

Efektivitas model pembelajaran *problem based learning* (pbl) berbantuan media *flashcard* terhadap kemampuan pemecahan masalah mata pelajaran ipas sd

Ida Ayu Istiqomah ✉, Universitas PGRI Madiun

Candra Dewi, Universitas PGRI Madiun

Eka Nofri Ari Yanto, Universitas PGRI Madiun

✉ candra@unipma.ac.id

Abstract: This research is motivated by the importance of problem-solving skills that must be mastered by children today. Therefore, a study was conducted that measured students' problem-solving skills using the PBL model. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the Problem Based Learning learning model assisted by *flashcard* media on the problem-solving skills of class V SDN 01 Manisrejo science. This research method uses a quantitative research type with the Quasi Experimental method with the Posttest-Only Control Group Design type. The study was conducted in class V, VA as the control class and VB as the experimental class. Data were obtained from the results of the *post-test* scores, after the data was collected, the data were tested for normality, homogeneity, and hypothesis. In this study, the test results showed a sig. of 0.003. Thus H_0 is rejected and H_a is accepted. This means that the problem based learning model is effectively used in learning, especially in improving students' problem-solving skills at SDN 01 Manisrejo.

Keywords: Problem Based Learning Model, Flashcard, Problem Solving Skills

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya kemampuan pemecahan masalah yang harus dikuasai anak pada masa sekarang. Maka dari itu dilakukan penelitian yang mengukur kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan model PBL. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media *flashcard* terhadap kemampuan pemecahan masalah IPAS kelas V SDN 01 Manisrejo. Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode Quasi Experimental dengan jenis desain *Posttest-Only Control Group Design*. Penelitian dilakukan pada kelas V, VA sebagai kelas kontrol dan VB sebagai kelas eksperimen. Data diperoleh dari hasil nilai *post-test*, setelah data terkumpul kemudian data diuji normalitas, homogenitas, dan hipotesis. Pada penelitian ini hasil uji menunjukkan sig. sebesar 0,003. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya model pembelajaran problem based learning efektif digunakan dalam pembelajaran, terlebih dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa di SDN 01 Manisrejo.

Kata kunci: Model *Problem Based Learning*, *Flashcard*, Kemampuan Pemecahan Masalah



PENDAHULUAN

Setiap manusia akan mengalami proses belajar sebagai bagian dari proses perkembangannya, untuk berkembang dalam menghadapi berbagai macam perubahan dan permasalahan dengan pikiran terbuka. Pembelajaran era 21 mengharuskan individu memiliki ketrampilan pemecahan masalah yang baik dalam mengambil keputusan dan mengolah informasi. Peningkatan mutu sekolah menuntut keberadaan pendidik yang profesional guna mendukung terselenggaranya pembelajaran yang tak sekadar menyampaikan materi, namun juga menciptakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa (Prayitno, 2023). Agar peserta didik antusias mengikuti pembelajaran, diperlukan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Untuk mengasah kemampuan pemecahan masalah siswa.

Bentuk ide dan inovasi dari strategi pembelajaran salah satunya yaitu *Problem Based Learning*, dimana PBL memfokuskan peran aktif pada diri siswa. Para siswa mencari cara penyelesaian masalah berupa tahapan yang dilakukan dengan mengaitkan persoalan yang ada dengan wawasan atau pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik. Selain itu, model ini juga membangkitkan motivasi untuk belajar secara mandiri dan memperkuat keterampilan interpersonal melalui kerja sama dalam kelompok. Pembelajaran berbasis masalah merupakan proses interaktif antara stimulus dan respons, yang mencerminkan hubungan timbal balik yang terjadi antara peserta didik dan lingkungan sekitarnya.

