PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *QUESTIONS CARD* TERHADAP KEMAMPUAN *PROBLEM SOLVING* SISWA KELAS IV MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MI MIFTAHUSH SHIBYAN 01 SEMARANG

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan dalam Ilmu
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh :

ZANUBA ARIFAH FAJRIANI NOR

NIM : 2103096118

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO

SEMARANG

2025

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Judul	:	**Zanuba Arifah Fajriani Nor**
NIM	:	2103096118
Jurusan	:	Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *QUESTIONS CARD* DALAM MENUMBUHKAN KEMAMPUAN *PROBLEM SOLVING* SISWA KELAS IV MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MI MIFTAHUSH SHIBYAN 01 SEMARANG.

Secara keseluruhan adalah hasil peneliti/karya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 05 Mei 2025

Pembuat Pernyataan

Zanuba Arifah Fajriani Nor

2103096118

PENGESAHAN

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185

PENGESAHAN

Naskah Skripsi berikut ini:

Judul	:**Pengaruh Penggunaan Media *Questions Card* Terhadap Kemampuan *Problem Solving* Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila MI Miftahush Shibyan 01 Semarang.**
Penulis	: Zanuba Arifah Fajriani Nor
NIM	: 2103096118
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Program Studi	: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Semarang, 24 Juni 2025

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang/Penguji

Zulaikhah, M.Ag., M.Pd.
NIP: 197601302005012001

Sekertaris Sidang/Penguji

Titik Rahmawati, M.Ag.
NIP:197101222005012001

Penguji Utama I

Kristi Liani Purwanti, S.Si., M.Pd.
NIP:198107182009122002

Penguji Utama II

Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I.
NIP:198908222019031014

Pembimbing

Mohammad Rofiq, M.Pd
NIP: 199101152019031013

NOTA PEMBIMBING

NOTA DINAS

Semarang, 05 Mei 2025

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
di Semarang

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul	:	**Pengaruh Penggunaan Media *Questions Card* dalam Menumbuhkan Kemampuan *Problem Solving* Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila MI Miftahush Shibyan 01 Semarang.**
Nama	:	Zanuba Arifah Fajriani Nor
Jurusan	:	Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diajukan dalam Sidang Munaqosyah.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing

Mohammad Rofiq, M. Pd.
NIP: 199101152019031013

ABSTRAK

Judul : **Pengaruh Penggunaan Media *Questions Card* Terhadap Kemampuan *Problem Solving* Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila MI Miftahush Shibyan 01 Semarang**

Penulis : Zanuba Arifah Fajriani Nor

NIM : 2103096118

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pelajaran pendidikan pancasila. siswa cenderung kesulitan dalam menyelesaikan soal yang sedikit modifakasi atau berbeda dengan buku. Selain itu juga proses pembelajaran yang berfokus pada satu sumber belajar membuat siswa kesulitan dalam menyelesaikan soal berbasis pemecahan masalah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media *questions card* terhadap kemampuan *problem solving* siswa kelas IV mata pelajaran pendidikan pancasila MI Miftahush Shibyan 01 Semarang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas IV A1 dan A2 dengan jumlah 65 siswa. Kelas IV A1 berjumlah 33 siswa sebagai kelas eksperimen dan IV A2 berjumlah 32 siswa sebagai kelas kontrol.

Analisis data menggunakan uji perbedaan rata-rata yaitu uji-t. (*independent sample t-test*). Berdasarkan data yang diperoleh nilai rata-rata posttest kelas kontrol sebesar 64, 06 dan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 88, 18 dan hasil uji-t (*independent simple t-test*) diperoleh sig sebesar 0.000 < 0, 05 maka Ha diterima dan Ho ditolak. Artinya terdapat pengaruh yang siginfikan antara penggunaan media *questions card* terhadap kemmapuan *problem solving* siswa kelas IV mata pelajaran pendidikan pancasila MI Miftahush Shibyan 01 Semarang.

Kata Kunci : *Questions Card*, *Problem Solving*, dan Pendidikan Pancasila

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul "Pengaruh Penggunaaan Media *Questions Card* Terhadap Kemampuan *Problem Solving* Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila MI Miftahush Shibyan 01 Semarang." Shalawat serta salam semoga selalu terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan umat muslim.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mengalami hambatan, namun berkat bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Sehingga dengan kerendahan hati dan rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Bapak Prof. Dr. Nizar, M. Ag.
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Walisongo, Bapak Prof. Dr. Fatah Syukur, M. Ag.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Negeri Walisongo, Ibu Kristi Liani Purwanti, S. Si., M. Pd.

4. Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Bapak Dr. Hamdan Husein Batubara, M. Pd.
5. Dosen pembimbing Bapak Mohammad Rofiq, M. Pd. yang selalu meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Wali dosen Ibu Titik Rahmawati M. Ag. yang selalu memberikan semangat serta motivasi kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Kepala Madrasah MI Miftahush Shibyan 01 Semarang Bapak Ahmad Ghufron, M. Pd., yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian skripsi.
8. Guru kelas 4 Bapak Roziq Asna Hilmi, S. Pd., dan Ibu Ayu Nur Azizah, S.Pd., yang membantu dan memberikan kesempatan penulis dalam melaksanakan penelitian ini.
9. Seluruh Dosen dan Staf akademik Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
10. Kedua orang tua penulis Bapak Nuryanto dan Ibu Siti Romaniah tercinta dan tersayang yang senantiasa memberikan do'a kepada penulis selama perjalanan studi ini. Terima kasih sebanyak-banyaknya atas segala dukungan, motivasi, dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini.

11. Kakak penulis tersayang Nisfakhul Azizi, S. Tr. Bns., yang telah memberikan bantuan, dukungan, semangat, serta motivasi bagi penulis dalam proses skripsi ini.
12. Sahabat baik penulis dalam masa perkuliahan Ana Maghfiroh, Esti Rachmasari, Septina Nur Fiara Rinda, Mardita Ayuwantari, dan Ulfa Hidayatur Rofi'ah teman seperjuangan penulis. Terima kasih atas dukungan, semangat, dan bantuan selama perkuliahan ini.
13. Teman-teman seperjuangan PGMI C angkatan 21 yang menjadi semangat dan motivasi kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.
14. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan atas bantuan dan dukungan dalam penyelesaian skrispsi ini sehingga dapat terselesaikan.

Kepada mereka semua penulis tidak dapat memberikan apa-apa hanya do'a dan ucapan terima kasih yang dapat penulis sampaikan. Semoga Allah SWT membalas kebaikan kepada mereka semua. Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam skripsi ini. Namun penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca.

Semarang, 5 Mei 2025

Zanuba Arifah Fajriani Nor

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**

PERNYATAAN KEASLIAN ..... **iii**

PENGESAHAN ..... **iv**

NOTA PEMBIMBING ..... **v**

ABSTRAK ..... **vi**

KATA PENGANTAR ..... **viii**

DAFTAR ISI ..... **xi**

DAFTAR TABEL ..... **xv**

BAB I

PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah 9

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian 9

BAB II

MEDIA *QUESTIONS CARD* TERHADAP KEMAMPUAN *PROBLEM SOLVING* SISWA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA. **13**

A. Kajian Teori 13

1. Hakikat Media Pembelajaran 13

a. Pengertian media pembelajaran 13
b. Manfaat media pembelajaran 15
c. Macam-macam media pembelajaran 18
d. Kriteria pemilihan media pembelajaran 19

2. Hakikat *Questions Card.* 20

a. Pengertian *questions card* 20
b. Kelebihan dan kekurangan *questions card* 22
c. Manfaat *questions card* 24
d. Langkah-langkah pembuatan *questions card* 25
e. Implementasi penggunaan media *question card* 30
f. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Questions Card* Dalam Pembelajaran. 31

3. Hakikat *Problem Solving* (Pemecahan Masalah) 32

a. Pengertian *problem solving* 32
b. Karakteristik *problem solving* 34
c. Langkah-langkah *problem solving* 35

4. Hakikat Pendidikan Pancasila 38

a. Pengertian pendidikan pancasila 38
b. Tujuan pendidikan pancasila 40
c. Karakteristik pendidikan pancasila 41

B. Kajian Pustaka Relevan 42
C. Rumusan Hipotesis 49

BAB III

METODE PENELITIAN 51

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian..... 51
B. Tempat dan Waktu Penelitian 53
C. Populasi dan Sampel Penelitian 54
D. Variabel dan Indikator Penelitian..... 56
E. Teknik Pengumpulan Data Penelitian..... 58
F. Teknik Analisis Data..... 59

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA..... 79

A. Deskripsi Data..... 79
B. Analisis Data 85
C. Pembahasan Hasil Penelitian 95
D. Keterbatasan Penelitian..... 102

BAB V

PENUTUP 105

A. Kesimpulan 105
B. Saran 106
C. Kata Penutup..... 107

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN I : PROFIL MADRASAH

LAMPIRAN II : DAFTAR NAMA SISWA
LAMPIRAN III : INSTRUMENT KELAS UJI COBA
LAMPIRAN IV : HASIL UJI COBA
LAMPIRAN V : MODUL KELAS EKSPERIMEN
LAMPIRAN VI : MODUL AJAR KELAS KONTROL
LAMPIRAN VII : MEDIA QUESTIONS CARD DAN LKPD
LAMPIRAN VIII : INSTRUMENT PRETEST-POSTTEST
LAMPIRAN IX : PRETEST POSTTEST KELAS EKSPERIMEN
LAMPIRAN X : PRETEST POSTTEST KELAS KONTROL
LAMPIRAN XI : UJI NORMALITAS
LAMPIRAN XII : UJI HOMOGENITAS
LAMPIRAN XII : UJI HIPOTESIS
LAMPIRAN XIV : UJI N-GAIN
LAMPIRAN XV : HASIL JAWABAN SISWA
LAMPIRAN XVI : VALIDASI AHLI MEDIA
LAMPIRAN XVII : DOKUMENTASI PEMBELAJARAN KELAS EKSPERIMEN
LAMPIRAN XVIII : DOKUMENTASI PEMBELAJARAN KELAS KONTROL
LAMPIRAN XIX : SURAT-SURAT
RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Populasi Penelitian, 54

Tabel 3. 2 Hasil Uji Validitas, 59

Tabel 3. 3 Interpretasi Uji Reabilitas, 63

Tabel 3. 4 Hasil Uji Reabilitas, 64

Tabel 3. 5 Interpretasi Tingkat Kesukaran Soal, 66

Tabel 3. 6 Hasil Tingkat Kesukaran, 66

Tabel 3. 7 Interpretasi Daya Pembeda, 68

Tabel 3. 8 Hasil Uji Daya Pembeda, 68

Tabel 3. 9 Tabel Kriteria Gain Ternormalisasi, 77

Tabel 3. 10 Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan, 78

Tabel 4. 1 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen, 81

Tabel 4. 2 Hasil Prestest dan Posttest Kelas Kontrol, 83

Tabel 4. 3 Uji Normalitas Shapiro Wilk, 86

Tabel 4. 4 Uji Homogenitas (Uji Levene), 87

Tabel 4. 5 Nilai Rata-Rata, 89

Tabel 4. 6 Uji Hipotesis Independent Sample t-Test, 90

Tabel 4. 7 Tabel Uji N-Gain Score, 91

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pancasila merupakan salah satu mata pelajaran dalam kurikulum merdeka. Pendidikan pancasila adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam pembentukan karakter siswa. [1] mata pelajaran ini menyiapkan agar siswa berkorban demi tanah air dan mengembangkan rasa cinta, kesetiaan, dan keberanian. Pendidikan pancasila memuat nilai-nilai karakter pancasila yang ditumbuh kembangkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara untuk menyiapkan warga negara yang cerdas dan baik.

Mata pembelajaran pendidikan pancasila yang bukan hanya menghafal tetapi dapat dipahami, dimengerti, bahkan diterapkan oleh siswa dalam kehidupannya[2]**,** maka dari itu melalui pembelajaran pendidikan pancasila ini dapat mengubah siswa kedalam perilaku yang lebih baik dan berkarakter pancasila. Materi pendidikan pancasila yang susah untuk

[1] Khairunnisa, dan Ilham Syahrul Jiwandono, "Analisis Metode Pembelajaran Komunikatif Untuk PPKN Jenjang Sekolah Dasar", *ELSE (Elementary School Education Journal),* (Vol. 4, No. 1, thun 2020), hlm. 9-17

[2] Ahmad Muslim, "Landasan Filsafat Idealisme dan Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar", *JETISH: Journal of Education Technology Information Social Sciences and Health*, (Vol. 1, No. 1, tahun 2022), hlm. 34-40

dimengerti dan tak terkadang menyulitkan membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Hal-hal tersebut membuat tujuan pembelajaran pendidikan pancasila ini belum dapat tercapai.

Seperti yang diketahui tercapainya tujuan pembelajaran pendidikan pancasila sangatlah penting dalam proses pembelajaran karena melalui pembelajaran yang aktif bermutu dapat membentuk siswa yang memiliki kemampuan berfikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, dan mampu membentuk karakter pancasila. Maka dari itu, guru sebagai pendidik tentu harus dapat membentuk kelas yang mampu mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di MI Miftahush Shibyan 01 Semarang saat pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV adalah guru belum menggunakan media pembelajaran yang memudahkan siswa dalam memahami materi pendidikan pancasila ini. Selain itu juga penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi membuat proses pembelajaran yang dilakukan berfokus pada guru (*teacher center learning)*. Tidak hanya itu guru juga belum mampu menerapkan metode serta model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa. Guru lebih dominan menggunakan metode ceramah saat penyampaian materi pembelajaran. Selain itu saat guru menyampaikan materi, siswa juga kurang

memperhatikan hal ini dapat dilihat dari siswa yang sibuk sendiri dengan pekerjaannya, berbicara sendiri dengan teman, dll. Kondisi ini tentu karena guru belum bisa membentuk proses pembelajaran yang aktif pada siswa *(student center learning).*

Dari uraian tersebut maka proses pembelajaran pendidikan pancasila tidak akan maksimal, tujuan pembelajaran yang seharusnya dicapai tidak dapat terlampaui. Kurang maksimalnya proses pembelajaran ini membuat siswa tidak dapat memahami materi yang disampaikan. Akibatnya kemampuan memecahkan masalah *(problem solving)* siswa belum dapat tercapai hal ini dapat dilihat dari belum mampunya pengaplikasian dan penerapan pembelajaran yang didapatkannya menjadi sebuah pengalaman dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan memecahkan masalah *(problem solving)* menjadi salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik. Hal ini karena, kemampuan memecahkan masalah *(problem solving)* merupakan proses berfikir tinggi yang menerapkan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya kedalam situasi yang baru.[3] Kemampuan memecahkan masalah (problem solving) menjadikan siswa untuk berfikir secara lebih kritis dan analitis dalam menentukan keputusan dalam

[3] Himmatul Ulya, "Profil Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Bermotivasi Belajar Tinggi Berdasarkan Ideal Problem Solving", *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, (Vol. 2, No. 1, tahun 2016), hlm. 90-96.

kehidupannya. Selain itu juga, siswa yang memiliki kemampuan memecahkan masalah *(problem solving)* memiliki pemahaman yang baik terhadap permasalahan yang didapatkannya, mampu mengkomunikasikan ide-ide yang didapatkannya, mampu mengambil keputusan dari permasalahnnya dengan baik, mampu mencari dan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan masalah yang sedang dihadapinya, dan selalu meneliti kembali mengenai informasi yang telah didapatkannya.[4]

Maka dari itu kemampuan memecahkan masalah *(problem solving)* menjadi salah satu kemampuan yang penting dalam pembelajaran pendidikan pancasila. Hal ini karena ruang lingkup mata pembelajaran pendidikan pancasila yang berkaitan dengan isu-isu sosial, tingkah laku, serta norma yang ada dalam kehidupan sehari-hari membuat siswa memerlukan kemampuan memecahkan masalah *(problem solving)* ini. Melalui kemampuan tersebut siswa diharapkan mampu memecahkan dan mencari solusi atas isu-isu permasalahan sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-harinya.

