompetensi pengetahuan siswa muatan materi IPS. Jenis penelitian yaitu kuantitatif dengan desain *quasi experiment* dan rancangan *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 576 siswa. Sampel ditentukan menggunakan *teknik cluster random sampling*. Pengumpulan data menggunakan instrument berupa tes objektif pilihan ganda. Data yang terkumpul dianalisis melalui statistik inferensial (uji-t). Hasil analisis data uji-t, diperoleh t_{hitung} sama dengan 8,720 dan pada taraf signifikansi 5% dengan dk sama dengan 68 diperoleh t_{tabel} sama dengan 1,995. Dengan demikian, nilai t_{hitung} 8,720 lebih dari t_{tabel} 1,995, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan muatan materi IPS antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada kelas VI SD. Dengan demikian pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *couple card* berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan muatan materi IPS siswa kelas VI SD. Implikasi penelitian ini diharapkan guru mampu menerapkan pembelajaran inovatif dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *couple card* dalam menunjang pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Model *Problem Based Learning*, Media *Couple Card*, Kompetensi Pengetahuan IPS

Abstract

The learning process of teachers in elementary schools is not optimal because they still use the lecture method without the help of media to support students' learning achievements. The aim of this research is to analyze the problem-based learning model assisted by pair cards on students' knowledge competency in social studies content. The type of research is quantitative with a quasi-experimental design and a non-equivalent control group design. The population in this study was 576 students. The sample was determined using a cluster random sampling technique. Data collection uses an instrument in the form of a multiple-choice objective test. The collected data was analyzed through inferential statistics (t-test). The results of the t-test data analysis showed that t_{count} was equal to 8.720 and at a significance level of 5% with dk equal to 68, t_{table} was equal to 1.995. Thus, the t_{count} value of 8.720 is more than t_{table} 1.995, so there is a significant difference in knowledge competency of social studies material content between the experimental group and the control group in class VI elementary school. In this way, problem-based learning assisted by pair card media has an effect on the knowledge competency of social studies material content for sixth grade elementary school students. The implication of this research is that it is hoped that teachers will be able to implement innovative learning using the problem-based learning model assisted by pair card media to support learning in the classroom.

Keywords: *Problem Based Learning Model, Couple Card Media, Social Science Knowledge Competency*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi salah satu faktor dalam pembangunan suatu negara dalam mencerdaskan kualitas kehidupan untuk pengembangan keterampilan siswa secara optimal dalam masalah intelektual, sosial, dan pribadi (Idzhar, 2016; Rizki & Listiara, 2015; Sitepu et al., 2015). Pendidikan erat kaitannya dengan belajar. Belajar adalah proses dan kegiatan bukan hasil atau tujuan melainkan perubahan tingkah laku melalui latihan atau pengalaman

History:

Received : February 14, 2024

Accepted : May 10, 2024

Published : May 25, 2024

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



(Andayani & Hadiati, 2022; Rukiyati, 2019). Berbagai upaya pemerintah untuk mengubah pendidikan berkembang ke arah yang lebih maju. Setiap orang di dunia pendidikan dapat mengakses informasi dari berbagai sumber di internet dengan mudah (Rantesalu, 2020; Sundayana, 2018).

Kurikulum memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan. Pendidik atau guru bisa menjadikan kurikulum sebagai petunjuk kerja bagi pihak guru atau pengajar. Dengan bantuan kurikulum, guru dapat mengevaluasi perkembangan siswa menyerap pengetahuan dan pengalaman yang diberikan. Pada saat ini kurikulum yang digunakan di pendidikan yaitu Kurikulum Merdeka dan Kurikulum 2013 (Sulistiawati et al., 2023; Suryana et al., 2022). Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang diimplementasikan dalam sistem pendidikan di Indonesia dan memberikan banyak perubahan dalam kegiatan pembelajaran konsep, buku, dan pembelajaran itu sendiri untuk penelitian. Guru berperan penting dalam menyampaikan informasi kepada siswa agar siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan hidup yang siswa butuhkan untuk menghadapi kehidupan nyata. Hal ini dapat dilakukan dengan menciptakan pembelajaran yang efektif. Kegiatan pembelajaran meliputi interaksi antar siswa, interaksi antara guru dengan siswa, dan interaksi antara siswa dengan sumber belajar (Budiono & Hatip, 2023; Pratyca et al., 2023).