Kecerdasan siswa dapat tergalil melalui kemampuan dalam menyelesaikan permasalahan yang disesuaikan dengan situasi dan potensi yang terdapat di sekitar permasalahan tersebut. Pemecahan masalah merupakan proses berpikir secara kompleks yang membutuhkan penerapan strategi serta latihan secara konsisten, sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah. Kemampuan ini dibentuk berdasarkan kapasitas individu dalam menghadapi dan menyelesaikan persoalan (Andriyani et al., 2024). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah dapat dengan pengembangan sejumlah keterampilan lain, seperti memahami permasalahan, merancang model penyelesaian, menyusun strategi pemecahan, serta menganalisis hasil solusi berdasarkan tolok ukur atau indikator kemampuan pemecahan masalah (Ramadhani et al., 2024).

Berdasarkan hasil data awal mengacu pada hasil ujian harian yang telah dilakukan, diketahui bahwa potensi siswa dalam memecahkan masalah masih kurang memuaskan atau kurang maksimal. Beberapa hal seperti ini disebabkan oleh peserta didik yang mengalami kesulitan pada saat terdapat masalah yang harus di analisa dan menentukan solusi tepat terhadap persoalan yang diberikan. Model dari pembelajaran yang diterapkan masih bersifat berpusat pada guru, sehingga mengakibatkan rendahnya partisipasi aktif siswa dalam proses kegiatan belajar dan terbatas untuk memahami dan penerimaan materi secara pasif dari guru. Menyikapi kondisi tersebut, diperlukan penerapan model pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan keaktifan siswa sekaligus mengembangkan keterampilan mereka dalam menangani dan mengatasi masalah.

Mata pelajaran IPAS merupakan kombinasi dari dua disiplin ilmu, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial yang sebelumnya diajarkan secara terpisah sebagai dua disiplin ilmu yang berdiri sendiri. Adanya penggabungan dari kedua mata pelajaran ini tentunya menimbulkan tantangan tersendiri bagi guru. Guru dituntut untuk mampu mengolaborasikan materi yang termuat diantara kedua mata pelajaran ini menjadi kesatuan yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Siswa SD harus mulai dibiasakan untuk memandang fenomena alam dan sosial sebagai suatu kesatuan secara utuh sehingga bisa menjadi landasan atau dasar sebelum belajar konsep serta poin yang lebih spesifik pada mata pelajaran IPA dan IPS kelak yang dipelajarinya pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Guru perlu memanfaatkan media pembelajaran yang menarik guna mendukung penerapan model pembelajaran secara optimal. Pemanfaatan media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang berbeda, Hal ini mencegah siswa agar tidak pasif maupun mengalami kejenuhan selama proses pembelajaran berlangsung. Pemanfaatan

media dalam proses pembelajaran berperan penting untuk meningkatkan efektivitas proses belajar dengan harapan isi pembelajaran yang diberikan mampu dipahami oleh peserta didik (Muslimin, 2024). Penentuan media yang digunakan perlu disesuaikan terhadap tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Agar media pembelajaran berkontribusi signifikan terhadap kegiatan pembelajaran, dibutuhkan adanya perencanaan dan pemilihan media yang cocok serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Huda, 2023).

Flashcard umumnya dirancang dengan dua sisi, sisi depan menampilkan visual atau ilustrasi, sementara sisi belakang memuat informasi atau deskripsi singkat yang relevan. Media ini mendukung pembelajaran yang bersifat partisipatif, karena menjadikan siswa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran melalui serangkaian aktivitas pembelajaran, seperti permainan edukatif atau kuis berbasis kartu (Purbosari, 2024). Menurut Sutrami (2023) manfaat dari penggunaan media pembelajaran *flashcard* antara lain: sifatnya konkret, artinya gambar mewakili mata pelajaran secara lebih realistis dibandingkan dengan media verbal belaka; gambar *flashcard* dapat menyelesaikan masalah dalam bidang segala hal, karena dapat melampaui ruang lingkup observasi guru; dan dapat diatasi karena dapat memecahkan masalah di bidang segala sesuatu dan untuk segala usia untuk menghindari miskonsepsi atau memperbaiki.