Namun berdasarkan kenyataan dilapangan kemampuan memecahkan masalah *(problem solving)* siswa belum

[4]La Ode Supriono, dkk, "Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Question Car Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SD Inpres Paccerakkang", *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan,* (Vol. 8, No. 1, tahun 2023), hlm. 279-287

berkembang terutama saat pembelajaran pendidikan pancasila. Hal ini dapat dilihat dari beberapa siswa yang belum mampu memecahkan soal yang berbeda dengan yang ada di buku. Siswa belum mampu menentukan masalah tersebut dan bagaimana cara merumuskannya. Hal ini karena siswa lebih banyak diarahkan untuk menghafal dan membaca saja materi pembelajaran yang ada tidak diberikan soal-soal yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan memecahkan masalah yang telah dimiliki oleh siswa. Maka dari itu, guru seharusnya dapat memberikan proses pembelajaran yang bervariasi dan membuat siswa tidak cepat bosan sehingga tujuan pembelajaran pendidikan pancasila juga akan dapat tercapai.

Dalam mengatasi permasalahan tersebut guru harusnya membentuk proses pembelajaran yang menarik namun tetap efektif dan efisien. Salah satu caranya adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Media merupakan salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran. Media dapat dijadikan sebagai dorongan dalam proses pembelajaran, hal ini karena melalui media guru dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perhatian, serta perasaan siswa.[5] Melalui penggunan media ini diharapkan

[5] Naniek Kusumawati, "Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Dengan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV sdn Kertosari II Kabupaten Madiun", *Jurnal Kependidikan Daar Islam Berbasis Sains*, (Vol. 4, No. 1, tahun 2019), hlm. 78-87

siswa tertarik dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran. Ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran membuat materi yang disampaikan oleh guru akan diterima dengan baik oleh siswa. Penerimaan materi yang baik ini dapat membentuk umpan balik dalam proses pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan kemampuan *problem sloving* siswa. Maka dari itu, salah satu alternatif penggunaan media pembelajaran adalah media *questions card.*

Questions card atau kartu soal merupakan media visual yang berupa kertas berukuran 10 x 10 cm yang berisi tentang soal-soal dari materi yang telah disampaikan.[6] Question card dapat mengkongkritkan konsep abstrak dan mengarahkan dalam satu fokus. Media card atau kartu ini cocok digunakan dalam pembelajaran hal ini karena, media kartu memiliki ukuran yang minimalis, dapat didesain sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan digunakan dan mudah untuk digunakan. Melalui penggunaan media kartu ini juga dapat meningkatkan interaksi dengan siswa sehingga materi atau pesan yang akan disampaikan oleh guru dapat diterima dengan

[6] Ni Putu Mita Ardani, dkk, " Pengaruh Model Kooperatif TGT Berbantu Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V", *Mimbar PGSD UNDIKSHA*, (Vol. 2, No. 1, tahun 2014).

baik oleh siswa.[7] Penggunaan media *questions card* memungkinkan siswa untuk belajar lebih aktif dengan memainkan kartu soal, serta dapat menumbuhkan kerjasama, tanggung jawab, dsb.

Media *questions card* merupakan media yang dimainkan secara berkelompok. Media ini berisi mengenai soal-soal berupa gambar atau teks yang berkaitan dengan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang berada di lingkungan sekitar.[8] Media *questions card* dapat dijadikan sebagai pilihan implementasi dalam sistem pembelajaran untuk mendorong partisipasi aktif dan semangat siswa. Melalui partisipasi aktif dan semangat siswa ini mampu menumbuhkan kemampuan memecahkan masalah *(problem solving)* yang ada pada dirinya. Selain itu juga penggunaan media *questions card* ini dapat membantu guru dalam membentuk sistem pembelajaran yang

[7] Pratiwi Andri Mulyaningtyas, "Pemanfaatan Kartu Pembelajaran dan Styrofoam Chart Sebagai Media Belajar Materi Pokok Sistem Pernapasan Manusia Di SMP Negeri 4 Pati", *Skripsi (*Semarang: Fakultas Matematika dan Ilmu Pendidikan Alam Universitas Negeri Semarang, 2009), hlm. 10

[8] Sri Murni dan M. Saifuddin Zuhri, "Peningkatan Hasil Belajar Kelas V SD Melalui Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Questions Card", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, (Vol. 8, No. 2, tahun 2024), hlm. 19779-19788.

aktif dan efesien, dan juga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru[9].

Maka dari itu, dalam proses pembelajaran guru harus mampu memilih metode, strategi, dan juga model pembelajaran yang tepat namun sesuai dengan kondisi dan karakteristik siswa. Selain itu juga guru harus mampu dalam memanfaatkan media pembelajaran untuk membantu menunjang proses pembelajaran. Melalui pemanfaatan media ini siswa akan mampu memahami materi yang disampaikan dengan baik dan mudah, sehingga pembelajaran akan berjalan dengan baik dan maksimal. Siswa juga akan memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga melalui pengalaman yang didapatkan siswa mampu mengaplikasikannya dalan kehidupan sehari-hari. Tidak hanya itu saja tujuan pembelajaran yang dilakukan akan tercapai.

Berdasarkan pada uraian sebelumnya, kemampuan memecahkan masalah *(problem solving)* siswa dalam mata pelajaran pendidikan pancasila perlu diperhatikan hal ini karena konsep pembelajaran yang diterapkan mulai dari model dan media pembelajaran yang digunakan haruslah memberikan

[9] Sinta Nauli Situngkir, dkk, "Pengembangan Media Questions Card Berbasis Model Time Token Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, (Vol. 7, No. 3, tahun 2023), hlm. 21415-21426

pengalaman belajar yang konkret. Sehingga siswa dapat memahami materi yang diajarkan oleh guru dan mampu memecahkan masalah dalam pembelajaran.

Maka dari itu, berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **" PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *QUESTIONS CARD* TERHADAP KEMAMPUAN *PROBLEM SOLVING* SISWA KELAS IV MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MI MIFTAHUSH SHIBYAN 01 SEMARANG".**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh penggunaan media *questions card* terhadap kemampuan *problem solving* siswa kelas IV mata pelajaran pendidikan pancasila MI Miftahush Shibyan 01 Semarang?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Melalui penggunaan media *questions card* tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media questions card terhadap kemampuan *problem solving* siswa kelas IV mata pelajaran pendidikan pancasila MI Miftahush Shibyan 01 Semarang.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Melalui hasil penelitian ini, diharapkan mampu memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan baru dalam bidang pendidikan. Penelitian ini juga dapat memberikan pengetahuan bagi guru dan calon guru terkait penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sekolah dasar guna mengembangkan kemampuan memecahkan masalah (*problem solving*) siswa.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Peserta Didik

Dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan, sehingga dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Selain itu, agar siswa semangat dan termotivasi dalam belajar, sehingga mengembangkan kemampuan memecahkan masalah *(problem solving)* dalam pembelajaran pendidikan pancasila.

2) Bagi Guru

Dapat menjadi salah satu pilihan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif

melalui media *questions card*. Sehingga kegiatan pembelajaran akan berlangsung menyenangkan dan aktif pada siswa.

3) Bagi Madrasah

   Dapat menjadi bahan pertimbangan untuk melakukan kajian terhadap pengetahuan dan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang kreatif selama proses pembelajaran.

4) Bagi Peneliti

   Dengan dilaksanakannya penelitian tersebut maka peneliti akan mengetahui pengaruh penggunaan media *questions card* terhadap kemampuan *problem solving* siswa kelas IV Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila MI Miftahush Shibyan 01 Semarang.

BAB II

MEDIA *QUESTIONS CARD* TERHADAP KEMAMPUAN *PROBLEM SOLVING* SISWA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA.

A. Kajian Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Istilah media pembelajaran berasal dari dua kata, yaitu media dan pembelajaran. Menurut Chavez Arcega media berasal dari kata *medium* yang berarti perantara.[1] Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sadiman mengemukakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.[2] Maka media merupakan wadah yang ingin disampaikan sumber kepada penerima pesan yang berisi pesan dengan tujuan tercapainya proses pembelajaran. Pengertian media dalam konteks pendidikan diartikan sebagai instrumen grafis, fotografi, atau elektronik untuk

[1] Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran MI/SD*, (Semarang: CV Graha Edu, 2020), hlm.27

[2] Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep&Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Mayarakat*, (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 4

merekam, memproses, dan menciptakan kembali informasi lisan atau visual[3].

Sedangkan pembelajaran menurut Gagne, dkk. Merupakan peristiwa yang terencana dan berorientasi untuk mecapai hasil belajar. Istilah pembelajaran sering disebut juga dengan kegiatan belajar dan mengajar (KBM).[4] Pada hakikatnya pembelajaran merupakan usaha guru dalam membantu/mendidik siswa dalam proses belajar. Pembelajaran adalah sauatu kegiatan yang bertujuan. Tujuan belajar bagi siswa ialah mencapai perkembangan yang optimal dari mulai aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dari pengertian diatas berarti media pembelajaran adalah sarana untuk membantu kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk menjelaskan makna pesan yang disampaikan oleh dengan lebih baik. Dalam hal ini media pembelajaran berarti segala sesuatu seperti benda atau peristiwa yang dapat membantu proses pembelajaran. seperti peralatan yang ada di kelas, peristiwa siang dan malam, ikan dan tumbuhan, peralatan rumah tangga,

[3] Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep&Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Mayarakat*, (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 5

[4] Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran MI/SD*, (Semarang: CV Graha Edu, 2020), hlm.27

buku bergambar, teknologi komputer, dan video di internet. Pemilihan media pembelajaran haruslah tepat dan cermat agar pesan yang disampakan dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai sarana untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih baik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

b. Manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi agar proses pembelajaran atau aktivitas siswa dapat menjadi nyata sehingga siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan media pembelajaran haruslah mampu memenuhi kebutuhan siswa. Maka dari itu berikut ini merupakan manfaat dari penggunaan media pembelajaran.

Sudjana dan Riva'I mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:[5]

[5] E-book: Hamzah Pagarra, dkk, *Media Pembelajaran*, (Gunungsari: Badan Penerbit UNM, 2022), hlm. 20-21.

1) Kegiatan pembelajaran lebih menarik dan memotivasi siswa.
2) Materi pelajaran yang disampaikan akan lebih jelas dan mudah dipahami.
3) Strategi mengajar lebih beragam, tidak hanya penyamapaian dari guru.
4) Siswa dapat terlibat dalam berbagai kegaitan saat proses pembelajaran seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.

Kemp dan Dayton mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak postif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung, sebagai berikut:[6]

1) Penyampaian pembelajaran tidak kaku.
2) Pembelajaran lebih menarik.
3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4) Penggunaan media dapat mempersingkat penyampaian materi pembelajaran

[6] Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep&Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Mayarakat*, (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 17-18

5) Dapat meningkatkan hasil belajar apabila media pembelajaran berkualitas baik
6) Media yang dibuat untuk individu dapat digunakan siswa dalam belajar dimanapun dan kapanpun yang diinginkan.
7) Meningkatkan sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari
8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari penggunaan media pembelajaran untuk proses kegiatan belajar mengajar adalah sebagai berikut:

1) Media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa untuk belajar sehingga dapat menimbulkan motivasi dan semangat untuk belajar.
2) Media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan yang ingin disampaikan guru kepada siswa. Sehingga informasi yang didapatkan akan diterima dengan baik dan dapat memperlancar proses pembelajaran.
3) Media pembelajaran akan lebih memberikan pengalaman-pengalaman belajar yang nyata kepada siswa melalui pembelajaran langsung dengan

ligkungan sekitar dan dapat berinteraksi langsung dengan guru.

c. Macam-macam media pembelajaran

Media banyak diklasifikasikan oleh beberapa ahli. Azhar mengelompokkan media pembelajaran menjadi beberapa jenis, yaitu sebagai berikut[7]:

1) Media visual : jenis media yang mengandalkan indra penglihatan. Misalnya media cetak, seperti: jurnal, peta, gambar, dll.
2) Media audio : jenis media yang mengandalkan indra pendengaran. Contohnya tape recorder dan radio
3) Media audiovisual: jenis media yang mengandalkan indra pendengaran dan penglihatan. Contohnya: film, video, program TV, dll.
4) Multimedia: media yang melibatkan berbgai jenis media lainnya yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa macam-macam media pembelajaran dibagi menjadi empat yaitu media visual, media audio visual, dan multimedia.

[7] E-book: Hamzah Pagarra, dkk, *Media Pembelajaran*, (Gunungsari: Badan Penerbit UNM, 2022), hlm. 25-26.

d. Kriteria pemilihan media pembelajaran

Beberapa kriteria yang perlu diperhatikan terkait dengan pemilihan media pembelajaran yang akan guru gunakan saat kegiatan belajar mengajar:[8] Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Berarti sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

1) Mendukung isi pelajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip, atau generelasisi.
2) Praktis, luwes, dan bertahan.
3) Guru menggunakan media pembelajaran yang akan digunakan saat kegiatan belajar mengajar.
4) Tepat sasaran jika digunakan secara berkelempok. Karena belum tentu semua media dapat digunakan dalam kelompok besar.
5) Bermutu.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kriteria pemilihan media pembelajaran yang utama adalah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, praktis, dan bermutu. Selain itu juga

[8] Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep&Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Mayarakat*, (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 29-30.

guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang dipilihnya.

2. Hakikat *Questions Card.*

a. Pengertian *questions card*

Questions card terdiri dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris yaitu *questions* yang berarti pertanyaan dan *card* yang berarti kartu. Maka dari itu secara istilah *questions card* merupakan kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan.[9] Media pembelajaran *questions card* merupakan salah satu media pembelajaran visual yang mengandalkan indra penglihatan. *Questions card* adalah kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang dapat digunakan secara berkelompok, melalui penggunaan questions card ini mampu menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan, dan keterlibatan aktif siswa saat pembelajaran.[10]

Question card atau kartu pertanyaan biasanya berukuran 10 x 10 cm, question card berisi tentang soal-

[9] Rani Khoerul Hidayah, "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Media Question Cards Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SD Negeri 4 Metro Barat", *Skripsi* (Bandar Lampung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, 2023), hlm. 36

[10] Naniek Kusumawati, "Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Dengan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV sdn Kertosari II Kabupaten Madiun", *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, (Vol. 4, No. 1, tahun 2019), hlm. 78-87.

soal yang akan diajarkan. Menurut Berlinda *question card* adalah media yang dapat dimanfaatkan siswa untuk belajar melalui partisipasi aktif dalam kelas, berfikir aktif dan kritis, secara inovatif sehingga dapat menemukan cara dalam memecahkan teori.[11] Media *questions card* dapat digunakan secara individu atau kelompok. Nantinya siswa akan diminta untuk memasangkan materi soal dengan jawaban secara individu atau kelompok.[12] *Questions card* merupakan media grafis 2 dimensi yang dapat merangsang minat siswa terhadap materi yang dipelajari, mengerjakan soal pada kartu, dan memecahkan masalah atau isu dalam suatu proses pembelajaran, digunakan saat pembelajaran dalam bentuk simbol, tulisan, dan gambar yang menyimpan informasi atau pesan. Siswa diajak bermain untuk

[11] Fitri Hiliani, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Di Sd Negeri 101748 Klumpang Kebun Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang T.A 2019/2020", *Skripsi* (Medan: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2020), hlm. 25.