Pada kenyataannya, proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih belum maksimal khususnya pada mata pelajaran IPS. Meskipun guru berpartisipasi dalam sosialisasi Kurikulum 2013, pembelajaran masih sering dilakukan dengan cara tradisional yang berpusat pada guru, yakni bersifat *teacher-centered*. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang penting bagi siswa, terutama dalam pembelajaran IPS. Hal ini didukung dengan temuan penelitian sebelumnya saat observasi bahwa sebagian besar guru menyampaikan lebih banyak materi pelajaran melalui ceramah, latihan, tanya jawab yang berpusat pada guru (Alannasir, 2016; Merliana et al., 2021). Selain itu, saat observasi menemukan bahwa pembelajaran di sekolah dasar mempunyai beberapa kendala antara lain kurangnya penggunaan model pembelajaran inovatif, kurangnya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, dan selalu menggunakan metode ceramah ketika belajar (Fricticarani & Maksum, 2020; Kurniawan, 2020). Guru kurang efektif dalam memilih strategi pembelajaran, sehingga siswa cenderung malas dan tidak termotivasi dalam menerapkannya.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan beberapa guru wali kelas VI SD di Gugus Kompyang Sujana Denpasar, hasil perolehan nilai ulangan harian mata pelajaran IPS menunjukkan bahwa 69,08% siswa SD Gugus Kompyang Sujana Denpasar tidak mencapai batas kualifikasi minimum PAP mata pelajaran IPS. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru diharapkan lebih kreatif dalam mengemas kegiatan pembelajaran dimana guru dapat menggunakan model yang terpusat pada siswa (*Student Center*) dan metode mengajar yang berbeda guna mengembangkan kinerja dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dalam mengajar mata pelajaran IPS guru dapat menggunakan model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pelajaran, karakter, dan kemampuan siswa. Model pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa dapat menjadikan proses pembelajaran berjalan dengan lancar (Marhayani, 2017; Yulianti et al., 2017). Dalam proses pembelajaran, guru perlu menerapkan sebuah model yang siswa berkomunikasi dengan baik bersama dengan teman-teman sekelasnya maka siswa akan lebih memahami materi dan lebih bersemangat dalam pembelajaran (Ningsih, 2017; Roesmawati et al., 2022).

Adapun model pembelajaran yang dapat menyelesaikan masalah tersebut adalah model *Problem-Based Learning*. Model *Problem-Based Learning* merupakan memanfaatkan banyak kecerdasan menyajikan kepada siswa berbagai situasi masalah pembelajaran melalui praktik dunia nyata (Festiawan et al., 2021; Yanti & Prahmana, 2017). Hal ini dijelaskan pada penelitian sebelumnya. Model pembelajaran berbasis masalah terdapat pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa di SD. Model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan pembelajaran ekonomi siswa. Penerapan model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi akademik siswa

kelas IV SDN Panjang 03 Ambarawa (Sadiqin et al., 2017). Terdapat pengaruh model Problem Based Learning (PBL) Berbasis Portofolio terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV sekolah dasar gugus II Abiansemal. Penggunaan model *problem-based learning* dapat meningkatkan kemampuan kritis siswa sekolah dasar (Oktaviani et al., 2023; Sarnoko & Setyosari, 2016).

Penerapan model *Problem-Based Learning* agar lebih menarik perhatian siswa dapat dibantu dengan media *Couple Card*. Media *Couple Card* adalah model pembelajaran yang melibatkan *Couple Card*, terdapat kartu soal dan kartu jawaban pelengkap, tujuannya agar siswa dapat menemukan kartu jawaban yang tersedia (Dwyer et al., 2014; Risnawati et al., 2022). Temuan penelitian sebelumnya mengenai media *Couple Card* menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah yang didukung oleh media *couple card* terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa (Putri & Ferazona, 2024). Terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata skor hasil belajar IPA kelas eksperimen lebih tinggi daripada siswa kelas kontrol yang tidak dibelajarkan menggunakan media *couple card*. Media CORD (Kartu Pasangan) memahami makna ungkapan dan meningkatkan kemampuan menulis (Ariyanto, 2018; Cordero-Gutiérrez & Lahuerta-Otero, 2020). Media kartu kamal mendapat respon positif dari siswa dan bermanfaat untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran bahasa arab (Ariyanto, 2018).