METODE

Penelitian ini dilakukan menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode Quasi Experimental. Suharsimi (2018) mendefinisikan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari treatment pada subjek yang diselidiki. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah true experimental design dengan jenis desain *Posttest-Only Control Group Design*. Populasi pada penelitian ini adalah sebanyak 56 siswa kelas V di SDN 01 Manisrejo, Kota Madiun. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas VA sebagai kelas kontrol dan siswa kelas VB sebagai kelas eksperimen, dengan jumlah masing-masing kelas sebanyak 28 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan random sampling.

Metode pengumpulan data dan instrumen melibatkan tes melalui *post-test* pada kelas eksperimen dan kontrol untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah siswa. Dari soal *post-test* yang digunakan diuji kelayakan soal dengan uji validitas, reliabilitas, daya beda dan taraf kesukaran. Dilengkapi dengan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah uji yang dilakukan pada sampel data memiliki distribusi normal. Uji normalitas dapat digunakan dalam mengukur apakah data yang didapatkan atau diperoleh berdistribusi secara normal atau tidak. Hal tersebut dilakukan sebagai salah satu cara statistika parametrik untuk membuat uji keseimbangan dan uji hipotesis.

Rumus:

$$D_{max} = \max \{ |F_s(X_i) - F_t(X_i)| \}$$

Keterangan:

D_{max} = Deviasi (selisih) maksimum

$F_s(x_i)$ = distribusi kumulatif pada observasi

$F_t(x_i)$ = distribusi kumulatif teoritis sesuai dengan distribusi observasi di bawah H_0 .

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menentukan apakah beberapa variasi suatu populasi adalah serupa atau tidak. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui data kemampuan pemecahan masalah yang telah diambil homogen atau tidak.

Rumus:

- Mencari Varians/Standar deviasi Variabel X dan Y

$$S_X^2 = \sqrt{\frac{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}}$$

$$S_Y^2 = \sqrt{\frac{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)}}$$

- Mencari F hitung dari varians X dan Y

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

S_1^2 : varians kelompok 1

S_2^2 : varians kelompok 2

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menguji kemampuan akhir siswa berdasarkan data *post-test*. Uji hipotesis ini juga digunakan dalam memverifikasi hipotesis penilaian yang sudah dirancang.

Rumus:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}}\right) \left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan:

\bar{x}_1 : Rata-rata sampel 1

\bar{x}_2 : Rata-rata sampel 2

S_1 : Simpangan baku sampel 1-

S_2 : Simpangan baku sampel 2

S_1^2 : Varians sampel 1

S_2^2 : Varians sampel 2

r : Korelasi antara dua sampel

HASIL PENELITIAN

Data Hasil *Post-test* Kelas Kontrol dan Eksperimen

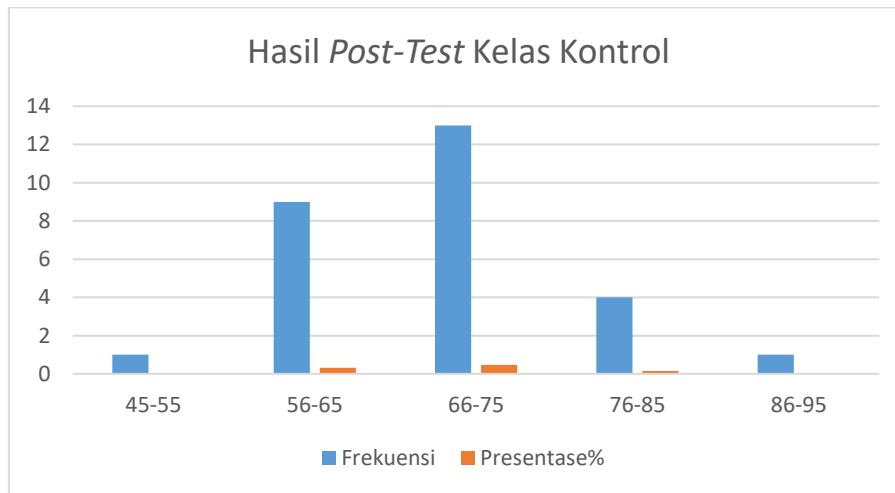
Data *post-test* peserta didik pada kelas kontrol diperoleh setelah pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Pada kelas kontrol, pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan konvensional berupa metode ceramah. Sementara itu, pada kelas eksperimen, pembelajaran dilakukan melalui penerapan model Problem Based Learning (PBL) yang didukung oleh media *flashcard*. Pelaksanaan *post-test* untuk kedua kelas, baik kontrol maupun eksperimen, dilaksanakan pada hari Rabu, 28 Mei 2025. Instrumen yang digunakan berupa tes tertulis yang terdiri atas 15 butir soal pilihan ganda dan 5 butir soal uraian, dengan materi yang berfokus pada topik permasalahan lingkungan dalam mata pelajaran IPAS kelas V SD. Hasil pengolahan data *post-test* disajikan sebagai berikut:

TABEL 1. Hasil *Post-test* Kelas Kontrol

Interval Nilai	Frekuensi	Presentase%
45-55	1	3.57%
56-65	9	32.14%
66-75	13	46.43%
76-85	4	14.29%
86-95	1	3.57%
N	28	
Mean	70.00	
Median	68.5	
Modus	75	

Berdasarkan Tabel 1 interval nilai 45-55 memperoleh presentase sebanyak 3.57%, interval nilai 56-65 memperoleh presentase sebanyak 32.14%, interval nilai 66-75 memperoleh presentase sebanyak 46.43%, interval nilai 76-85 memperoleh presentase sebanyak 14.29%, dan interval nilai 86-95 memperoleh presentase 3.57%.

Berikut Histogram Hasil *Post-test* Kelas Kontrol:



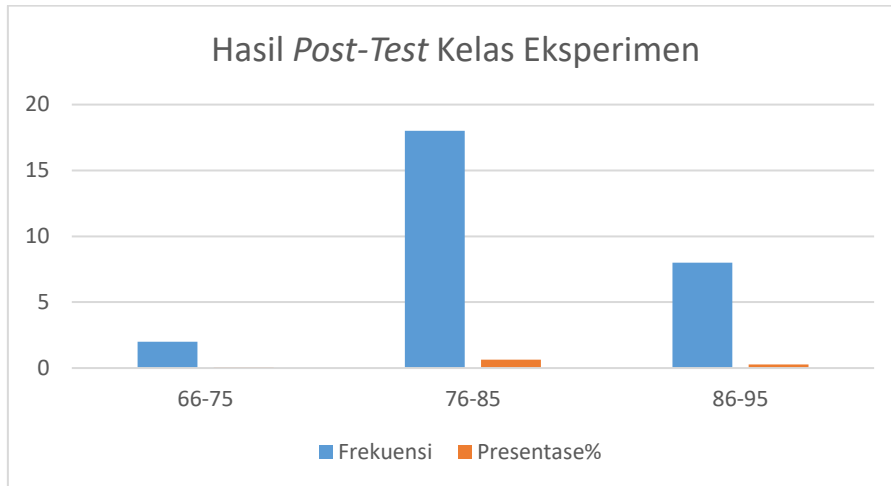
GAMBAR 1. Histogram Hasil *Post-test* Kelas Kontrol

TABEL 2. Hasil *Post-test* Kelas Eksperimen

Interval Nilai	Frekuensi	Presentase%
66-75	2	7.14%
76-85	18	64.29%
86-95	8	28.57%
N	28	
Mean	82.75	
Median	82	
Modus	90	

Berdasarkan Tabel 2 interval nilai 66-75 memperoleh presentase sebanyak 7.14%, interval nilai 76-85 memperoleh presentase sebanyak 64.29%, dan interval nilai 86-95 memperoleh presentase 28.57%.