[12] Nur Kholipah, dkk., "Penerapan Media Qestion Card dalam Model Pembelajaran Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran", *Jurnal Pinus: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, (Vol. 8, No. 1, tahun 2022), hlm. 43-52.

menghilangkan kebosanan.[13] Dengan demikian siswa akan memiliki semangat dalam kegiatan belajar mengajar sehingga ilmu yang mereka dapatkan dari teman, guru, atau saat sedang berdiskusi dapat diterima dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media *questions card* merupakan media pembelajaran visual 2 dimensi yang berisi soal-soal dari materi pembelajaran yang disampaikan. Melalui media ini proses pembelajaran akan lebih aktif dan semangat.

b. Kelebihan dan kekurangan *questions card*

Tentunya setiap media pembelajaran yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar memiliki kelebihan dan kerukarang. Begitupun media *questions card*, berikut ini merupakan kelebihan dan kekurangan media *questions card*:[14]

1) Bersifat konkrit, *questions card* lebih realistis dalam menunjukkan pokok permasalahan yang akan

[13] Jihan Setia Salsabila dan Delia Indrawati, "Pengembangan Kartu Soal Berbasis Augmented Reality Materi Ciri-Ciri Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar", *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar,* (Vol. 10, No. 1, tahun 2022), hlm. 3630-3640

[14] Lia Utami, "Pengaruh Penggunaan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI Ips Man 1 Kota Dumai", *Skripsi* (Pekanbaru: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2023), hlm. 12-13.

disampaikan daripada media pembelajaran visual lainnya.

2) *Question card* dapat mengura gi terjadinya salah komunikasi antar siswa karena berdasarkan persepsi yang sama.
3) Melalui penggunaan kartu pesan pengajaran yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik.
4) Desainnya minimalis dan dapat ditentukan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
5) Mudah digunakan dan didapatkan.

Sedangkan kekurangan dari penggunaan media *question card* adalah sebagai berikut:[15]

1) Tidak semua siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
2) Tanggapan siswa dapat berbeda-beda sesuai dengan pertanyaan yang didapatkan
3) Tidak semua siswa dapat terlibat dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas dapat dijelaskan bahwa kelebihan dari media *questions card* adalah dapat

[15] Lia Utami, "Pengaruh Penggunaan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI Ips Man 1 Kota Dumai", *Skripsi* (Pekanbaru: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2023), hlm. 13.

menjadikan konsep pembelajaran yang mulanya abstrak menjadi konkrit, murah, mudah didapatkan, serta desainnya dapat ditentukan sesuai pembelajaran. sedangkan kekurangannya adalah tanggapan dan partisapasi setiap siswa tidak akan sama ada yang lebih aktif, kurang aktif, dan tidak aktif dalam proses pembelajaran.

c. Manfaat *questions card*

Media pembelajaran tentunya mendatangkan manfaat dalam penggunaannya, tak terkecuali media *questions card*. Berikut ini merupakan beberapa manfaat media *questions card* dalam pembelajaran:[16]

1) Membantu memusatkan konsentrasi belajar siswa.
2) Meningkatkan kecerdasan visual dan keterampilan observasi
3) Melatih kemampuan berfikir kritis dan komunikasi
4) Melatih rasa ingin tahu siswa terkait materi pembelajaran yang disampaikan.
5) Membuat ringkasan pembelajaran yang lebih singkat.

[16] Lia Utami, "Pengaruh Penggunaan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI Ips Man 1 Kota Dumai", *Skripsi* (Pekanbaru: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2023), hlm. 13-14.

Berdasarkan penjelasan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat penggunaan media *questions card* dalam proses pembelajaran adalah mampu membantu melatih konsentrasi siswa dalam belajar, mampu melatih rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan.

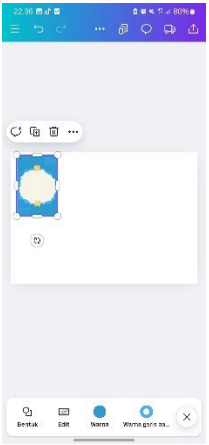
d. Langkah-langkah pembuatan *questions card*

Pembuatan media *questions card* menggunakan aplikasi *canva pro mobile*, berikut merupakan langkah-langkah pembuatan media *questions card*:

1) Pilih desain yang akan dimodifikasi pada menu penacrian canva dengan kata kunci “Media Flash Card”

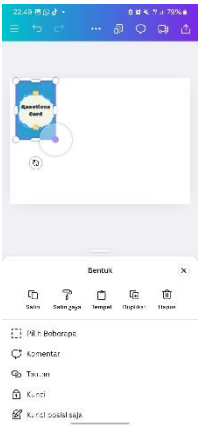
2) Kemudian pilih desain yang diperlukan dan hapus desain yang tidak digunakan.

3) Modifikasi cover kartu dengan ganti desain warna cover sebelumnya dengan warna yang diinginkan klik desain - pilih warna pada pengaturan bagian bawah.

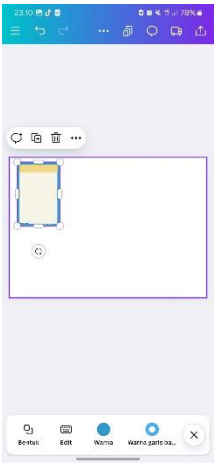


4) Beri keterangan nama pada cover kartu dengan cara klik teks – tambahkan subjudul – beri nama question card – ubah ukuran font dan model font.

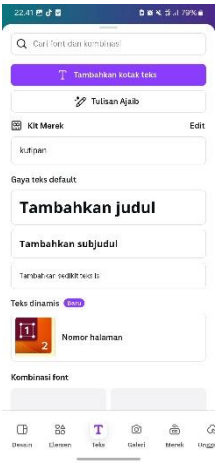
5) Selanjutnya duplikat desain sesuai jumlah yang diingkan. Duplikat desain dengan cara klik desain – duplikat.



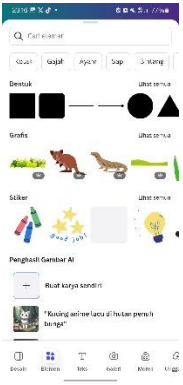
6) Buat desain isi pertanyaan pada media, sama seperti pembuatan cover yaitu modifikasi desain sebelumnya, dengan cara klik desain-pilih warna pada bagian bawah.



7) Beri teks dengan cara klik teks - tambahkan sedikit isi teks – tulis pertanyaan yang akan diberikan-ubah ukuran font dan model font.



8) Tambahkan elemen gambar dengan cara klik bagian bawah elemen – cari sesuai dengan kata kunci yang diinginkan – sesuaikan ukuran elemen dengan ukuran isi kartu.



9) Lakukan duplikat desai sesuai dengan jumlah yang diinginkan. Klik desain – duplikat – ubah/ganti elemen serta teks sesuai yang diinginkan.

10) Terakhir lakukan hal yang sama sebanyak kartu yang dibutuhkan.

e. Implementasi penggunaan media *question card*

Implementasi pembelajaran *questions card* adalah sebagai berikut:[17]

1) Membuat kartu/card oleh guru
2) Menyusun soal-soal
3) Tulis soal pada media kartu atau *questions card*

[17] Juani Abdullah, "Analisis Metode Pembelajaran Smart Pocket And Questions Card Dalam Meningkatkan Antusiasme Siswa Belajar Perpajakan di Kelas XI IPS", *Jurnal Suluh Edukasi*, (Vol. 1, No. 2, tahun 2020), hlm. 163-178.

4) Menyusun kunci jawaban dan skor masing-masing soal oleh guru
5) *Questions card* dibagikan pada setiap kelompok untuk didiskusikan
6) Mempresentasikan hasil tugas kelompok
7) Setiap kelompok melakukan tanya jawab "kuis" berhadiah bagi yang menjawab benar
8) Guru memberikan kesimpulan atas presentasi dan quis tanya jawab yang kelompok melalui *questions card.*

f. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Questions Card* Dalam Pembelajaran.

Abdullah dan Sudarmono mengemukakan langkah-langkah menggunakan media *questions card* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:[18]

1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok
2) Guru membagikan media questions card pada setiap kelompok dan menyampaikan cara menggunakan media questions card.

[18] Cindy Rizani Putri, " Penggunaan Media Questions Card Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Muatan IPA Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Hikmah Kota Jambi", *Tesis* (Jambi: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi, 2023), hlm. 13-14.

3) Setiap kelompok berdiskusi untuk memecahkan soal secara bersama-sama.
4) Setiap kelompok mempresentasikan hasil dari questions card yang telah didiskusikan
5) Setiap kelompok melakukan tanya jawab "kuis" berhadiah bagi yang menjawab benar
6) Guru menyampaikan cara melakukan permainan atau kuis kelompok dengan questions card
7) Setiap kelompok melakukan kuis dengan media questions card
8) Guru memberikan penilaian atau menyampaikan pemenang dari kuis yang telah dilakukan.

3. Hakikat *Problem Solving* (Pemecahan Masalah)

a. Pengertian *problem solving*

Secara bahasa *problem solving* berasal dari bahasa Inggris yang berarti *problem* dan *solving.* Problem berarti masalah, sedangkan solving (kata dasar to solve) yang artinya pemecahan. Berarti *problem solving* merupakan pemecahan masalah. Pemecahan masalah *(problem solving)* secara umum merupakan proses menerapkan pengetahuan (*knowledge*) yang diperoleh siswa sebelumnya ke dalam situasi yang baru. Kemampuan memecahkan masalah *(problem solving)* adalah

kemampuan menerapkan pengetahuan dalam situasi baru melalui proses berfikir tingkat tinggi.[19]

Menurut killen pemecahan masalah adalah salah satu strategi dalam pembelajaran yang mana masalah digunakan sebagai alat untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran yang sedang mereka pelajari.[20] Dalam hal ini berarti siswa akan dihadapkan dalam sebuah permasalahan secara langsung dalam pembelajaran sehingga siswa kan lebih tanggap dalam persoalan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-harinya.

Djamarah juga mengungkapkan bahwa pemecahan masalah merupakan metode berfikir yang dimulai dari pencarian data sampai kepada penarikan kesimpulan.[21] Untuk merangsang kemampuan pemecahan masalah *(problem solving)* proses pembelajaran tentu harus bernuansa pemecahan masalah sehingga akan medorong siswa untuk berfikir dalam memecahkan permasalahan tersebut.

---

[19] Himmatul Ulya, "Profil Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Bermotivasi Belajar Tinggi Berdasarkan Ideal Problem Solving", *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, (Vol. 2, No. 1, tahun 2016), hlm. 90-96.

[20] Ahmad susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), hlm. 197.

[21] Ahmad susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), hlm. 197.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pemecahan masalah (problem solving) adalah kemampuan berfikir siswa yang dapat membantu dalam memahami materi pembelajaran dipelajari sehingga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

b. Karakteristik *problem solving*

Mayer memaparkan ada tiga karakteristik dalam kemampuan pemecahan masalah *(problem solving)* adalah sebagai berikut:[22]

1) Pemecahan masalah adalah aktivitas kognitif yang dipengaruhi oleh perilaku
2) Tindakan/perilaku pemecahan masalah dapat dijadikan sebagai hasil-hasil pemecahan masalah
3) Pemecahan masalah merupakan tindakan berfikir dari kemampuan yang sudah ada.

Pemecahan masalah bagi sebagian besar siswa merupakan hal yang sangat sulit. Agar siswa tertarik untuk menyelesaikan masalah maka diperlukan 3 prinsip yaitu: 1) Berikan kepada siswa pengalaman langsung, aktif, dan berkesinambungan dalam menyelesaikan soal-

[22] Dorothea Novia Ludo Lubur, "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Materi Fungsi Melalui Penerapan Model Pendidikan Matematika Realistik", *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, (Vol. 7. No. 1, tahun 2021), hlm. 182-188

soal yang beragam. 2) Ciptakan hubungan yang positif antara minat siswa dalam menyelesaikan soal dengan keberhasilan mereka. 3) Ciptakan hubungan yang akrab antara siswa, permasalahan, prilaku pemecahan masalah, dan suasana kelas.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pemecahan masalah adalah pemecahan masalah merupakan pengetahuan yang dapat dipengaruhi, tindakan/perilaku adalah hasil pemecahan masalah, dan tindakan berfikir tingkat tinggi.

c. Langkah-langkah *problem solving*.

Polya memaparkan ada empat tahapan dalam pembelajaran pemecahan masalah, yaitu:[23]

1) Memahami masalah

   Pada tahap ini siswa diminta untuk memahami permasalahan yang diberikan sebelum pada tahap merancang strategi yang akan digunakan dalam menyelesaikan masalah.

2) Merencanakan penyelesaian

   Pada tahapan ini siswa menentukan strategi yang akan digunakan dalam menyelesaikan permasalahan

[23] Ahmad susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar,* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), hlm. 202-203.

tersebut. Selain itu juga menganalisis dan memahami mengenai soal yang diberikan.

3) Melaksanakan rencana

   Pada tahap ini siswa mengaplikasikan strategi yang sudah ditentukan untuk menyelesaikan masalah. Siswa juga harus memastikan ketepatan setiap langkah yang telah direncanakan saat menentukan strategi.

4) Memeriksa kembali proses dan hasil

   Tahapan ini adalah yang terakhir, pada tahap ini siswa diminta untuk memeriksa kembali hasil yang sudah diperoleh. Memeriksa apakah jawaban sudah sesuai dengan soal atau tidak.

Johnson mengemukakan bahwa terdapat lima tahapan dalam pemecahan masalah adalah sebagai berikut:[24]

1) Mampu mendefinisikan masalah

   Mampu merumuskan masalah dari peristiwa tertentu yang mengandung isu konflik sehingga siswa mengerti masalah yang dikaji.

[24] Muh Tawil dan Liliasari, *Berfikir Kompleks*, (Makassar: Badan Penerbit Universitas Makassar, 2013), hlm. 93.

2) Mampu mendiagnosis masalah

   Menentukan sebab-sebab terjadinya masalah serta menganalisis berbagai faktorbaik faktor yang dapat mendukung dalam penyelesaian masalah.

3) Mampu merumuskan alternatif strategi

   Menguji setiap tindakan yang telah dirumuskan melalui diskusi kelas.

4) Mampu menentukan dan menerapkan strategi

   Pengambilan keputusan tentang strategi yang dapat dilakukan.

5) Mampu melakukan evaluasi

   Melakukan evaluasi proses maupun hasil agar dapat memperbaiki hal-hal yang salah dari kegiatan proses maupun hasil yang dilakukan ketikan memecahkan masalah.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa langkah pemecahan masalah *(problem solving)* dibagi dalam empat tahapan yaitu: memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali proses dan hasil.

4. Hakikat Pendidikan Pancasila

a. Pengertian pendidikan pancasila

Pada kurikulum merdeka mata pelajaran PPKn berubah nama menjadi mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Namun mengenai isi materi dan tujuan pembelajaran masih tetap sama. Pendidikan pancasila adalah mata pelajaran yang berkaitan dengan pembentukan karakter siswa. Pendidikan pancasila adalah pembelajaran yang menyiapkan siswa agar berkorban demi tanah air dan mengembangkan rasa cinta, kesetiaan, dan keberanian.[25] Melalui pendidikan pancasila ini diharapkan dapat membentuk karakter sosial dan karakter bangsa.