Berdasarkan temuan tersebut, maka diharapkan dalam penerapan model *problem-based learning* berbantuan media *couple card* pada mata pelajaran IPS dapat diterapkan dengan baik sehingga berpengaruh pada kompetensi pengetahuan siswa yang ideal. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi *problem-based learning* yang diintegrasikan pada media *couple card*. Adapun tujuan penelitian ini untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *problem-based learning* berbantuan media *couple card* terhadap kompetensi pengetahuan siswa mata pelajaran IPS kelas VI pada jenjang sekolah dasar.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain eksperimen semu (*Quasy Experiment*). Desain eksperimen semu (*Quasi Experiment Design*) adalah desain penelitian yang menyertakan kelompok control, namun tidak dapat dioperasionalkan sepenuhnya, terutama dengan mengendalikan variable eksternal yang mungkin mempengaruhi kinerja eksperimen (Sutono & Pamungkas, 2021). Sebab, kemampuan penelitian dalam mengamati siswa masih terbatas, terutama saat berada di luar sekolah. Desain ini mencakup dua kelas yang mendapat perlakuan khusus dengan menerapkan model *problem-based learning* berbantuan media *couple card* sebagai kelompok eksperimen, dan pembelajaran tanpa model *problem-based learning* berbantuan media *couple card* sebagai kelompok kontrol atau diajarkan secara konvensional. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SD Gugus Kompyang Sujana Denpasar yang terdiri dari 7 (tujuh) sekolah yaitu SD Negeri 1 Padangsambian, SD Negeri 2 Padangsambian, SD Negeri 8 Padangsambian, SD Negeri 9 Padangsambian, SD Negeri 10 Padangsambian, SD Negeri 12 Padangsambian dan SD Negeri 14 Padangsambian. Jumlah siswa kelas VI sebanyak 576 orang. Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan untuk penelitian adalah bagian dari populasi penelitian. Sampel penelitian ini terdiri dari dua kelas, satu kelas sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas sebagai kelompok kontrol. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cluster random sampling* untuk memberikan kesempatan yang sama kepada seluruh anggota populasi yang dijadikan sampel penelitian.

Pengambilan kelompok sampel melalui sistem online dengan menggunakan random picker. Sebelum menentukan sampel penelitian, dilakukan uji kesetaraan dengan menggunakan metode Analisis Varians Satu Jalur (ANAVA A). Hasil analisis yang diperoleh dari ANAVA A pada taraf signifikansi 5% diperoleh $F_{hitung} = 1,041$ dan $F_{tabel} = 1,660$ ($F_{hitung} < F_{tabel}$), sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa kelas VI SD Gugus

Kompyang Sujana Denpasar dinyatakan setara. Teknik *cluster random sampling* digunakan untuk memilih kelas sampel dari 18 kelas di SD Gugus Kompyang Sujana Denpasar. Pengundian dilakukan sebanyak dua kali, yaitu tahap pertama melakukan pengundian kemudian dipilih dua kelas untuk dijadikan sampel penelitian. Setelah itu, kedua sampel terpilih diundi kembali untuk memilih kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. SD Negeri 9 Padangsembian kelas VI yang berjumlah 35 siswa (18 perempuan dan 17 laki-laki) sebagai kelompok eksperimen dan SD Negeri 14 Padangsembian kelas VI yang berjumlah 35 siswa (14 perempuan dan 21 laki-laki) sebagai kelompok kontrol. Kemudian diberikan *pre-test* kepada kelas yang menjadi sampel penelitian. Kelompok eksperimen diajarkan model *problem-based learning* berbantuan media *couple card*, dan kelompok kontrol diajarkan konvensional sebanyak 12 kali, dan diakhir pembelajaran kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan *post-test*, setelah dilakukan tes hasilnya dianalisis menggunakan analisis statistik inferensial. Data *post-test* yang diperoleh sebelum tahap uji-t dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu antara lain uji normalitas sebaran data dengan rumus uji *Chi-Square* dan uji homogenitas varians dengan rumus Fisher atau uji F.