Berikut Histogram Hasil *Post-test* Kelas Eksperimen:



GAMBAR 2. Histogram Hasil *Post-test* Kelas Eksperimen

Setelah dilakukan pengolahan data hasil *post-test* peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, diperoleh informasi mengenai nilai rata-rata, nilai tertinggi, dan nilai terendah dari masing-masing kelas. Rincian hasil *post-test* tersebut disajikan secara lengkap dalam tabel berikut.

Tabel 3 Perbandingan Rata-rata Nilai *Post-test* pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
Kontrol	28	87	55	70.00
Eksperimen	28	92	70	82.75

Hasil data yang tercantum pada tabel memiliki perbedaan pada nilai tertinggi yaitu pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai tertinggi kelas kontrol adalah 87, sedangkan kelas eksperimen mencapai 92. Hal ini mengindikasikan bahwa pencapaian maksimal siswa pada kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan dengan yang ada di kelas kontrol. Adapun nilai terendah di kelas kontrol adalah 55 dengan rata-rata sebesar 70,00, sedangkan di kelas eksperimen memiliki nilai terendah adalah 70 dengan rata-rata sebesar 82,75. Meskipun demikian, perbedaan nilai tersebut belum cukup untuk menyimpulkan adanya perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara kedua kelas. Oleh karena itu, diperlukan uji statistik untuk mengukur signifikansi perbedaan tersebut.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan berasal dari populasi dengan distribusi normal. Pada penelitian ini, metode yang dipakai untuk menguji normalitas data adalah One Sample Kolmogorov-Smirnov Test dengan nilai signifikansi data sebesar 0,05. Apabila nilai signifikansi (sig) yang dihasilkan kurang dari 0,05, maka data tersebut dinyatakan tidak memiliki distribusi yang normal. Dari pengujian pada uji normalitas dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut:

TABEL 4. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Statistik	Df	Sig.	Keterangan
Kelas Kontrol (A)	.142	28	.080	Normal
Kelas Eksperimen (B)	.157	28	.066	Normal

Hasil uji normalitas yang tercantum dalam tabel menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) yang melebihi angka 0,05. Berdasarkan ketentuan dalam uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, hal tersebut menunjukkan bahwa data dalam penelitian ini telah berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah variansi dari dua atau lebih kelompok data berasal dari populasi yang memiliki tingkat keseragaman atau kesamaan varians.

TABEL 5. Hasil Uji Homogenitas

Hasil <i>Post-test</i>	Sig.	Keterangan	Kesimpulan
	.142	0.142>0.05	Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas, diperoleh nilai signifikansi (Sig. Based on Mean) sebesar 0,142>0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa varians hasil *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen atau menunjukkan kesamaan dalam variansnya.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan guna menilai pencapaian akhir kemampuan peserta didik berdasarkan hasil *post-test*. Karena kedua kelompok data memiliki distribusi normal, maka digunakan uji parametrik, yakni Independent Sample Test. Uji ini digunakan untuk membandingkan dua kelompok sampel yang berbeda namun masih berkaitan dalam konteks penelitian yang dilakukan.

TABEL 6. Hasil Uji Hipotesis

Hasil <i>Post-test</i>	Sig.	Keterangan	Kesimpulan
	.000	0.000<0.05	Ho ditolak

Berdasarkan output pada tabel Independent Samples Test pada bagian Equal variances assumed, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000<0,05. Mengacu pada kriteria pengambilan keputusan dalam uji Independent Sample t-Test, maka keputusan yang diambil adalah menolak H_0 dan menerima H_a . Dengan demikian, yang signifikan antara rata-rata hasil *post-test* pada kelas A dan kelas B.