Pendidikan pancasila memuat nilai-nilai karakter pancasila yang ditumbuh kembangkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara untuk menyiapkan warga negara yang cerdas dan baik. Pendidikan pancasila berisi elemen: Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945,

[25] Zumrotun Lutfiah, dkk., "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar", *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, (Vol. 10, No. 3, tahun 2024), hlm. 406-415.

Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia.[26]

Melalui pembelajaran pendidikan pancasila akan menghasilkan siswa yang menjadi warga negara yang berfikiran global *(think globally)* dengan cara-cara bertindak lokal *(act locally)* berdasarkan Pancasila sebagai jati diri dan identitas bangsa.[27] Pembelajaran pendidikan pancasila diharapkan mampu menjadikan siswa mampu menanamkan karakter sesuai dengan nilai-nilai pancasila.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran pendidikan pancasila merupakan mata pelajaran yang memuat nilai-nilai pancasila yang nantinya mampu menjadikan warga negara yang berfikir global *(think globally)* dan menjadikan pancasila sebagai jati diri dan identitas.

[26] Salinan Surat Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementrian Pendidikan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Nomor 003/H/KR/2022, *Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka.*

[27] Salinan Surat Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementrian Pendidikan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Nomor 003/H/KR/2022, *Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka.*

b. Tujuan pendidikan pancasila

Tujuan dari mempelajari mata pelajaran pendidikan pancasila bagi setiap siswa adalah sebagai berikut:[28]

1) Berakhlak mulia dengan didasari keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
2) Memahami makna dan nilai-nilai Pancasila, serta proses perumusannya sebagai dasar negara, ideologi, dan pandangan hidup bangsa, serta mempraktikkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari
3) Menganalisis konstitusi dan norma yang berlaku, serta menyelaraskan hak dan kewajibannya.
4) Memahami jati dirinya sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang berbineka.
5) Menganalisis karakteristik bangsa Indonesia dan kearifan lokal masyarakat sekitarnya.

[28] Salinan Surat Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementrian Pendidikan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Nomor 003/H/KR/2022, *Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka.*

c. Karakteristik pendidikan pancasila

Berikut ini merupakan karakteristik dari mata pelajaran pendidikan pancasila:[29]

1) Wahana pengembangan pendidikan Pancasila dan pendidikan kewarganegaraan.
2) Wahana edukatif dalam pengembangan peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.
3) Wahana untuk mempraktikkan perilaku gotong royong, kekeluargaan, dan keadilan sosial yang dijiwai nilai-nilai Pancasila.
4) Berorientasi pada penumbuh kembangan karakter peserta didik untuk menjadi warga negara yang cerdas dan baik serta memiliki wawasan kebangsaan.
5) Berorientasi pada pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik untuk menjadi pemimpin bangsa dan negara Indonesia di masa depan.

[29] Salinan Surat Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementrian Pendidikan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Nomor 003/H/KR/2022, *Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka.*

B. Kajian Pustaka Relevan

Setelah melakukan penelusuran terhadap berbagai literatur hasil penelitian yang relevan, peneliti menemukan penulisan dengan tema yang penulis angkat yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan Sri Murni dan M. Saifuddin Zuhri dalam Jurnal Pendidikan Tambusai Volume 8 Nomor 2 Tahun 2024 yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Kelas V SD Melalui Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media *Questions Card*". Hasil menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SD Islam Al Madina Semarang. Hal ini berdasarkan pada hasil penelitian yang menunjukkan informasi bahwa siswa dengan hasil belajar terendah pada siklus I sebanyak 70 dan tertinggi 85 dengan rata-rata 73. Selain itu, nilai terendah pada siklus II adalah 72 dan tertinggi 95. rata-rata nilai hasil belajar siswa adalah 80. Ketuntasan hasil belajar secara klasikal pada siklus I sebesar 50% (kelas menengah) dan pada siklus II mengalami pertumbuhan yaitu meningkat menjadi 75,0% (kelas tinggi).[30]

[30] Sri Murni dan M. Saifuddin Zuhri, "Peningkatan Hasil Belajar Kelas V SD Melalui Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Questions Card", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, (Vol. 8, No. 2, tahun 2024), hlm. 19779-19788

Dalam hal ini peneliti menemukan persamaan dan perbedaan dari penelitian terdahulu. Kesamaannya adalah sama-sama menggunakan media *questions card* dalam variabel bebas. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini adalah pada variabel yang digunakan adalah hasil belajar sedangkan penelitian sekarang adalah kemampuan *problem solving*, metode penelitian yang digunakan Sri Murni dan M. Saifuddin Zuhri adalah penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dan objek penelitian terdahulu adalah kelas V sedangkan pada penelitian sekarang adalah kelas IV.

2. Penelitian yang dilakukan Sinta Nauli Situngkir, dkk., dalam Jurnal Pendidikan Tambusai Volume 7 Nomor 3 Tahun 2023 yang berjudul "Pengembangan Media *Questions Card* Berbasis Model Time Token untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar." Hasil penelitian menujukkan bahwa media *Question Card* berbasis model Time Token kelas VI SDN 26 Situngkir layak, praktis dan efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hasil penelitian diperoleh setelah melakukan validasi mendapatkan kategori "Sangat Layak" dengan rincian validator ahli media diperoleh skor sebesar 96%. Hasil validasi desain media memperoleh skor 96% kategori "Sangat Layak". Hasil kepraktisan media

Question Card berbasis model Time Token pada respon guru mendapatkan skor 92% kategori "Sangat Praktis" dan respon siswa mendapat skor 94% kategori "Sangat Praktis". Nilai post-test siswa mendapat presentase 82,5% kategori "Sangat Efektif". [31]

Dalam hal ini peneliti menemukan persamaan dan perbadaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang. Persamaan dengan penelitian sekarang adalah variabel bebas yang digunakan sama-sama media *questions card*. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah variabel terikat yang digunakan berbeda dalam penelitian ini varibel terikatnya adalah kemampuan *problem solving*, sedangankan penelitian penelitian terdahulu adalah keterampilan berbicara. Selain itu metode penelitian yang digunakan oleh Sinta adalah penelitian *Research and Development* (R&D) sedangkan dalam penelitian sekarang menggunakan metode penelitian kuantitatif, dan objek yang yang digunakan dalam penelitian terdahulu adalah kelas VI, sedangkan penelitian sekarang adalah kelas IV.

[31] Sinta Nauli Situngkir, dkk, "Pengembangan Media Questions Card Berbasis Model Time Token Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, (Vol. 7, No. 3, tahun 2023), hlm. 21415-21426

3. Penelitian yang dilakukan La Ode Supriono, dkk., dalam Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan Volume 8 Nomor 1 Tahun 2023 yang berjudul "Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan *Question Card* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SD Inpres Paccerakkang." Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* Berbantuan *Question Card* lebih memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan siswa dalam pemecahan masalah matematika dibandingkan dengan model pembelajaran ekspositori. Hal ini ditunjukkan dari hasil . Nilai rata-rata post test kelas eksperimen yang diajarkan dengan model Problem Based Learning berbantuan *Question Card* mencapai 83,82 dan nilai rata-rata kelas kontrol yang diajarkan dengan model pembelajaran ekspositori mencapai 78,97. Hasil uji T nilai post test kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai t hitung = 2,0110 dan t tabel = 1,6676 atau t hitung > t tabel.[32]

   Dalam hal ini peneliti menemukan persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu, sama-sama menggunakan media *questions card*, metode penelitian yang

[32] La Ode Supriono, dkk, "Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Question Car Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SD Inpres Paccerakkang", *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan,* (Vol. 8, No. 1, tahun 2023), hlm. 279-287

digunakan sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif. Sedangkan perbedaan dengan penelitian terdahulu adalah penggunaan variabel terikat pada penelitian terdahulu adalah kemampuan pemecahan masalah matematika, sedangkan dalam penelitian sekarang adalah kemampuan pemecahan masalah *(problem solving)* saja. Selain itu juga penggunaan mata pelajaran berbeda yaitu matematika pada penelitian terdahulu sedangkan pada penelitian sekarang adalah pendidikan pancasila, dan objek penelitian pada penelitian sekarang adalah kelas IV sedangkan penelitian terdahulu adalah kelas V.

4. Penelitian yang dilakukan Naniek Kusumawati, dalam jurnal ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains Volume 4 Nomor 1 Tahun 2019 yang berjudul " Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Dengan Media *Questions Card* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kertosari II Kabupaten Madiun." Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan model pembelajaran Scramble dengan media *Question Card* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Kertosari II di Kabupaten Madiun. Ini terlihat pada hasil belajar nilai rata-rata siswa yang diajar menggunakan model tersebut 82,91, sedangkan siswa yang diajarkan dengan model

konvensional 68,75, serta diperoleh t hitung = 6,074,lebih besar dari t tabel = 1,679.[33]

Dalam hal ini penelitia menemukan persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media *questions card*, objek penelitian yang digunakan juga sama-sama kelas IV SD, dan metode penelitian yang digunakan juga sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif. Sedangkan perbedaan dalam penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah variabel terikat yang digunakan berbeda yaitu hasil belajar sedangkan penelitian sekarang adalah kemampuan *problem solving*, dan mata pelajaran yang digunakan pada penelitian terdahulu adalah IPA sedangkan pada penelitian ini adalah pendidikan pancasila.

5. Penelitian yang dilakukan Ni Km. Inten Phramesti Putri, dkk., dalam Thinking Skills and Creativity Journal Volume 1 Nomor 2 Tahun 2018 yang berjudul " Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media *Questions Card* Terhadap Pemahaman Konsep/dan

[33] Naniek Kusumawati, "Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Dengan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV sdn Kertosari II Kabupaten Madiun", *Jurnal Kependidikan Daar Islam Berbasis Sains*, (Vol. 4, No. 1, tahun 2019), hlm. 78-87.

Keterampilan Berpikir Krits IPA." Hasil penelitian secara simultan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Group Investigation* berbantuan media *questions card* terhadap pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis IPA dan siswa yang tidak mendapat perlakuan model pembelajaran Group Investigation berbantuan media *questions card* pada siswa SD Kelas V Gugus IV Kecamatan Abiansemal.[34]

Dalam penelitian ini persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama menggunakan media *questions card*, metode penelitian yang digunakan juga sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini adalah pada variabel terikat yaitu pemahaman konsep/dan keterampilan berpikir kritis, sedangkan pada penelitian sekarang adalah pemahaman *problem solving*. Mata pelajaran yang digunakan juga berbeda pada penelitian terdahulu mata pelajaran yang digunakan adalah IPA sedangkan pada penelitian sekarang adalah pendidikan pancasila. Objek penelitian yang digunakan juga berbeda

[34] Ni Km. Inten Phramesti Putri, dkk., "Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Questions Card Terhadap Pemahaman Konsep/dan Keterampilan Berpikir Krits IPA", *Thinking Skills and Creativity Journal*, (Vol. 1, No. 2, tahun 2018), hlm. 46-55.

pada penelitian terdahulu adalah kelas V sedangkan penelitian sekarang adalah kela IV.

C. Rumusan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.[35] Hipotesis dari hasil penelitian adalah:

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan media *questions card* terhadap kemampuan *problem solving* siswa kelas IV mata pelajaran pendidikan pancasila MI Miftahush Shibyan 01 Semarang.

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media *questions card* terhadap kemampuan *problem solving* siswa kelas IV mata pelajaran pendidikan pancasila MI Miftahush Shibyan 01 Semarang.

[35] E-book: Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 64).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif disebut juga dengan penelitian positivistik yang berlandasakan pada filsafat positivism, metode kuantitatif merupakan metode ilmiah/*scientific* karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis.[1] Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari perlakuan *(treatment)* tertentu dalam kondisi awal yang tak terkendalikan.[2] Penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan perlakuan *(treatment)* pada satu kelompok dan membandingkannya dengan satu kelompok lain yang tidak diberi perlakuan *(treatment).*

Metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental Design.* Sedangkan rancangan desain yang digunakan adalah *non-equivalent control group design*. Pada rancangan desain ini terdapat dua kelompok sebagai subjek penelitian dimana satu kelompok mendapat

[1] E-book: Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 8).

[2] E-book: Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 72).

perlakuan dan satu kelompok lainnya sebagai kelompok kontrol.[3] Kedua kelompok memperoleh pretest dan posttest yang sama dengan menggunakan perlakuan dan tanpa perlakuan.

Rancangan desain penelitiannya adalah sebagai berikut:[4]

R	O_1	X	O_2
R	O_3		O_4

Keterangan :

R	:	Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu siswa MI kelas IV
O_1 dan O_3	:	Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menerima perlakuan untuk mengetahui kemampuan *problem solving*
X	:	Kelompok eksperimen dengan menggunakan media *questions card*

[3] Irfan Abraham dan Yeti Supriyati, " Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review.", *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, (Vol. 8, No. 3, tahun 2022), hlm. 2480.

[4] E-book: Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 79).

O_2 : Posstest pada kelompok eksperimen setelah diberi pembelajaran dengan menggunakan media *questions card*

O_4 : Postest pada kelompok kontrol yang diberi pembelajaran seperti biasanya (konvensional)

Dalam desain ini, kedua kelompok tersebut diberi tes yang sama dilakukan terlebih dahulu. Kemudian kelompok eksperimen diberi perlakuan khusus yaitu dengan pembelajaran menggunakan media *questions card* dan kelompok kontrol diberi perlakuan konvensional. Setelah diberi perlakuan kedua kelompok diberikan tes sebagai tes akhir (posttest) hasil kedua tes akhir dibandingkan, demikian juga antara hasil tes awal dengan tes akhir pada masing- masing kelompok.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat yang dijadikan penelitian adalah MI Miftahush Shibyan 01 Semarang yang terletak di Rejosari Kecamatan Genuk Semarang. Alasan peneliti memilih tempat tersebut sebagai tempat penelitian adalah karena sesuai dengan jurusan yang diambil yaitu PGMI, selain itu juga karena terdapat beberapa permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar seperti timbulnya rasa bosan dan sikap kurang aktif siswa dalam pembelajaran hal ini karena belum maksimalnya penggunaan

media pembelajaran sebagai salah satu penunjang kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 5- 21 februari 2025 semester genap tahun ajaran 2024/2025.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

a. Populasi

Populasi adalah obyek/subyek yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan berdasarkan karakteristik tertentu.[5] Populasi merupakan asal dari sumber sampel yang diambil oleh peneliti.[6] Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MI Miftahush Shibyan 01 Semarang terdiri dari kelas IV A1 dan IV A2 yang berjumlah 65 siswa, 33 siswa laki-laki dan 32 siswa perempuan.

Tabel 3. 1 Populasi Penelitian

No.	Kelas	Keterangan		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1.	IV A1	15	18	33
2.	IV A2	18	14	32
Total				65

[5] E-book: Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 80).

[6] Syaodih Sukmadinata Nana, Metode Penelitian Pendidikan (Bandung: PT. Rosda Karya, 2017), hlm. 250

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi. Sampel penelitian adalah bagian dari populasi yang memiliki jumlah dan karakteristik tertentu.[7] Pada penelitian ini seluruh populasi dijadikan sebagai sampel. Maka sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas IV A1 sebagai kelas eksperimen dan kelas IV A2 sebagai kelas kontrol. Sedangkan dalam teknik pengambilan sampel penelitian ini menggunakan *non-probability sampling* dengan cara *purposive sampling.*

Non-probability sampling adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang yang sama kepada populasi yang akan dijadikan sebagai sampel.[8] Sedangkan teknik *purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan mempertimbangkan karakteristik atau ciri tertentu.[9] Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IV A1 dan IV A2 MI Miftahush Shibyan 01 Semarang yang berjumlah 65 siswa dengan 33 siswa laki-laki dan 32 siswa perempuan.