Metode pengumpulan data adalah tes pilihan ganda. Setiap siswa mendapat 40 pertanyaan. Setiap soal mendapat skor 1 jika siswa menjawab benar dan setiap soal mendapat skor 0 jika siswa menjawab pertanyaan tetapi jawabannya salah atau tidak terjawab. Tes kompetensi pengetahuan IPS yang telah disusun kemudian diuji untuk mendapatkan gambaran empiris kelayakan tes tersebut. *Judges* dibuat dengan instrumen yang kompeten di bidang ilmu sosial. Selanjutnya, perangkat tersebut diuji. Pengujian validitas isi dinilai oleh *judges* dengan menggunakan rumus *Gregory* dan memperoleh nilai 1,0 dengan kategori tinggi. Dilanjutkan dengan uji coba instrumen kompetensi pengetahuan IPS pada siswa kelas 6 SD Negeri 10 Padangsembian sebanyak 34 siswa. Hasil pengujian validitas butir menggunakan korelasi *product moment* dengan menggunakan *Microsoft Excel* menghasilkan 30 pertanyaan valid dari 40 pertanyaan yang telah disiapkan. Setelah dilakukan uji validitas butir, maka reliabilitas instrumen penelitian ini dapat diuji dengan rumus pengolahan data K-R 20 (Kuder-Richardson 20) berupa *Microsoft Excel*. Uji reliabilitas dilakukan hanya pada soal yang valid dan diperoleh $r_{1.1} = 0,99$ dengan reliabilitas sangat tinggi. Setelah itu dilakukan uji tingkat kesukaran dengan pengolahan data dalam bentuk *Microsoft Excel*. Berdasarkan analisis data eksperimen yang terdiri dari 30 soal instrumen tes kompetensi pengetahuan IPS, hasil tes menunjukkan tingkat kesukaran tes sebanyak 13 soal termasuk kategori mudah dan 17 soal termasuk kategori sedang. Kemudian dilakukan uji daya beda dengan menggunakan pengolahan data dalam bentuk *Microsoft Excel*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain eksperimen semu (Quasy Experiment). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis model *problem-based learning* kompetensi IPS siswa kelas VI dengan menggunakan media *couple card*. Analisis uji hipotesis sebaran data, meliputi uji normalitas dengan data kelompok eksperimen dan kontrol, serta uji homogenitas antar kelas sebaran data kompetensi pengetahuan IPS. Uji normalitas sebaran data dilakukan untuk menunjukkan bahwa frekuensi data memang berdistribusi normal. Uji normalitas sebaran data dilakukan terhadap kompetensi pengetahuan IPS kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk memperjelas apakah sebaran data kompetensi pengetahuan siswa pada mata pelajaran IPS berdistribusi normal atau tidak, data diuji dengan analisis *Chi-Square* pada taraf signifikansi 5%. Rekapitulasi hasil uji normalitas sebaran data *pre-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disajikan pada [Tabel 1](#).

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Analisis Uji *Chi-Square* Data *Pre-test* Kompetensi IPS

Kelompok Data Kompetensi Pengetahuan IPS	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Kesimpulan
<i>Pre-test</i> Kelompok Eksperimen	6,26	11,07	Normal
<i>Pre-test</i> Kelompok Kontrol	2,26	11,07	Normal

Berdasarkan [Tabel 1](#), terlihat hasil analisis uji *Chi-Square* menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memperoleh $\chi^2_{hitung} = 6,26 < \chi^2_{tabel} = 11,07$ dan dapat disimpulkan bahwa sebaran data *pre-test* kelompok eksperimen berdistribusi normal. Kelompok kontrol mendapat $\chi^2_{hitung} = 2,26 < \chi^2_{tabel} = 11,07$ dan dapat disimpulkan bahwa sebaran data *pre-test* kelompok kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya, untuk sebaran data *post-test* kelompok eksperimen dan kontrol ditunjukkan pada [Tabel 2](#).

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Analisis Uji *Chi-Square* Data *Post-test* Kompetensi IPS

Kelompok Data Kompetensi Pengetahuan IPS	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Kesimpulan
<i>Pre-test</i> Kelompok Eksperimen	3,71	11,07	Normal
<i>Pre-test</i> Kelompok Kontrol	4,00	11,07	Normal

Berdasarkan [Tabel 2](#), terlihat hasil analisis uji *Chi-Square* menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memperoleh $\chi^2_{hitung} = 3,71 < \chi^2_{tabel} = 11,07$ dan dapat disimpulkan bahwa sebaran data *post-test* kelompok eksperimen berdistribusi normal. Kelompok kontrol mendapat $\chi^2_{hitung} = 4,00 < \chi^2_{tabel} = 11,07$ dan dapat disimpulkan bahwa sebaran data *post-test* kelompok kontrol berdistribusi normal. Pada penelitian ini, uji homogenitas dilakukan terhadap varians antar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji yang digunakan adalah uji F dengan kriteria data homogen jika $F_{hitung} < F_{tabel}$. Rekapitulasi hasil uji homogenitas varians antar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disajikan pada [Tabel 3](#).

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas *Pre-test* Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Data	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	1,54	3,98	Homogen

Berdasarkan [Tabel 3](#), dapat dilihat hasil uji homogenitas *pre-test* kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa $F_{hitung} (1,54) < F_{tabel} (3,98)$. Hal ini berarti, varians data kompetensi pengetahuan IPS *pre-test* kelompok eksperimen kontrol adalah homogen. Data hasil uji homogenitas *post-test* kelompok eksperimen dan kontrol pada [Tabel 4](#).