PEMBAHASAN

Selama proses pembelajaran menggunakan model Problem Based Learning (PBL) yang didukung oleh media *flashcard*, terlihat bahwa peserta didik menunjukkan keaktifan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media yang digunakan juga mampu menarik perhatian siswa dan membangkitkan rasa ingin tahu, sehingga sebagian besar siswa dapat memahami materi Permasalahan Lingkungan dengan lebih baik. Pembelajaran dengan model PBL mendorong keterlibatan aktif peserta didik, dan penggunaan media *flashcard* berperan dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Dengan menggunakan media *Flashcard*, siswa mulai menganalisis dan menggali informasi mengenai gambar, menunjukkan rasa ingin tahu siswa dari diskusi dengan teman sebangkunya. Saat mengerjakan soal *post-test*, masing-masing mengerjakan dengan tekun dan terbukti mampu menyelesaikannya dengan baik.

Hasil penelitian ini didukung oleh temuan penelitian sebelumnya, Hotimah (2023) menyatakan bahwa Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa pada situasi permasalahan dunia nyata sebagai titik awal pembelajaran, serta termasuk dalam kategori model pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan kondisi belajar yang aktif bagi peserta didik. Sejalan dengan penelitian Asra & Reinita (2023) bahwa penerapan model PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa

karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penelitian yang dilakukan oleh Yustinaningrum et al., (2022) menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) dalam proses pembelajaran menghasilkan kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik pada peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Menurut Safitri et al. (2023) model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dinilai relevan dan sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran IPAS di jenjang Sekolah Dasar. Menurut Putu et al., (2021) model Problem Based Learning (PBL) memiliki sejumlah keunggulan, di antaranya mampu melatih peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok, memecahkan permasalahan dengan mengandalkan pengetahuan yang dimiliki serta dengan mencari informasi yang relevan.

Flashcard berfungsi sebagai alat bantu untuk mengingat dan meninjau kembali materi pelajaran, seperti definisi atau istilah, simbol-simbol, ejaan dalam bahasa asing, rumus-rumus, dan unsur materi lainnya yang memerlukan penguasaan secara berulang dan visual (Wahyuni, 2020). Menurut Hotimah (2020) *flashcard* bermanfaat untuk kemampuan pemecahan masalah siswa dengan cara menuntut siswa aktif untuk menambah pengetahuan. Temuan ini diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Lisa (2019) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran memberikan hasil yang lebih optimal. Manfaat dari penggunaan media pembelajaran *flashcard* menurut Sutrami & Amrullah (2023) antara lain: 1) Sifatnya konkret, artinya gambar mewakili mata pelajaran secara lebih realistis dibandingkan dengan media verbal belaka, 2) Gambar *flashcard* dapat menyelesaikan masalah dalam bidang segala hal, karena dapat melampaui ruang lingkup observasi guru, dan 3) dapat memecahkan masalah di bidang segala sesuatu dan untuk segala usia untuk menghindari miskonsepsi atau memperbaiki.

Pemecahan masalah menurut Syamsinar et al. (2023) yaitu suatu proses yang melibatkan penyelesaian tugas di mana metode penyelesaiannya belum diketahui sebelumnya. Dalam upaya menemukan solusi atas suatu permasalahan, peserta didik dituntut untuk mampu mengintegrasikan pengetahuan yang telah dimiliki dengan informasi baru yang diperoleh, sehingga memungkinkan terbentuknya pemahaman baru. Untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah secara optimal, diperlukan penerapan metode pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan uraian pendapat yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media *flashcard* efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Proses pembelajaran melalui model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi. Selain itu, model ini juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna, mendorong keaktifan dalam pembelajaran, melatih kemampuan bekerja sama dalam kelompok, serta membantu peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan melalui kemampuan berpikir kritis yang telah mereka kembangkan.