---

[7] E-book: Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 81).

[8] E-book: Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 84).

[9] E-book: Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 85).

D. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.[10] Terdapat dua variabel yang diteliti oleh peneliti yaitu:

a. Variabel Bebas (Variabel X)

   Variabel bebas dikenal juga dengan istilah variabel *independen*. Variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau menjadi sebab adanya perubahan atau timbulnya variabel terikat *(dependen)*.[11] Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media *questions card*. Adapun indikator penggunaan media *questions card* dalam pembelajaran pendidikan pancasila adalah sebagai berikut:

   1) Membentuk kelompok diskusi.
   2) Memyampaikan petunjuk cara penggunaan media *questions card*
   3) Diskusi, dan memfasilitasi siswa dalam belajar kelompok
   4) Perwakilan kelompok menyampaikan hasil diskusi kelompok

[10] E-book: Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 38).

[11] E-book: Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 39).

5) Melakukan kuis dengan media *questions card* untuk mengetahui pemahaman siswa dalam diskusi kelompok yang telah dilakukan.
6) Menyampaikan aturan permainan/kuis yang akan dilakukan setiap kelompok.
7) Melakukan kuis dengan kelompok
8) Penyampaian pemenang permainan/kuis melalui point yang paling banyak didapatkan

b. Variabel Terikat (Variabel Y)

Variabel terikat dikenal juga dengan istilah variabel *dependen*. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari adanya variabel bebas *(independen).*[12] Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan *problem solving*. Adapaun indikatornya sebagai berikut:

1) Kemampuan siswa memahami masalah melalui pertanyaan-pertanyaan dalam soal.
2) Kemampuan siswa merencanakan strategi penyelesaian untuk permasalahan dalam soal yang diberikan.
3) Kemampuan siswa melaksanakan strategi penyelesaian melalui penyelesaian soal-soal yang diberikan.

[12] E-book: Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 39).

4) Kemampuan siswa memeriksa kembali hasil dari jawaban atas penyelesaian soal-soal yang telah dikerjakan.

E. Teknik Pengumpulan Data Penelitian

Teknik pengumpulan data merupakan langkah paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari pengumpulan data adalah memperoleh fakta yang berupa data penelitian untuk mencapai tujuan penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

a. Tes

Tes merupakan alat ukur atau tolak ukur penguasaan suatu konsep. Tes adalah alat atu prosedur untuk mengukur sesuatu yang telah ditentukan cara dan aturan-aturannya.[13] Menurut Zainal Arifin tes adalah cara yang digunakan untuk mengukur aspek perilaku siswa yang berisi berbagai pertanyaan atau rangkaian tugas yang perlu diselesaikan oleh siswa.[14]

Tes ini diberikan kepada dua kelompok pada saat sebelum mendapatkan perlakuan dan setelah mendapatkan perlakuan. Tes ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan kemampuan *problem solving* siswa pada kelas

[13] Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2020), hlm. 90

[14] Arifin Zainal, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosadakarya, 2014), hlm. 118

eksperimen. Tes ini diberikan kepada kedua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan alat ukur tes yang sama yaitu berupa soal uraian.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara pengumpulan data mengani hal-hal atau variabel yang berupa buku catatan, transkip, buku-buku relevan, laporan kegiatan, dan data yang relevan untuk penelitian ini. Peneliti menggunakan dokumentasi untuk memperoleh data jumlah siswa dan nama-nama siswa yang akan dijadikan sampel penelitian, dan unutk memperoleh profil umum tentang MI Miftahush Shibyan 01 Semarang selaku madrasah atau sekolah yang diteliti.

F. Teknik Analisis Data

a. Analisis Uji Instrument

1) Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran untuk menunjukkan tingkat kevalidan atau suatu kebenaran instrumen tes. Instrument tes dikatakan memiliki validitas jika hasilnya sesuai dengan kriteria, dengan kata lain memiliki kesejajaran antara hasil tes dengan kriteria.[15] Untuk menentukan validitas dari instrumen penelitian ini berupa tes uraian yang dapat diukur

[15] Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3,* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2020), hlm. 188

menggunakan rumus korelasi *product moment*, rumus yang digunakan:[16]

$$r_{xy} = \frac{N\ \Sigma\ XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2]\ [N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

Keterangan:

r^{xy}	:	Angka indeks korelasi r product moment
N	:	Jumlah subjek
ΣX	:	Jumlah skor setiap item
ΣY	:	Jumlah skor total item
ΣXY	:	Jumlah perkalian antara skor X dan Y
ΣX^2	:	Jumlah kuadrat skor tiap item
ΣY^2	:	Jumlah kuadrat skor total item

Hasil perhitungan tersebut, kemudian dibandingkan dengan nilai r_{tabel} pada taraf signifikan 5%. Pada penelitian ini terdapat 28 siswa maka r_{tabel} adalah 0, 374, maka jika nilai r_{hitung} > nilai r_{tabel} maka instrumen tes dikatakan valid, sedangkan apabila r_{hitung} < rt_{abel} maka instrumen tes dikatakan tidak valid

[16] Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2020), hlm. 190

Untuk menghitung validitas tes ini menggunakan rumus correl pada *microsoft excel.* Langkah-langkah uji validitas adalah sebagai berikut:

1. Masukkan data hasil uji coba instrument pada excel.
2. Jumlahkan skor setiap responden dengan menggunakan [=sum(range cell)].
3. Tentukan nilai korelasi item butir soal dengan cara [=correl(array1;array2)]
4. Tentukan r tabel sesuai dengan jumlah responden yang dapat dilihat dari daftar nilai r tabel di internet/google
5. Langkah terakhir buat keputusan untuk mengetahui valid atau tidak valid setiap butir soalnya dengan cara [=if(logical_test("value_if_true");("value_if_false")]

Data hasil uji validitas tes adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Hasil Uji Validitas

Butir Soal	r_{tabel}	r_{hitung}	Keterangan
1	0,374	0,624	valid
2	0,374	0,804	valid
3	0,374	0,354	tidak valid
4	0,374	0,562	valid
5	0,374	0,746	valid

6	0,374	0,687	valid
7	0,374	0,784	valid
8	0,374	0,750	valid
9	0,374	0,695	valid
10	0,374	0,561	valid

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas dalam instrumen soal uji coba yang berjumlah 10 butir soal. Dapat diketahui bahwa sebanyak 9 butir soal valid dan 1 butir soal tidak valid. Sehingga dapat 9 butir soal yang valid layak untuk digunakan. Soal yang digunakan dalam pretest dan posttest sebanyak 5 soal yaitu nomor 1, 4, 5, 7, dan 9.

2) Uji Reabilitas

Sebuah tes dikatakan reabel apabila tes tersebut dapat memberikan hasil yang konsisten jika digunakan berulang. Perhitungan uji reabilitas menggunakan rumus Alpha (*Cronbach's Alpha*) . Rumusnya sebagai berikut:[17]

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right)\left(1\frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2}\right)$$

[17] Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2020), hlm. 225

Keterangan:

r_{11} : reabilitas tes secara keseluruhan

n : banyak item

$\Sigma\sigma_i^2$: jumlah varians skor tiap-tiap item

σ_t^2 : varian total

Instrumen tes yang dikatakan reabel memiliki interpetasi >0,60 jika instrumen tes <0,60 maka dikatakan tidak reabel.

Berikut ini merupakan klasifikasi interpretasi dari pengujian reabilitas.[18]

Tabel 3. 3 Interpretasi Uji Reabilitas

Koefisien	Kriteria
0,80 < rxy ≤ 1,00	Sangat tinggi
0,60 < rxy ≤ 0,80	Tinggi
0,40 < rxy ≤ 0,60	Sedang
0,20 < rxy ≤ 0,40	Rendah
0,00 < rxy ≤ 0,40	Sangat Rendah (Tidak reliabel)

[18] Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm.212.

Untuk menghitung reabilitas tes dengan menggunakan bantuan SPSS versi 25. Langkah-langkah uji reabilitas adalah sebagai berikut:

1. Tulis hasil uji coba pada excel
2. Buka program SPSS dan klik variabel view, pada bagian name tulis jumlah butir soal uji coba (soal 1-soal 10), kemudian pada bagian decimals ubah menjadi angka 0, dan pada bagian measure ubah menjadi scale.
3. Kemudian klik data view, masukkan data hasil uji coba yang sebelumnya telah dituliskan pada excel..
4. Pilih *Analyze – scale – reability anaylsis*. Kemudian pindahkan data ke kotak items pada kolom model pilih "Alpha".
5. Selanjutnya klik statistics, pada kolom *descriptives for* centang bagian *scale if item deleted – continue – ok.*

Berikut ini merupakan hasil uji reabilitas.

Tabel 3. 4 Hasil Uji Reabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.858	10

Berdasarkan hasil perhitungan reabilitas di atas diperoleh nilai reablitas *(cronbach's alpha)* sebesar

0.858 yang berarti >0.60 maka, dapat dikatakan reabel dengan interpretasi sangat tinggi. Sehingga intrumen soal uji coba ini memiliki reabilitas yang baik.

3) Uji Tingkat Kesukaran

Instrument tes yang baik apabila pengerjaannya tidak terlalu mudah dan tidak terlalu susah. Tingkat kesukaran butir soal adalah seberapa besar proporsi peserta tes menjawab benar terhadap suatu butir soal tersebut. Perhitungan yang digunakan untuk mengukur tingkat kesukaran dapat menggunakan rumus berikut:[19]

$$TK \ \frac{Mean}{Skor\ Maksimum}$$

Keterangan:

TK	:	tingkat kesukaran
Mean	:	rata-rata skor soal
Skor Maksimum	:	skor tertinggi

[19] Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2020), hlm. 233

Klasifikasi tingkat kesukaran soal adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Interpretasi Tingkat Kesukaran Soal

Indeks Kesukaran (P)	Kriteria
P > 0,70	Mudah
0,30 ≤ P ≤ 0,70	Sedang
P < 0,30	Sukar

Berdasarkan hasil perhitungan tingkat kesukaran instrumen tes. Soal uji coba ada dalam klasifikasi mudah dan sedang. Berikut ini data hasil analisis tingkat kesukaran:

Tabel 3. 6 Hasil Tingkat Kesukaran

Butir Soal	Indeks Kesukaran	Kriteria
1	0,72	Mudah
2	0,77	Mudah
3	0,80	Mudah
4	0,66	Sedang
5	0,84	Mudah
6	0,86	Mudah
7	0,66	Sedang
8	0,71	Mudah
9	0,71	Mudah
10	0,85	Mudah

Dari tabel hasil tingkat kesukaran tersebut sebanyak 8 butir soal dalam kriteria mudah dan 2 butir soal dalam kriteria sedang.

4) Uji Daya Beda

Uji daya pembeda adalah pengukuran sejauh mana kemampuan dalam membedakan antara peserta didik yangsudah berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Perhitungan daya beda dapatmenggunakan rumus sebagai berikut :[20]

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan :

D	:	Daya pembeda soal
J_A	:	Banyak peserta kelompok atas
J_B	:	Banyak peserta kelompok bawah
B_A	:	Banyak peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar
B_B	:	Banyak peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

[20] Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3,* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2020), hlm. 238

Kriteria daya beda adalah sebagai berikut:

Tabel 3.7 Interpretasi Daya Pembeda

Indeks Diskriminasi	Kriteria
0,00 < R< 0,20	Jelek
0,21 < R < 0,40	Cukup
0,41 < R < 0,70	Baik
0,71 < R < 1,00	Baik Sekali

Apabila indeks deskriminasi bernilai negatif, maka sebaiknya butir tes yang mempunyai nilai indeks deskriminasi negatif dibuang saja.[21]

Hasil uji daya pembeda soal disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.8 Hasil Uji Daya Pembeda

Butir Soal	Daya Beda	Kriteria
1	0,93	Baik sekali
2	1.00	Baik sekali
3	0,14	Jelek
4	0,86	Baik sekali
5	0,86	Baik sekali
6	0,71	Baik sekali
7	1,43	Baik sekali

[21] Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2020), hlm. 242

8	1.00	Baik sekali
9	1.07	Baik sekali
10	1.07	Baik sekali

Berdasarkan hasil uji daya pembeda soal dapat diketahui bahwa sebanyak 10 butir soal uji coba terdapat 1 butir soal dalam kriteria jelek dan 9 butir soal lainnya termasuk dalam kriteria baik sekali.

b. Analisis Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak.

Adapun perhitungan yang digunakan untuk menguji normalitas yaitu menggunakan uji *Shapiro Wilk* karena sampel yang digunakan relatif kecil. Pada tahap uji normalitas perhitungan yang digunakan adalah data pretest dan posttest siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian normalitas mengunakan SPSS versi 25.

Langkah-langkah perhitungan uji normalitas dengan menggunakan SPSS versi 25 adalah sebagai berikut:

1. Buka SPSS kemudian klik pada variabel view

2. Pada variable view ubah bagian decimal ke angka 0
3. Kemudian masukkan data pada data view
4. Pilih *anaylze – descriptive statistics – explore*
5. Selanjutnya pada kotak *dependent list* pindahkan variable Y dan pada kotak *factor list* masukkan variable X.
6. Pilih plots, centang *normality plots with test*
7. Klik continue, lalu OK.

Berikut merupakan rumus uji normalitas *Shapiro Wilk.*

$$T_3 = \frac{1}{D}\left[\sum_{i=1}^{k} a_i \ (X_{n-i+1} - X_i)\right]2$$

Keterangan:

D	:	berdasarkan rumus di bawah
a_i	:	koefisien test shapiro wilk
X_{n-i+1}	:	angka ke n-i+1 pada data
X_i	:	angka ke i pada data

$$D = \sum_{i=1}^{n} (X_I - \bar{X})2$$

Keterangan:

X_I	:	angka ke i pada data

$\bar{X}$: rata-rata data

Kriteria pengujiannya atau pengambilan keputusan uji normalitas yaitu apabila nilai sig >0,05 maka data dianggap berdistribusi normal dan jika nilai sig <0,05, maka data dianggap berdistribusi tidak normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memperoleh asumsi bahwa sampel penelitian berawal dari kondisi sama atau homogen. Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih.

Perhitungan untuk uji homogenitas adalah menggunakan uji *levene*. Pada tahap uji homogenitas perhitungan yang digunakan adalah data posttest dari kelas eksperimen dan kontrol. Pengujian homogenitas menggunakan SPSS versi 25.

Langkah-langkah pengujian homogenitas dengan SPSS adalah sebagai berikut:

1. Buka program SPSS lalu klik variable view
2. Ubah bagian decimal menjadi angka 0
3. Kemudian klik data view dan masukkan data
4. Pilih menu *anlyze – descriptive statistics – explore.*

5. Masukkan variabel hasil belajar pada kotak dependent list dan variabel kelas pada kotak factor list, lalu klik plots.
6. Kemudian pada bagian “spread vs level with levene test” berikan centang pada power estimation, lalu klik continue – ok.

Berikut merupakan rumus uji levene pada uji homogenitas.

$$W = \frac{(n-k)\sum_{i=1}^{k} n_i \quad (\bar{\bar{Z}}i - \bar{\bar{Z}})2}{(K-1)\sum_{I=1}^{K}\sum_{j=1}^{n}(Zj - \bar{\bar{Z}}i)2}$$

Keterangan:

n	:	jumlah observasi
k	:	banyaknya kelompok $Z_{ij}\left\|Y_{ij} - Y_i\right\|$
$\bar{Y}_i$	:	rata-rata dari kelompok i
$\bar{Z}_i$	:	rata-rata dari kelompok Z_{ij}
$\bar{Z}$	:	rata-rata menyeluruh (overall mean) dari Z_{ij}

Kriteria pegambilan keputusan uji homogenitas adalah jika nilai sig <0,05 maka dikatakan bahwa varian tidak homogen, sebaliknya jika nilai sig >0,05 maka dikatakan bahwa varian homogen.

3) Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menguji kevalidan hipotesis statistika suatu populasi dengan menggunakan sampel populasi.

Adapaun perhitungan yang digunakan dalam uji hipotesis ini adalah uji t berupa *independent sample t-test*. uji *independent sample t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata dua kelompok data yang independen. Pada tahap uji hipotesis perhitungan yang digunakan adalah data posttest dari kelas eskperimen dan kontrol. Pengujian hipotesis menggunakan SPSS versi 25.

Langkah-langkah pengujian hipotesis dengan menggunakan SPSS versi 25 adalah sebagai berikut:

1. Buka program SPSS kemudian klik bagian variable view
2. Ubah decimals ke angka 0, ubah values label dengan klik bagian none pada value kemudian pada kolom value tulisan 1 dan 2, kolom label tuliskan kelompok
3. Selanjutnya klik data view – masukkan data – tulis label dengan hasil belajar dan kelompok
4. Pilih *anaylze – compare means – independent sample t test*.
5. Masukkan variabel hasil belajar pada kotak test

variable (s), lalu masukkan variable kelompok ke kotak grouping variable.

6. Klik define groups, pada kota group 1 isi 1 dan pada group 2 isi 2 lalu continue.
7. Terkhir klik ok.

Uji t independen ini memiliki asumsi/syarat yang mesti terpenuhi, yaitu:[22]

a) Data berdistribusi normal
b) Dua kelompok data independen
c) Variabel berbentuk numerik dan kategorik (dengan hanya 2 kelompok)

Dasar keputusan pada uji hipotesis independent t test.

a) Jika nilai sig >0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan, yang berarti Ho diterima dan Ha ditolak. Sehingga tidak terdapat pengaruh penggunaan media *questions card* terhadap kemampuan *problem solving* siswa kelas IV mata pelajaran pendidikan pancasila MI Miftahush Shibyan 01 Semarang.
b) Jika nilai sig <0,05 maka terdapat perbedaan yang siginifikan yang berarti Ha diterima dan Ho ditolak. Sehingga terdapat pengaruh penggunaan media

[22] Nuryandi, dkk., *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, (Yogyakarta: SIBUKU MEDIA, 2017), hlm. 108.

questions card terdapat kemampuan *problem solving* siswa kelas IV mata pelajaran pendidikan.

Berikut merupakan rumus *independent sample t-test* pada uji hipotesis.

$$t_{hit} \frac{M_1 \ - \ M_2}{\sqrt{\frac{SS_1 \ + \ SS_2}{n_1 \ + \ n_2^{-2}} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

M_1	:	rata-rata skor kelompok 1
M_2	:	rata-rata skor kelompok 2
SS_1	:	sum of square kelompok 1
SS_2	:	sum of square kelompok 2
n_1	:	jumlah subjek/sample kelompok 1
n_2	:	jumlah subjek/sample kelompok 2

Kriteria pengujian atau pengambilan keputusan uji hipotesis lainnya adalah jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka Ho ditolak dan Ha diterima yang berarti bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara dua kelompok.

4) Uji N-Gain

N-Gain (normalized gain) adalah metode uji yang digunakan untuk mengukur efektivitas dari suatu

pembelajaran.[23] Pada tahap uji N-gain data yang digunakan adalah prestest-posttest dari kelas ekperimen dan kontrol. Uji N-gain menggunakan SPSS versi 25.

Langkah-langkah uji n-gain dengan menggunakan SPSS adalah sebagai berikut :

1. Kelompokkan data kelas eksperimen dan kontrol pada excel terlebih dahulu.
2. Buka program SPSS klik variable view. Isi kolom values label pada bagian value dengan menggunakan angka 1 dan 2 untuk kotak value dan isikan ekperimen dan kontrol untuk kotak label.
3. Klik data view masukkan data kelas eksperimen dan kontrol yang sudah ditulis sebelumnya.
4. Pilih transform – computare variable – target variable isikan "Post_Kurang_Pre" - numeric expression isikan "Post_Pre" – ok.
5. Pilih transfrom kembali – computare variable - pada target variable isikan "Seratus_Kurang_Pre" – numeric expression isikan "100-Pre" – ok.
6. Klik transform kembali – computare variable – target

[23] Irma Sukarelawan, dkk, *N-Gain VS Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta didik dalam Desain One Grup Pretest-Pos*t.", (Yogyakarta: Suryachaya, 2024), hlm.9

variable isikan “N-gain_Score” – numeric expression isikan “Post_Kurang_Pre/Seratus_Kurang_Pre” – ok.

7. Transform – computare variable – target variable isikan “N-gain_Persen” – numeric expression isikan “N-gain_Score*100” – ok.
8. Pilih anaylze – descriptive statistic – explore. Masukkan variabel N-gain score pada kolom dependent list dan vaiabel kelas pada kolom factor list.
9. Kemudian klik ok.

Berikut merupakan rumus uji N-gain.

$$N - gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Rumus uji N-gain persen.

$$N - gain = N - gain\ score\ x\ 100\ \%$$

Tabel 3. 9 Tabel Kriteria Gain Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Interpretasi
0,70 ≤ g ≤ 100	Tinggi
0,30 ≤ g ≤ 0,70	Sedang
0,00 < g < 0,30	Rendah
g = 0,00	Tidak Terjadi Peningkatan
-1,00 ≤ g < 0,00	Terjadi Penurunan

Tabel 3. 10 Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan

Presentase	Interpretasi
<40	Tdak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

BAB IV
DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan di MI Miftahush Shibyan 01 Genuksari, Genuk, Kota Semarang pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *questions card* terhadap kemampuan *problem solving* siswa kelas IV mata pelajaran pendidikan pancasila. Pelaksaan kegiatan penelitian pada tanggal 5-21 Februari 2025.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *quasi eskperimental design* menggunakan *non-equivalent control group design.* Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 65 siswa yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas IV A1 berjumlah 33 siswa dan kelas IV A2 berjumlah 32 siswa. Kelas IV A1 menjadi kelas eksperimen yang mana diberikan perlakuan penggunaan media *questions card*, sedangkan kelas IV A2 menjadi kelas kontrol dengan metode pembelajaran konvensional.

Teknik pengumpulan data pada penelitian dilakukan dalam bentuk tes dan dokumentasi. Tes digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui kemampuan *problem solving* siswa. Metode tes dilakukan sebelum diberikan perlakuan (*pretest*)

dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*) yang bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh dari penggunaan media *questions card*. Sedangkan metode dokumentasi digunakan peneliti untuk mengumpulkan data-data yang relevan serta diperlukan dan untuk keperluan dokumentasi selama penelitian.

Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti menyiapkan media pembelajaran *questions card*, modul ajar, dan instrumen tes. Intrument tes sebelum diujikan kepada siswa kelas IV MI Miftahush Shibyan 01 Genuksari, Semarang, dilakukan uji coba kepada kelas diatasnya yaitu kelas V MI Miftahush Shibyan 01 Genuksari, Semarang yang berjumlah 28 siswa. Sebanyak 10 soal uraian diujikan untuk mengetahui validitas, reabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda. Hasil uji coba validitas menunjukkan 9 butir soal dinyatakan valid dan reabel yang berarti instrument tes dalam kategori baik dan layak digunakan untuk mengukur kemampuan *problem solving*.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan pertama, pembelajaran dengan pemberian perlakuan media *questions card* di kelas eksperimen. Sebelum pada kegiatan pembelajaran siswa diberikan soal pretest yang berguna untuk mengetahui kemampuan awal *problem solving* siswa. Selanjutnya merupakan tahap kegiatan pembelajaran dengan media *questions card*. Dan sebelum akhir pembelajaran siswa diberikan soal posttest untuk mengetahui adakah

peningkatan kemampuan *problem solving* siswa setelah diberikan perlakuan melalui pembelajaran dengan media *questions card*. Berikut tabel data kelas eksperimen.

Tabel 4. 1 Hasil Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

No	Kode	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	E-01	70	80
2	E-02	65	90
3	E-03	60	90
4	E-04	75	90
5	E-05	65	90
6	E-06	70	100
7	E-07	60	90
8	E-08	80	85
9	E-09	75	90
10	E-10	75	85
11	E-11	55	90
12	E-12	85	85
13	E-13	45	70
14	E-14	70	80
15	E-15	65	95
16	E-16	55	90
17	E-17	70	85

18	E-18	50	95
19	E-19	70	80
20	E-20	80	100
21	E-21	65	85
22	E-22	65	80
23	E-23	80	95
24	E-24	75	90
25	E-25	70	85
26	E-26	45	90
27	E-27	85	90
28	E-28	65	90
29	E-29	45	80
30	E-30	50	95
31	E-31	85	85
32	E-32	60	100
33	E-33	75	85
Rata-Rata		66,81	88,18

Berdasarkan hasil dari nilai pretest dan posttest kelas eksperimen yang disajikan dalam tabel diatas rata-rata nilai pretest siswa adalah 66,81, sedangkan rata-rata nilai posttest siswa adalah 88,18. Berarti hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan nilai hasil belajar siswa setalah diberikan

perlakuan. Maka dari itu penerapan media *questions card* efektif dalam meningkatkan kemampuan *problem solving* siswa MI Miftahush Shibyan 01 pada mata pelajaran pendidikan pancasila.

Pertemuan kedua, pembelajaran di kelas kontrol, sebelum pada kegiatan pembelajaran siswa di berikan soal pretest yang sama seperti pada kelas eksperimen. Selanjutnya adalah kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran di kelas kontrol ini tidak diberikan perlakuan sehingga menggunakan metode konvensional atau ceramah. Kemudian pada tahap akhir pembelajaran siswa akan diberikan soal posttest. Berikut tabel data kelas kontrol.

Tabel 4. 2 Hasil Nilai Prestest dan Posttest Kelas Kontrol

No	Kode	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	K-01	35	55
2	K-02	60	70
3	K-03	30	50
4	K-04	60	65
5	K-05	55	55
6	K-06	60	70
7	K-07	70	75
8	K-08	40	55
9	K-09	40	65

10	K-10	55	75
11	K-11	70	70
12	K-12	75	75
13	K-13	60	60
14	K-14	45	55
15	K-15	45	65
16	K-16	50	75
17	K-17	60	70
18	K-18	50	50
19	K-19	35	60
20	K-20	55	60
21	K-21	65	70
22	K-22	55	60
23	K-23	65	70
24	K-24	55	65
25	K-25	65	65
26	K-26	75	75
27	K-27	60	65
28	K-28	50	50
29	K-29	65	70
30	K-30	60	60
31	K-31	50	70

32	K-32	55	55
Rata-Rata		55,313	64,063

Berdasarkan hasil dari nilai pretest dan posttest kelas kontrol menujukkan bahwa rata-rata nilai pretest siswa adalah 55, 313 sedangkan nilai rata-rata posttest adalah 64,063. Dengan demikian walaupun kedua kelas sama-sama mengalami peningkatan dalam nilai posttest, akan tetapi peingkatan nilai posttest yang signifikan terdapat pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan atau treatment. Nilai posttest tertinggi pada kelas eksperimen adalah 100 dan nilai posttest tertinggi dalam kelas kontrol adalah 75. Hal ini berarti media *questions card* dapat meningkatkan kemampuan *problem solving* siswa kelas IV pada mata pelajaran pendidikan pancasila.

B. Analisis Data

Analisis data merupakan tahap uji data yang dari nilai pretest dan posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tahap analisis data dalam penelitian ini ajadalah uji normalitas, homogenitas, dan hipotesis. Analisis data dilakukan dengan bantuan SPSS versi 25. Berikut merupakan rincian analisis data dalam penelitian ini.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji sampel penelitian apakah berdistribusi normal atau tidak. uji

normalitas yang digunakan adalah shapiro wilk dengan berbantu aplikasi SPSS versi 25.

Kriteria pengambilan keputusan adalah:

a. sig >0,05 maka data dianggap berdistribusi normal

b. sig <0,05, maka data dianggap berdistribusi tidak normal.

Berikut merupakan hasil uji normalitas *Shapiro Wilk*

Tabel 4. 3 Uji Normalitas Shapiro Wilk

Tests of Normality

Kelas		Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil	pretest eksperimen	.947	33	.110
	posttest eksperimen	.930	33	.036
	pretest kontrol	.962	32	.313
	posttest kontrol	.917	32	.017

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil tabel uji normalitas diatas nilai sig pada pretest eksperimen sebesar 0,110, nilai sig pada posttest eskperimen sebesar 0,036, nilai sig pada pretest kontrol sebesar 0,313, dan nilai sig pada posttest kontrol

sebesar 0,017. Maka dari itu nilai sig yang diperoleh >0,05 yang berarti data nilai pretest dan postest kelas eksperimen maupun kontrol berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians kelompok yang digunakan dalam penelitian homogen atau tidak. Pada penelitian ini uji homogenitas menggunakan uji levene melalui aplikasi SPSS versi 25.

Kriteria pengambilan keputusan.

a. Jika nilai sig <0,05 maka dikatakan bahwa varian tidak homogen
b. Jika nilai sig >0,05 maka dikatakan bahwa varian homogen.

Berikut merupakan hasil uji homogenitas.

Tabel 4. 4 Uji Homogenitas (Uji Levene)

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	2.556	1	63	.115
	Based on Median	2.234	1	63	.140
	Based on Median and with adjusted df	2.234	1	62.773	.140

Based on trimmed mean	2.465	1	63	.121

Berdasarkan hasil tabel uji homogenitas diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikasi pada bagian based on mean menunjukkan 0,115 yang berarti bahwa nilai signifikasi 0,115>0,05. Maka dari itu dapat disimpulkan varian antar kelompok adalah homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk melihat perbedaan rata-rata antara kedua kelas. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *uji independent sample t-test.* Uji independent sample t-test digunakan dalam penelitian ini karena jumlah kelas yang digunakan tidak sama. Uji normalitas dilakukan dengan berbantu aplikasi SPSS versi 25.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah.

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan media *questions card* terhadap kemampuan *problem solving* siswa kelas IV mata pelajaran pendidikan pancasila MI Miftahush Shibyan 01 Semarang.

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media *questions card* terhadap

kemampuan *problem solving* siswa kelas IV mata pelajaran pendidikan pancasila MI Miftahush Shibyan 01 Semarang.

Kriteria pengambilan keputusan.

a. Jika nilai sig >0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan, yang berarti Ho diterima dan Ha ditolak.
b. Jika nilai sig <0,05 maka terdapat perbedaan yang siginifikan yang berarti Ha diterima dan Ho ditolak.

Berikut hasil uji hipotesis.

Tabel 4. 5 Nilai Rata-Rata

Group Statistics

	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil	posttest eksperimen	33	88.18	6.593	1.148
	posttest kontrol	32	64.06	7.976	1.410

Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai mean pada posttest kelas eksperimen sebesar 88,18, sedangkan nilai mean pada posttest kelas kontrol sebesar 64,06. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan

kelas kontrol yang berarti bahwa terdapat peningkatan kemampuan *problem solving* siswa setelah diberikan perlakuan berupa media *questions card.*

Tabel 4. 6 Uji Hipotesis Independent Sample t-Test

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means				
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
hasil	Equal variances assumed	.000	24.119	1.813	20.497	27.742
	Equal variances not assumed	.000	24.119	1.818	20.483	27.756

Berdasarkan hasil uji hipotesis independent sample t-test pada tabel diatas menunjukkan bahwa sig (2-tailed) sebesar 0.000 hal ini berarti 0.000 < 0,05. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media *questions card* terhadap

kemampuan *problem solving* siswa kelas IV mata pelajaran pendidikan pancasila MI Miftahush Shibyan 01 Semarang.