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas *Post-test* Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Data	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	1,89	3,98	Homogen

Berdasarkan [Tabel 4](#), dapat dilihat hasil uji homogenitas *post-test* kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa $F_{hitung} (1,89) < F_{tabel} (3,98)$. Hal ini berarti, varians data kompetensi pengetahuan IPS *post-test* kelompok eksperimen kontrol adalah homogen. Uji hipotesis digunakan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah H_0 yaitu tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kompetensi pengetahuan IPS kelompok yang diajar menggunakan model *problem-based learning* berbantuan media *couple card* dengan kelompok yang tidak diajar menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *couple card* atau diajarkan secara konvensional kepada siswa kelas VI SD Gugus Kompyang Sujana Denpasar. Berdasarkan uji

hipotesis analisis data diperoleh data kompetensi pengetahuan IPS siswa kelompok eksperimen dan kontrol berdistribusi normal dan variansinya homogen. Setelah menerima hasil *pre-test* dan *post-test* analisis data, dilakukan uji hipotesis penelitian (H_1) dan hipotesis (H_0). Pengujian hipotesis menggunakan uji-t dengan rumus *polled varians* pada taraf signifikansi 5% dengan $dk = (n_1 + n_2) - 2$. Kriteria uji H_0 ditolak apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, sebaliknya jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Hasil perhitungan uji-t dapat dilihat pada [Tabel 5](#).

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis Penelitian

Kelompok	Banyak Subjek (n)	Rata-Rata Skor(\bar{x})	Varians (S^2)	Derajat Kebebasan (dk)	t_{hitung}	t_{tabel} (t.s 5%)
Eksperimen	35	0,642	0,037	68	8,720	1,995
Kontrol	35	0,267	0,032			

Berdasarkan [Tabel 5](#), dapat dilihat hasil perhitungan uji-t dimana rata-rata kelompok eksperimen sebesar 0,642 dan kelompok kontrol sebesar 0,267. Hasil analisis menggunakan uji-t dihitung pada taraf signifikansi 5% dan $dk = 68$ sehingga diperoleh $t_{hitung} = 8,720 > t_{tabel} = 1,995$. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hasil perhitungan uji-t, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPS antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada kelas VI SD Gugus Kompyang Sujana Denpasar. Dengan demikian model *problem-based learning* berbantuan media *couple card* berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas VI SD Gugus Kompyang Sujana Denpasar.

Pembahasan

Berdasarkan analisis data kompetensi siswa pada mata pelajaran IPS menunjukkan bahwa model *problem based learning* berbantuan media *couple card* berpengaruh terhadap kompetensi siswa pada mata pelajaran IPS. Artinya terdapat perbedaan kompetensi pengetahuan IPS kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Oleh karena itu dengan model *problem based learning* berbantuan media *couple card* berpengaruh terhadap kompetensi IPS siswa kelas VI SD Gugus Kompyang Sujana Denpasar. Terdapat perbedaan kompetensi IPS yang signifikan antara siswa yang diajar dengan model *problem based learning* berbantuan media *couple card* dengan kelompok siswa yang tidak menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *couple card* atau dengan siswa yang diajar secara konvensional. Beberapa faktor yaitu perbedaan perlakuan, tahapan-tahapan pembelajaran, dan proses pembelajaran yang berlangsung ([Alfianti et al., 2020](#); [Puspitasari, 2020](#)). Kompetensi pengetahuan IPS yang dicapai siswa selama kurun waktu tertentu ditentukan oleh faktor keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, pengetahuan siswa juga dipengaruhi oleh model dan media pembelajaran yang diterapkan guru, khususnya yang berkaitan dengan isi materi IPS kelas VI SD. Dalam penerapannya, model *problem based learning* berbantuan media *couple card* menekankan pada proses kolaboratif antara seorang siswa dengan siswa lain dalam suatu kelompok untuk mendiskusikan suatu permasalahan atau materi yang nyata, dimana pembelajarannya cukup berpusat pada siswa, sehingga siswa berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena setiap siswa mempunyai tanggung jawab untuk menyelesaikan tugasnya dalam kelompok sehingga siswa dapat memberi atau menerima pendapat yang dimilikinya sendiri atau teman yang lain ([Alfianti et al., 2020](#); [Ejin, 2017](#)). Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih dominan dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran berbasis masalah menghadapkan siswa pada suatu masalah sehingga termotivasi untuk mencari jawaban dengan memecahkan masalah yang