SIMPULAN

Adanya penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana efektivitas model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yang dipadukan dengan media *flashcard* mampu memberikan peningkatan kemampuan para siswa dalam memecahkan masalah terutama pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada "Permasalahan Lingkungan Mengancam Kehidupan" di kelas V SDN 01 Manisrejo, Kota Madiun. Model pembelajaran PBL memiliki sejumlah keunggulan, antara lain menuntut secara aktif untuk bekerja secara kolaboratif dalam kelompok, mengasah kemampuan berpikir kritis serta memecahkan persoalan dengan menggabungkan pengetahuan yang telah dimiliki dan informasi yang ditemukan secara mandiri. Selain itu, pendekatan ini juga mendorong siswa untuk berpikir analitis, mencari serta memanfaatkan sumber belajar yang sesuai, dan menciptakan suasana pembelajaran yang mendorong keaktifan siswa dalam bertanya, menyampaikan pendapat, dan menggali ide secara terbuka.

DAFTAR PUSTAKA

1. Andriyani, A. N., Kartinah, K., & Widyaningrum, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Make a Match Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ips Siswa Kelas V Sd Negeri Growong Lor 01 Juwana. *Wawasan Pendidikan*, 4(2), 304–313. <https://doi.org/10.26877/jwp.v4i2.17579>
2. Diah Purwandari, I., Rahayu, S., & Dasna, I. W. (2022). Inquiry Learning Model in Chemistry Learning : A Review. *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 12(1), 38–46. <https://doi.org/10.21009/jrpk.121.06>
3. Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
4. Huda, N., & Madiun, U. P. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Take and Give Berbantuan Media Flash Card Terhadap Cara Berpikir Kritis Siswa. 4, 425–430.
5. Ikhsani, R. H., & Madiun, U. P. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Mind Mapping Terhadap Kemampuan Literasi Sains Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V SDN Se- Nambangan Lor Kota Madiun. 5.
6. Lisa, H. (2019). The Effectiveness Of *Flashcards* On The Motivation To Increase English Vocabulary Among The Fourth Elementary School. 4(1), 43–53. <https://doi.org/10.33369/joall.v4i1.6852>
7. Muslimin, R. A. (2024). Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Media Pop Up Book Terhadap. 5.
8. Mutiara Zenitha Asra, & Reinita. (2023). Efektivitas Media Mind Mapping Menggunakan Powerpoint di Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 7(4), 501–507. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i4.69490>
9. Neni Isnaeni, & Dewi Hildayah. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156. <https://doi.org/10.46799/jst.v1i5.69>
10. Prayitno, D. F. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Inside Outside Circle (Ioc) Dan Media *Flashcard* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa. 08(September), 727–735.
11. Putu, L., Destina, S., Utami, P., Astawan, I. G., & Krisnaningsih, M. (2021). Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik pada Muatan Pelajaran IPS. 4, 363–372.
12. Purbosari, P. G., & Saputra, D. W. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Flash Card terhadap Konsep Pemahaman Keadaan Cuaca pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Pondok Cabe Ilir 01. 2011, 428–435.
13. Ramadhani, S. P., Pratiwi, F. M., Fajriah, Z. H., & Susilo, B. E. (2024). Efektivitas Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis terhadap Pembelajaran Matematika. *Prima*, 7, 724–730.
14. Safitri, R., Subekti, E. E., Nafiah, U., Guru, P. P., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Semarang, U. P., & Supriyadi, S. D. (2023). Analisis Penerapan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Di SD Supriyadi Semarang. 3, 297–308.
15. Sutrami, K. F., & Amrullah, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis Pbl (Problem Based Learning) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila.

- Dharmas Education Journal (DE_Journal), 4(1), 97–107.
<https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i1.922>
16. Syamsinar, S., K, G., Asmawati, A., & Ahmad, A. K. (2023). Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Al-Irsyad Journal of Mathematics Education*, 2(2), 91–102.
<https://doi.org/10.58917/ijme.v2i2.71>
17. Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” 4(1), 9–16.
18. Yustinaningrum, B., Fitri, A., & Juliana. (2022). Pengaruh Model *Problem Based Learning* Dan *Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 10(1), 15–26.
<https://doi.org/10.30738/union.v10i1.10080>