4. Uji N-Gain

Uji N-Gain digunakan untuk melihat keefektivitasan atau pengaruh media *questions card* yang digunakan . Uji N-gain dilakukan dengan berbantu aplikasi SPSS versi 25.

Tabel 4. 7 Tabel Uji N-Gain Score

No. Responden	Kelas Eksperimen	Kriteria Keefektifan
	N-Gain Score (%)	
1	33.33	Tidak Efektif
2	71.43	Cukup Efektif
3	75	Cukup Efektif
4	60	Cukup Efektif
5	71.43	Cukup Efektif
6	100	Efektif
7	75	Cukup Efektif
8	25	Tidak Efektif
9	60	Cukup Efektif
10	40	Kurang Efektif
11	77.78	Efektif
12	0	Tidak Efektif
13	45.45	Kurang Efektif
14	33.33	Kurang Efektif
15	85.71	Efektif
16	77.78	Efektif

17	50	Kurang Efektfi
18	90	Efektif
19	33.33	Kurang Efektif
20	100	Efektif
21	57.14	Cukup Efektif
22	42.86	Kurang Efektif
23	75	Cukup Efektif
24	60	Cukup Efektif
25	50	Kurang fektif
26	81.82	Efektif
27	33.33	Tidak Efektif
28	71.43	Cukup Efektif
29	63.64	Cukup Efektif
30	90	Efektif
31	0	Kurang Efektif
32	100	Efektif
33	40	Kurang Efektif
Rata-rata	59.69	
Minimal	0	
Maksimal	100	

No. Responden	**Kelas Kontrol**	**Kriteria Keefetifan**
	N-Gain Score (%)	
1	30.77	Tidak Efektif
2	25	Tidak Efektif
3	28.57	Tidak Efektif
4	12.5	Tidak Efektif

5	0	Tidak Efektif
6	25	Tidak Efektif
7	16.67	Tidak Efektif
8	25	Tidak Efektif
9	41.67	Kurang Efektif
10	44.44	Kurang Efektif
11	0	Tidak Efektif
12	0	Tidak Efektif
13	0	Tidak Efektif
14	18.18	Tidak Efektif
15	36.36	Tidak Efektif
16	50	Kurang Efektif
17	25	Tidak Efektif
18	0	Tidak Efektif
19	38.46	Tidak Efektif
20	11.11	Tidak Efektif
21	14.29	Tidak Efektif
22	11.11	Tidak Efektif
23	14.29	Tidak Efektif
24	22.22	Tidak Efektif
25	0	Tidak Efektif
26	0	Tidak Efektif
27	12.5	Tidak Efektif
28	0	Tidak Efektif
29	14.29	Tidak Efektif
30	0	Tidak Efektif

31	40	Tidak Efektif
32	0	Tidak Efektif
Rata-rata	17,42	
Minimal	0	
Maksimal	50	

Berdasarkan hasil uji N-gain pada tabel di atas diperoleh nilai rata-rata *pretest* dan *posttes*t pada kelas eksperimen sebesar 59,69 yang termasuk dalam kategori sedang. Rata-rata presentase kelas eksperimen sebesar 59,69% atau 60% termasuk dalam kategori cukup efektif. Hal ini berdasakan pada 9 siswa dengan kriteria efektif, 11 siswa dengan kriteria cukup efektif, 9 siswa dengan kriteria kurang efektif, dan 4 siswa dengan kriteria tidak efektif. sedangkan nilai rata-rata pretest dan posttest pada kelas kontrol sebesar 17, 42 yang termasuk dalam kategori rendah. Rata-rata presentase kelas eksperimen sebesar 17, 42% atau 17% termasuk dalam kategori tidak efektif. Hal ini berdasarkan pada 3 responden dengan kategori kurang efektif, dan 29 siswa dengan kategori tidak efektif. Maka berdasarkan hal tersebut penggunaan media questions card cukup memberikan kenaikan signifikan terhadap hasil belajar siswa.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *questions card* memberikan pengaruh yang positif terhadap kemampuan *problem solving* siswa kelas IV pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan seignifikan terhadap hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media *questions card*. Sejalan dengan pendekatan behaviorisme B.F. Skiner yang mengemukakan bahwa belajar merupakan hasil dari interaksi antara stimulus dan respon. Pembentukan perilaku yang diinginkan dapat dilakukan dengan pemberian stimulus yang tepat dan penguatan positif.[1] Media pembelajaran digunakan sebagai stimulus yang dapat mempengaruhi respon belajar siswa.

Questions card berfungsi sebagai stimulus eksternal yang dapat mempengaruhi respon aktif siswa seperti berpikir kritis, berdiskusi, dan mengambil keputusan dalam menyelesaikan permasalahan. Hal ini membentuk kebiasaan berfikir siswa sebagai respon atas stimulus yang diberikan oleh guru. Sehingga respon belajar yang dihasilkan akan lebih bermakna dan bertahan lama. Pertanyaan-pertanyaan yang disusun pada media *questions card* berperan sebagai stimulus sehingga

[1] Kiki Melita Andriani, dkk., "Penerapan Teori Belajar Behavioristik B.F.Skinner dalam Pembelajaran: Analisis Terhadap Artikel Jurnal Terindeks Sinta Tahun 2014-2020", *Jurnal SALIHA* , (Vol. 5, No. 1, tahun 2022), hlm. 78-91.

memicu respon berupa jawaban dan penyelesaian masalah dari siswa. Ketika siswa berhasil menjawab dengan benar guru akan memberikan apresiasi positif seperti pujian atau penilaian yang baik. Pola stimulus-repons antara guru dan siswa akan membentuk kemampuan *problem solving* siswa secara bertahap dan konsisten.

Melalui media *questions card* siswa diberikan pertanyaan yang terstruktur sehingga mendorong mereka untuk mampu mengidentifikasikan permasalahan, mencari solusi, merumuskan solusi, dan mengevaluasi jawaban. Hal ini sejalan dengan tahapan *problem solving* Polya yakni memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan rencana, dan megevaluasi hasil.[2] Media *questions card* yang disusun berdasarkan tingkat kesulitan pertanyaan akan membantu siswa mengenali permasalahan yang ada. Pertanyaan-pertanyaan dengan tingkat kesulitan yang berbeda pada media *questions card* ini akan menjadikan kemampuan berfikir kritis siswa berkembang sehingga siswa mampu untuk merencanakan dan memilih strategi dari permasalahan tersebut. Selain itu media *questions card* yang digunakan secara berkelompok akan menuntut siswa untuk menyampaikan solusi atau pendapat untuk melaksanakan rencana yang akan digunakan dalam

[2] Ahmad susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar,* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), hlm. 202-203.

menjawab pertanyaan-pertanyaan pada media tersebut. Penggunaan media questions card secara berkelompok ini mendorong siswa untuk merefleksikan jawabannya dan mengevaluasi kembali hasil dari solusi atau pendapat yang disampaikan tepat atau alternatif solusi yang disampaikan siswa lain lebih tepat.

Questions card adalah media pembelajaran kartu susun atau media model susun dalam kategori media visual. Model susun pada media kartu merupakan model media yang disusun berdasarkan pada informasi atau konsep secara sistematis dan terstruktur agar materi pembelajaran mudah dipahami.[3] Media *questions card* disusun sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa yang mempertimbangkan tingkat kognitif siswa. Pertanyaan-pertanyaan pada media *questions card* disusun sesuai dengan tingkat kesulitan yang berbeda tetapi sesuai dengan tingkatan kognitif siswa. Desain media *questions card* yang di mana siswa menyusun kartu untuk diselesaikan berdasarkan tingkat pemahaman mereka untuk meyelesaikan masalah ini dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan membuat siswa memahasi isi dari media kartu yang akan diselesaikan.

[3] Ahmad Susanto, dkk., "Pengaruh Media Kartu Susun Terhadap Keterampilan Menulis Teks Anekdot", *Seminar Nasional Penelitian*, (Jakarta: Universitas Muhammadiyah Jakarta, 7 Oktober 2020), hlm 1-10

Hal ini sejalan dengan pendekatan belajar kognitif R. Gagne pendekatan pembelajaran yang menekankan proses belajar yang sistematis dan terstruktur sehingga mampu menimbulkan persitiwa belajar dan proses kognitif.[4] Pembelajaran yang efektif memerlukan kondisi internal (kemampuan, motivasi, kesiapan) dan kondisi eksternal (stumulus, media pembelajaran). Dalam teori gagne terdapat sembilan peristiwa instruksional yang mednukung proses belajar yakni menarik perhatian, menyampaikan tujuan, merangsang ingatan terhadap pengetahuan sebelumnya, meyajikan stimulus, memberikan bimbingan belajar, memunculkan unjuk kerja, memberikan umpan balik, menilai unjuk kerja, dan meningkatkan retensi dan transfer belajar.[5]

Questions card secara kesuluruhan memenuhi peristiwa instruksional gagane. Tampilan visual yang menarik dan pertanyaan dalam media yang bervariasi dapat menarik perhatian siswa. Media ini memberikan stimulus yang mendorong siswa untuk mampu mencari solusi dan merangsang ingatan terhadap pengetahuan sebelumnya dalam bentuk

[4] Dina Safira Hutabarat, dkk., "Penerapan Teori Robert M.Gagne Pada Proses Belajar Matematika SMA.", *Tut Wuri Handayani: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan,* (Vol. 2, No. 2, tahun 2023), hlm 58-65.

[5] Rifqiyyatush Sholihah Al-Mahiroh dan Suyadi, "Kontribusi Teori Kognitif Gagne dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Qalamuna-Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*., (Vol. 12, No. 2, tahun 2020), hlm. 117-126

pertanyaan yang bersifat *problem solving*. Proses belajar kognitif peristiwa intruksional gagne ini melibatkan keterampilan berfikir tingkat tinggi sehingga akan mendorong kemampuan *problem solving* siswa.

Penelitian ini juga selajan dengan pendekatan kontruktivistik yang mana pengetahuan tidak secara langsung diberikan pada siswa melainkan siswa yang menafsirkan sendiri apa yang dipelajari.[6] Penggunaan media *questions card* membuat siswa dituntut untuk berdiskusi secara aktif dalam kelompok. Siswa diminta untuk menyampaikan pendapat, menanggapi argumen teman, dan mencari solusi bersama untuk menyelesaikan permasalahan. Maka dari itu, siswa akan dituntut aktif dalam pembelajaran yang dapat mendukung peningkatan *problem solving* siswa. Aktivitas pembelajaran tersebut akan menciptakan pemahaman dan pengetahuan melalui pengalaman atau refleksi siswa sendiri bukan diberikan seccara langsung kepada siswa.

Sejalan dengan temuan dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh La Ode Supriono yang menunjukkan bahwa penggunaan media *question card* dapat meningkatkan

[6] Ermis Suryana, dkk., "Teori Kontruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran." *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, (Vol. 5, No. 7, tahun 2022), hlm. 2070-2080.

kemampuan pemecahan masalah siswa.[7] Ni Km. Inten Prhamesti Putri juga membuktikan bahwa penggunaan media *questions card* dapat meningkatkan pemahaman konsep kemampuan berfikir kritis siswa dan keterlibatan aktif siswa dalam diskusi kelas.[8] Sri Murni dan M. Sifuddin Zuhri menunjukkan bahwa media *questions card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.[9] Penelitian yang dilakukan oleh Sinta Nauli Situngkir membuktikan bahwa pengguaan media *questions card* layak, praktid, dan efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.[10] Penelitian lain oleh Naniek Kusumawati juga membuktikan bahwa media *questions card* dapat memberikan pengaruh signifikan terhadap

[7] La Ode Supriono, dkk, "Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Question Car Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SD Inpres Paccerakkang", *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, (Vol. 8, No. 1, tahun 2023), hlm. 279-287

[8] Ni Km. Inten Phramesti Putri, dkk., "Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Questions Card Terhadap Pemahaman Konsep/dan Keterampilan Berpikir Krits IPA", *Thinking Skills and Creativity Journal*, (Vol. 1, No. 2, tahun 2018), hlm. 46-55.

[9] Sri Murni dan M. Saifuddin Zuhri, "Peningkatan Hasil Belajar Kelas V SD Melalui Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Questions Card", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, (Vol. 8, No. 2, tahun 2024), hlm. 19779-19788

[10] Sinta Nauli Situngkir, dkk, "Pengembangan Media Questions Card Berbasis Model Time Token Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, (Vol. 7, No. 3, tahun 2023), hlm. 21415-21426

hasil belajar IPA.[11]

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bahwa penggunaan media *questions card* merupakan strategi inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan *problem soving* siswa, terutama mata pelajaran pendidikan pancasila materi gotong royong yang menuntut pemahaman dan penerapan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari. Media quesions card yang mudah diterapkan, fleksibel, dan dapat digunakan dalam berbagai model pembelajaran membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan interaktif. Selain itu, penggunaan media questions card membantu siswa mengembangkan kemampuan berfikir logis, analitis, serta sikap demokratis dan tanggung jawab sebagaimana merupakan nilai-nilai pancasila dalam mata pelajaran pendidikan pancasila.

Implikasi dari penelitian ini adalah guru dapat menjadikan media *questions card* sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dan mengembangkan kemampuan problem solving khususnya dalam mata pelajaran pendidikan pancasila yang berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat. Selain itu, guru dapat

[11] Naniek Kusumawati, "Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Dengan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV sdn Kertosari II Kabupaten Madiun", *Jurnal Kependidikan Daar Islam Berbasis Sains*, (Vol. 4, No. 1, tahun 2019), hlm. 78-87.

mengembangkan variasi pertanyaan yang sesuai dengan muatan mata pelajaran dan tingkat pemahaman kognitif siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan relevan. Selain itu penggunaan questions card memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu mengembangkan kemampuan *problem solving* siswa. Penelitian ini juga membuka peluang bagi penelitian lanjutan untuk dapat meneliti dengan cakupan yang lebih luas seperti menguji keefektivitasan media questions card pada jenjang kelas yang berbeda, atau peneliti dapat mengembangkan variasi media yang serupa untuk meningkatkan keterampilan siswa lainnya.

D. Keterbatasan Penelitian

Terdapat keterbatasan yang peneliti temukan dalam penelitian ini, antara lain:

1. Keterbatasan waktu penelitian

   Peneliti memiliki keterbatasan waktu yang singkat dalam penelitian. Sehingga penerapan media questions card hanya dapat dilakukan dalam satu kali pertemuan. Hal ini tentu berpengaruh dalam keterbatasan evaluasi dampak jangka panjang dari penggunaan media *questions card* terhadap kemampuan *problem solving* siswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat melakukan penelitian dalam jangka waktu lebih panjang guna mendapatkan hasil yang

lebih mendalam dan berkelanjutan. Selain itu juga peneliti selanjutnya dapat mempertimbangkan dengan penggambungan media pembelajaran atau model pembelajaran lain.