dihadapinya secara berulang-ulang, yang pada akhirnya dapat menyelesaikan masalah tersebut sedemikian rupa sehingga dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa terhadap kemampuannya (Fatimah & Santiana, 2017; Wong et al., 2013). Terdapat 5 tahapan dalam perencanaan kegiatan yang dilakukan sesuai dengan tahapan *PBL (Problem-Based Learning)*. Pertama, orientasi siswa pada masalah, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cara memecahkan masalah penting. Kedua, pengorganisasian pembelajaran siswa memerlukan keterampilan kolaboratif siswa untuk memecahkan masalah secara bersama-sama. Ketiga, meminta guru membantu siswa dalam penelitian akan mendorong siswa mengumpulkan informasi untuk menghasilkan ide-ide mereka sendiri. Keempat, dengan mengembangkan dan menyajikan hasil yang berbeda, guru membantu siswa mempersiapkan karya yang disajikan dalam bentuk laporan, poster atau media lainnya. Kelima, menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah berdasarkan proses berpikir siswa itu sendiri dan mengevaluasi penelitian dan keterampilan intelektual yang digunakannya (Rokhman et al., 2019; Tri Pudji Astuti, 2019).

Hal ini berbeda dengan pembelajaran konvensional yang diterapkan dalam pengajaran IPS di kelas kontrol. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan model konvensional menurunkan semangat dan semangat siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi kurang aktif dan tidak efektif. Pembelajaran tradisional yang dilakukan pada kelas kontrol hanya bergantung pada buku manual, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan aktivitas siswa di kelas hanya mendengarkan penjelasan guru dan menyelesaikan soal latihan yang diberikan. Hal ini dapat membuat siswa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan tersebut, model *problem based learning* berbantuan media *couple card* berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan siswa muatan materi IPS siswa kelas VI SD Gugus Kompyang Sujana Denpasar. Temuan ini diperkuat dengan temuan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara kelompok siswa diajarkan menggunakan model *project based learning* dengan *couple card* pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol (Hadi et al., 2018). Penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Couple Card* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Higher Order Thinking Skill* siswa pada mata pelajaran IPA biologi pada kelompok yang siswa yang diajar secara konvensional (Hamdani et al., 2022; Hasanah & Supriansyah, 2022). Terjadi peningkatan hasil belajar secara klasikal, sehingga dapat ditarik simpulan bahwa Model Pembelajaran *PBL (Problem Based Learning)* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas III Sekolah Dasar (Kamil et al., 2019). Model pembelajaran *Problem Based Learning* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Pembelajaran dengan model *problem based learning (PBL)* dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik (Fauzan et al., 2017; Sadiqin et al., 2017).

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian lainnya adalah penelitian ini menggunakan media *couple card*, tempat penelitian, dan subjek penelitian dalam proses pembelajarannya. Media *couple card* diterapkan berguna untuk memberikan pengalaman baru bagi siswa saat menentukan kelompok sehingga siswa dapat melakukan diskusi bersama dengan teman sekelompok yang sebelumnya tidak pernah sekelompok bersama. Hal ini memberikan pengalaman yang baru bagi siswa dan menantang untuk mengetahui karakteristik teman kelompoknya serta memberikan semangat diskusi terkait dengan permasalahan yang didapatkan.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Model pembelajaran *problem-based learning* berbantuan media *couple card* berpengaruh secara signifikan terhadap kompetensi pengetahuan siswa pada mata pelajaran IPS kelas VI dibandingkan dengan kelompok yang tidak menggunakan model *problem-based*

learning berbantuan media *couple card* di SD Gugus Kompyang Sujana Denpasar. Hasil penelitian ini direkomendasikan kepada kepala sekolah. Kepala sekolah dapat berkontribusi untuk dijadikan referensi bagi sekolah dan menunjang sumber daya pengajaran kepada guru guna menciptakan mutu dan kualitas pengajaran di sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya atau untuk menciptakan inovasi baru dalam kegiatan belajar mengajar yang membuat siswa berpartisipasi aktif dan bermakna bagi siswa. Implikasi yang diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi guru untuk membenahi proses pembelajaran dengan menggunakan model *problem-based learning* berbantuan media *couple card*.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Alannasir, W. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki. *Journal of Educational Science and Technology*, 2(2), 81–90. <https://doi.org/10.26858/est.v2i2.2561>.
- Alfianti, A., Taufik, M., & Hakim, Z. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahnnya Keragaman Di Negeriku. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 1(2), 1–12. <https://doi.org/10.31000/ijoe.v1i2.2927>.
- Andayani, I., & Hadiati, S. N. (2022). Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Islamic Journal of Education*, 1(2), 114–130. <https://doi.org/10.54801/ijed.v1i2.137>.
- Ariyanto, M. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble. *Profesi Pendidikan Dasar*, 3(2), 133. <https://doi.org/10.23917/ppd.v3i2.3844>.
- Budiono, A. N., & Hatip, M. (2023). Learning Assesment in the Independent Curriculum. *Jurnal Axioma: Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 8(1). <https://www.academia.edu/download/108544205/1399.pdf>.
- Cordero-Gutiérrez, R., & Lahuerta-Otero, E. (2020). Social media advertising efficiency on higher education programs. *Spanish Journal of Marketing - ESIC*, 247–262. <https://doi.org/10.1108/SJME-09-2019-0075>.
- Dwyer, C. P., Hogan, M. J., & Stewart, I. (2014). An integrated critical thinking framework for the 21st century. *Thinking Skills and Creativity*, 12(1), 43–52. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2013.12.004>.
- Ejin, S. (2017). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Pemahaman Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN Jambu Hilir Baluti 2 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 1(1), 66. <https://doi.org/10.26740/jp.v1n1.p66-72>.
- Fatimah, A. S., & Santiana, S. (2017). Teaching in 21St Century: Students-Teachers' Perceptions of Technology Use in the Classroom. *Script Journal: Journal of Linguistic and English Teaching*, 2(2), 125. <https://doi.org/10.24903/sj.v2i2.132>.
- Fauzan, M., Gani, A., & Syukri, M. (2017). Penerapan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Materi Sistem Tata Surya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(1), 27–35. <http://www.e-repository.unsyiah.ac.id/JPSI/article/view/8404>.
- Festiawan, R., Hooi, L. B., Widiawati, P., Yoda, I. K., S, A., Antoni, M. S., & Nugroho, A. I. (2021). The Problem-Based Learning: How the effect on student critical thinking ability and learning motivation in COVID-19 pandemic? *Journal Sport Area*, 6(2), 231–243. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2021.vol6\(2\).6393](https://doi.org/10.25299/sportarea.2021.vol6(2).6393).
- Fricticarani, A., & Maksum, H. (2020). Improving Student Activity and Learning Outcomes by Applying the Jigsaw Type Learning Model in PPHP Skills Study. *Journal of*

- Education Research and Evaluation*, 4(4), 296.
<https://doi.org/10.23887/jere.v4i4.30240>.
- Hadi, S., Retnawati, H., Munadi, S., Apino, E., & Wulandari, N. F. (2018). The Difficulties of High School Students in Solving Higher-Order Thinking Skills Problems. *Problems of Education in the 21st Century*, 76(4), 520–532.
<https://doi.org/10.33225/pec/18.76.520>.
- Hamdani, A. D., Nurhafisah, N., & Rustini, T. (2022). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran IPS terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(1), 460–468. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.620>.
- Hasanah, V., & Supriansyah, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Auditory, Intellectually, Repetition (AIR) Berbantu Media Audio Visual Terhadap Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6893–6899.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3411>.
- Idzhar, A. (2016). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Office*, 2(2).
<http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=695657&val=11128>.
- Kamil, B., Velina, Y., & Kamelia, M. (2019). Students' Critical Thinking Skills in Islamic Schools: The Effect of Problem-Based Learning (PBL) Model. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 4(1), 77–85. <https://doi.org/10.24042/tadris.v4i1.4212>.
- Kurniawan, G. F. (2020). Problematika Pembelajaran Sejarah dengan Sistem Daring. *Diakronika*, 20(2), 76. <https://doi.org/10.24036/diakronika/vol20-iss2/148>.
- Marhayani, D. A. (2017). Pembentukan Karakter Melalui Pembelajaran Ips. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(2), 67–75. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v5i2.261>.
- Merliana, A., Aprily, N. M., & Agustini, A. (2021). Penggunaan Aplikasi Sway sebagai Media Pembelajaran IPS SD Mengenai Materi Kegiatan Ekspor dan Impor. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(1), 23–31.
<https://doi.org/10.17509/ijpe.v5i1.35381>.
- Ningsih, T. (2017). Pendidikan Multikultural Dalam Membentuk Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran IPS Di Sekolah Confucius Terpadu SD Mulia Bakti Purwokerto Kabupaten Banyumas. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 22(2), 366–377. <https://doi.org/10.24090/insania.v22i2.1225>.
- Oktaviani, A. M., Marini, A., & Zulela MS, Z. M. (2023). Pengaruh Penerapan Kurikulum Merdeka Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Perbandingan Kurikulum 2013. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 341–346.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4590>.
- Pratydia, A., Putra, A. D., Ghina, A., Salsabila, M., & Adha, F. I. (2023). Analisa Perbedaan Kurikulum 2013 dengan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(1), 58–64. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1974>.
- Puspitasari, N. (2020). Upaya Peningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pgsd Undaris Melalui Penerapan Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Kuliah Konsep IPS. *WASPADA (Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan)*, 7(1), 36–42.
<http://ejournal.undaris.ac.id/index.php/waspada/article/view/142>.
- Putri, A., & Ferazona, S. (2024). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran Couple Card dalam mata pelajaran IPA materi sistem pernapasan untuk kelas VIII SMP Kota Pekanbaru Tahun Ajaran 2023/2024. *Cendikia: Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(3), 376–381. <https://doi.org/10.35335/cendikia.v14i3.4636>.
- Rantesalu, S. B. (2020). Pemberlakuan Kurikulum Berbasis Nilai dan Karakter dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen terhadap Kecerdasan Spiritual Siswa SMA Negeri di Tana Toraja. *BIA': Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen Kontekstual*, 3(2), 214–229. <https://doi.org/10.34307/b.v3i2.152>.
- Risnawati, A., Nisa, K., & Oktaviyanti, I. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem

- Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Pada Tema Kerukunan dalam Bermasyarakat SDN Wora. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 109–115. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.426>.
- Rizki, M., & Listiara, A. (2015). Penyesuaian Diri dan School Well-Being pada Mahasiswa. *Seminar Psikologi & Kemanusiaan*, 978–979. <https://mpsi.umm.ac.id/files/file/524-528Maulidina.pdf>.
- Roesmawati, L., Suprijono, A., & Yani, M. T. (2022). Pengembangan Handout Pembelajaran Berbasis Kearifan Budaya Lokal Reog pada Pembelajaran IPS untuk Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8909–8922. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/3045966>.
- Rokhman, N., Waluya, S. B., & Rochmad. (2019). Individuals development of the metacognitive thinking skills on solving math word problems. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 1–8. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022103>.
- Rukiyati. (2019). Tujuan Pendidikan Nasional Dalam Perspektif Pancasila. *Humanika*, 19(1), 56–69. <https://journal.uny.ac.id/index.php/humanika/article/download/30160/13136>.
- Sadiqin, I. K., Santoso, U. T., & Sholahuddin, A. (2017). Pemahaman Konsep IPA Siswa SMP Melalui Pembelajaran Problem Solving pada Topik Perubahan Benda-benda di Sekitar Kita. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 3(1), 52–62. <https://doi.org/10.21831/jipi.v3i1.12554>.
- Sarnoko, R., & Setyosari, P. (2016). Penerapan Pendekatan Savi berbantuan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 1 Sanan Girimarto Wonogiri. *Jurnal Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/10.17977/jp.v1i7.6524>.
- Sitepu, H., Ratag, G. A. E., & Siagian, I. T. (2015). Peran Serta Masyarakat Sekolah dalam Pelaksanaan Program Usaha Kesehatan Sekolah di SMP Negeri 1 Manado. *Jurnal E-Biomedik*, 3(3), 798–804. <https://doi.org/10.35790/ebm.3.3.2015.10147>.
- Sulistiawati, A., Khawani, A., Yulianti, J., Kamaludin, A., & Munip, A. (2023). Implementasi profil pelajar Pancasila melalui proyek bermuatan kearifan lokal di SD Negeri Trayu. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 5(3), 195–208. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v5i3.7082>.
- Sundayana, R. (2018). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suryana, C., Nurwahidah, I., & Hernawan, A. H. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6, 5877–5889. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3149>.
- Sutono, S., & Pamungkas, A. P. (2021). Penerapan Metode Eksperimen Semu Pada Sistem Informasi Persediaan dan Penjualan Obat di Apotek Berbasis Web-Base. *Media Jurnal Informatika*, 12(2), 44. <https://doi.org/10.35194/mji.v12i2.1225>.
- Tri Pudji Astuti. (2019). Model Problem Based Learning dengan Mind Mapping dalam Pembelajaran IPA Abad 21. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.21009/pbe.3-1.9>.
- Wong, K. T., bt Osman, R., Goh, P. S. C., & Rahmat, M. K. (2013). Understanding student teachers' behavioural intention to use technology: Technology acceptance model (TAM) validation and testing. *International Journal of Instruction*, 6(1), 89–104. <https://dergipark.org.tr/en/pub/eiji/issue/5138/70018>.
- Yanti, O. F., & Prahmana, R. C. I. (2017). Model Problem Based Learning, Guided Inquiry, dan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis. *Jurnal Review Pembelajaran Matematika*, 2(2), 120–130. <https://doi.org/10.15642/jrpm.2017.2.2.120-130>.
- Yulianti, S. D., Djatmika, E. T., & Santoso, A. (2017). Pendidikan karakter kerja sama dalam pembelajaran siswa sekolah dasar pada kurikulum 2013. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(1), 33–38. <https://doi.org/10.17977/um022v1i12016p033>.