2. Keterbatasan objek penelitian

   Peneliti memiliki keterbatasan pada objek penelitian yang hanya menggunakan satu kelas saja yaitu kelas IV. Sehingga belum dapat memberikan gambaran umum mengenai penerapan media *questions card* terhadap kemampuan problem solving siswa dalam lembaga pendidikan. Selain itu juga keterbatasan objek penelitian ini membatasi variasi karakteristik siswa karena objek penelitian yang hanya satu kelas, hal ini menjadikan belum mempresentasikannya karakteristik siswa secara lebih luas. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya dapat melibatkan lebih banyak objek penelitian seperti menggunakan objek penelitian kelas IV dari berbagai lembaga pendidikan atau menggunakan beberapa objek penelitian dalam satu lembaga pendidikan. Supaya memperoleh gambaran yang lebih luas mengenai pengaruh penggunaan media *questions card* terhadap kemampuan *problem solving* siswa.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media *questions card* dalam terhadap kemampuan *problem solving* siswa kelas IV mata pelajaran pendidikan pancasila MI Miftahush Shibyan 01 Semarang.

Hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata nilai kelas eksperimen lebih besar dari nilai rata-rata kelas kontrol. Nilai rata-rata kelas eksperimen yang diberikan perlakuan sebesar 88,18 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol tanpa adanya perlakuan sebesar 64,06. Dengan kata lain terdapat perbedaan kemampuan *problem solving* siswa antara kelas eksperimen yan diberikan perlakuan dengan kelas kontrol tanpa adanya perlakuan. Hasil uji hipotesis *Independent Sample t-Test* menujukkan bahwa nilai signifikasi (sig.2-tailed) menunjukkan hasil 0,000 yang mana lebih kecil dari 0,05. Maka dengan demikian Ho ditolak dan Ha diterima.

Pada hasil uji N-gain kelas eksperimen menunjukkan rata-rata presentase sebesar 57% dalam kategori cukup efektif, sedangkan rata-rata presentase kelas kontrol sebesar 17% dalam kategori kurang efektif, maka dari itu media *questions card*

memberikan peningkatan cukup signifikan terhadap kemampuan *problem solving* yang dapat dilihat berdasarkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut artinya bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *questions card* dalam menumbuhkan kemampuan *problem solving* siswa.

B. Saran

Adapun saran yang diberikan peneliti berdasarkan penemuan saat penelitian berlangsung adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

   Guru harus lebih inovatif dalam menggunakan media pembelajaran agar dapat meningkatkan kemampuan *problem solving* siswa. Selain itu juga agar kegiatan pembelajaran menjadi aktif. Guru juga dapat menggunakan media *questions card* sebagai alternatif untuk kegiatan pembelajaran yang kreatif dan efektif.

2. Bagi Sekolah

   Sekolah sebagai instansi pendidikan harus mendukung guru untuk meciptakan pembelajaran yang inovatif, dengan penyediaan pelatihan, media pembelajaran, dsb.

3. Bagi Siswa

   Siswa diharapkam selalu giat dan semangat dalam memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru, sehingga mendapatkan hasil yang maksimal.

C. Kata Penutup

Alhamdulillah, dengan puji syukur kepada Allah SWT atas berkat dan rahmatnya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Maka dari itu peneliti menerima kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Peneliti harap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, J, " Analisis Metode Pembelajaran Smart Pocket And Questions Card Dalam Meningkatkan Antusiasme Siswa Belajar Perpajakan Di Kelas XI IPS", *Jurnal Suluh Edukasi*, (Vol. 1, No. 2, tahun 2020).

Andriani, K. M., dkk., "Penerapan Teori Belajar Behavioristik B.F.Skinner dalam Pembelajaran: Analisis Terhadap Artikel Jurnal Terindeks Sinta Tahun 2014-2020", *Jurnal SALIHA* , (Vol. 5, No. 1, tahun 2022).

Abraham, I, dan Supriyati, Y, " Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review", *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME),* (Vol. 8, No. 3, tahun 2022).

Al-Mahiroh, F, S, dan Suyadi, "Kontribusi Teori Kognitif Gagne dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Qalamuna-Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*., (Vol. 12, No. 2, tahun 2020), hlm. 117-126

Ardani, N. P. M., dkk, " Pengaruh Model Kooperatif TGT Berbantu Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V", *Jurnal Mimbar PGSD UNDIKSHA,* (Vol. 2, No. 1, tahun 2014).

Arikunto, Suharsimi., *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2020)

Arikunto, Suharsimi., *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012).

Batubara, Hamdan Husein, *Media Pembelajaran MI/SD*, (Semarang: CV Graha Edu, 2020)

Dorothea Novia Ludo., "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Materi Fungsi Melalui Penerapan Model Pendidikan Matematika Realistik", *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, (Vol. 7. No. 1, tahun 2021).

E-book: Pagarra, H., dkk, *Media Pembelajaran*, (Gunungsari: Badan Penerbit UNM, 2022).

E-book: Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013)

Hidayah, Rani Khoerul., "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Media Question Cards Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SD Negeri 4 Metro Barat", *Skripsi* (Bandar Lampung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, 2023).

Hiliani, Fitri., "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Di Sd Negeri 101748 Klumpang Kebun Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang T.A 2019/2020", *Skripsi* (Medan: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2020).

Hutabarat, D. S., dkk., "Penerapan Teori Robert M.Gagne Pada Proses Belajar Matematika SMA.", *Tut Wuri Handayani: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, (Vol. 2, No. 2, tahun 2023), hlm 58-65.

Khairunnisa, dan Jiwandono. I. S., "Analisis Metode Pembelajaran Komunikatif Untuk PPKN Jenjang Sekolah Dasar", *ELSE (Elementary School Education Journal)*, (Vol. 4, No. 1, thun 2020).

Kholipah, N., dkk., "Penerapan Media Qestion Card dalam Model Pembelajaran Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran", *Jurnal Pinus: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, (Vol. 8, No. 1, tahun 2022).

Kustandi C., dan Darmawan, D., *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep&Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Mayarakat*, (Jakarta: Kencana, 2020)

Kusumawati, Naniek., "Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Dengan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV sdn Kertosari II Kabupaten Madiun", *Jurnal Kependidikan Daar Islam Berbasis Sains*, (Vol. 4, No. 1, tahun 2019).

Lutfiah, Z., dkk., "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Mata

Pelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar", *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,* (Vol. 10, No. 3, tahun 2024)

Mulyaningtyas, Pratiwi Andri., "Pemanfaatan Kartu Pembelajaran dan Styrofoam Chart Sebagai Media Belajar Materi Pokok Sistem Pernapasan Manusia Di SMP Negeri 4 Pati", *Skripsi (*Semarang: Fakultas Matematika dan Ilmu Pendidikan Alam Universitas Negeri Semarang, 2009).

Murni., M. dan Zuhri, M. S., "Peningkatan Hasil Belajar Kelas V SD Melalui Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Questions Card", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, (Vol. 8, No. 2, tahun 2024).

Muslim, Ahmad., "Landasan Filsafat Idealisme dan Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar", *JETISH: Journal of Education Technology Information Social Sciences and Health*, (Vol. 1, No. 1, tahun 2022).

Nana, Syaodih Sukmadinata., *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT. Rosda Karya, 2017)

Putri, Cindy Rizani. "Penggunaan Media Questions Card Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Muatan IPA di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Hikmah Kota Jambi", *Tesis* (Jambi: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi, 2023)

Putri, N. K. I. P., dkk., "Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Questions Card Terhadap Pemahaman Konsep/dan Keterampilan Berpikir Krits IPA", *Thinking Skills and Creativity Journal*, (Vol. 1, No. 2, tahun 2018)

Salinan Surat Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementrian Pendidikan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Nomor 003/H/KR/2022, *Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka*.

Salsabila, J. S. dan Indrawati, D., "Pengembangan Kartu Soal Berbasis Augmented Reality Materi Ciri-Ciri Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar", *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (Vol. 10, No. 1, tahun 2022).

Situngkir, S. N. dkk, "Pengembangan Media Questions Card Berbasis Model Time Token Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, (Vol. 7, No. 3, tahun 2023)

Sukarelawan, I. dkk, *N-Gain VS Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta didik dalam Desain One Grup Pretest-Pos*t.", (Yogyakarta: Suryachaya, 2024)

Supriono, L. O., dkk, "Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Question Car Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SD Inpres Paccerakkang", *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, (Vol. 8, No. 1, tahun 2023)

Susanto, Ahmad., *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013)

Susanto, A., dkk., "Pengaruh Media Kartu Susun Terhadap Keterampilan Menulis Teks Anekdot", *Seminar Nasional Penelitian*, (Jakarta: Universitas Muhammadiyah Jakarta, 7 Oktober 2020).

Tawil, M., dan Liliasari, *Berfikir Kompleks*, (Makassar: Badan Penerbit Universitas Makassar, 2013).

Ulya, Himmatul., "Profil Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Bermotivasi Belajar Tinggi Berdasarkan Ideal Problem Solving", *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, (Vol. 2, No. 1, tahun 2016)

Utami, Lia., "Pengaruh Penggunaan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI IPS Man 1 Kota Dumai", *Skripsi* (Pekanbaru: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2023).

Zainal, Arifin., *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosadakarya, 2014

LAMPIRAN I : PROFIL MADRASAH

PROFIL MADRASAH

Nama Madrasah	:	MI Miftahush Shibyan 01
Alamat	:	Jalam Rejosari III RT 011/RW 004, Genuksari, Genuk, Semarang,
Kepala Madrasah	:	A. Ghufron, M. Pd.
Visi Madrasah	:	**"UNGGUL PRESTASI LUHUR BUDI PEKERTI"**

Misi Madrasah :

1. Terwujudnya generasi islam yang berakhlakul karimah dan mampu membaca segala keadaan alam.
2. Terwujudnya generasi islam yang unggul dalam prestasi akademik sebagai bekal melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi dan atau hidup mandiri
3. Terwujudnya generasi islam yang santun dalam berututur dan berperilaku

Tujuan :

1. Menjadikan peserta didik berkepribadian islami dengan mengamalkan ajaran islam Ahlus Sunnah wal Jamaah sebagai bekal menjalani kehidupan
2. Mewujudkan peserta didik yang memiliki sikap, pengetahuan dan ketrampilan yang seimbangan sebagai bekal mengikuti pendidikan lebih lanjut.

3. Mewujudkan peserta didik yang mampu berpikir aktif, kreatif, dan keterampilan memecahkan masalah.

LAMPIRAN II : DAFTAR NAMA SISWA

DAFTAR NAMA SISWA KELAS EKSPERIMEN

No	Nama Siswa	Kode
1	Abid Aqila Rizky	E-01
2	Afifatun ‘Aisyah	E-02
3	Agustina Warini	E-03
4	Al Chafili Rajendra Putra	E-04
5	Alifian Iqbal Afifurokhim	E-05
6	Alika Nayla Putri	E-06
7	Almaresya Widya Fadzilah	E-07
8	Almira Hasna Salsabila	E-08
9	Alya Jnan Maulida Ghofani	E-09
10	Ananda Galih Saputra	E-10
11	Anindya Kirana Larassati	E-11
12	Annisa Putri Dwi Noviyanti	E-12
13	Elang Rizqi Raditya	E-13
14	Erfan Ade Saputra	E-14
15	Faiha Nada Zalfa	E-15
16	Favian Rachel Firaz	E-16
17	Gadwi Putra Syebara	E-17
18	Hadania El Maria Rachim	E-18
19	Haidar Salahudin Syabil	E-19
20	Hamda Sakhiya Putri	E-20

21	Jihan Lovelyna	E-21
22	Mahira Haura Humaira	E-22
23	Muhammad Hisyam Alfarizqi	E-23
24	Nafisa Fara Azzahra	E-24
25	Nayaka Ahmad Azzamy	E-25
26	Raziq Hanan	E-26
27	Shafiyya Nur Azizah	E-27
28	Sisillia Widya Susanti	E-28
29	Vani Aprilio Gofuro	E-29
30	Yuriko Yaffa Athira Kusnandri	E-30
31	Callista Raisa Zarifah	E-31
32	Azza Dzacwan	E-32
33	Jayadi	E-33

DAFTAR NAMA SISWA KELAS KONTROL

No	Nama Siswa	Kode
1	Achza Zahirulchaq Masaqi	K-01
2	Andrian Pradipta Amzari	K-02
3	Ando Argika	K-03
4	Asyila Putri Guritno	K-04
5	Bagas Adi Saputra	K-05
6	Hasnain Bisma Pradoto	K-06
7	Jessica Oktavia	K-07
8	Kaesha Destiara Sari	K-08
9	Kamelia Anjani Putri	K-09
10	Khoirul Nizam Pratama	K-10
11	Leona Zahra Sugiyono	K-11
12	Mahira Hasna Kamila	K-12
13	Maulana Abid Ahmad	K-13
14	Miqaella Calista Putri	K-14
15	Muhammad Abidzar Al Faiza	K-15
16	Muhammad Argantayuda Arfitama	K-16
17	Muhammad Arka Said Romadlon	K-17
18	Muhammad Asyraf Al Farras	K-18
19	Muhammad Brilian Januarta	K-19
20	Muhammad Faeyza	K-20
21	Muhammad Faiz Zainul Alam	K-21

22	Muhammad Rifqi Najid	K-22
23	Muhammad Yusuf Ramadhan	K-23
24	Nada Fajriya Salsabila	K-24
25	Nafisa Azzahra Putri	K-25
26	Nawang Wulan Dwi Anggraeni	K-26
27	Naysa Evita Qirani	K-27
28	Raditya Irfanul Addin	K-28
29	Rizma Yasinta Alfatih	K-29
30	Safira Dian Pratiwi	K-30
31	Zaha Alzaina Nurdiniyyah	K-31
32	Muhammad Irkham Maulana	K-32

LAMPIRAN III : INSTRUMENT KELAS UJI COBA

KISI-KISI SOAL UJI COBA INSTRUMEN

Satuan Pendidikan : MI Miftahush Shibyan 01

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

Materi : Gotong Royong

Kelas/Semester : IV/2

Jumlah Soal : 10

A. Elemen

Negara Kesatuan Republik Indonesia

B. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

C. Indikator Pembalajaran

1. Menguraikan kegiatan gotong royong dengan bahasa sendiri. **(C4)**
2. Menganalisis contoh-contoh kegiatan gotong royong dalam kehidupan sehari-hari **(C4)**
3. Memutuskan tindakan yang sesuai dengan nilai gotong royong dalam sebuah situasi **(C5)**

4. Menilai pentingnya nilai gotong royong dalam kehidupan bermasyarakat **(C5)**

Indikator Pembelajaran	**Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah *(Problem Solving)***	**Tingkatan Ranah**	**Nomor Soal**	**Bentuk Soal**
Menguraikan makna kegiatan gotong royong dengan bahasa sendiri	Memahami masalah Merencanakan penyelesaian Melaksanakan rencana Memeriksa kembali	C4	1	Uraian
Menganalisis contoh-contoh kegiatan gotong royong dalam kehidupan sehari-hari	Memahami masalah Merencanakan penyelesaian Melaksanakan rencana Memeriksa kembali	C4	2, 5, 8, 10	Uraian
Memutuskan tindakan yang sesuai dengan nilai gotong	Memahami masalah Merencanakan penyelesaian Melaksanakan rencana Memeriksa kembali	C5	3,6, 9	Uraian

royong dalam sebuah situasi				
Menilai pentingnya nilai gotong royong dalam kehidupan bermasyarakat	Memahami masalah	C5	4, 7	Uraian
	Merencanakan penyelesaian			
	Melaksanakan rencana			
	Memeriksa kembali			

SOAL UJI COBA

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Kerjakan soal dibawah ini dengan sungguh-sungguh, jangan lupa berdoa sebelum mengerjakan soal!

1) Perhatikan pertanyaan di bawah ini!
   a. Apakah kalian pernah mengikuti kegiatan gotong royong di lingkungan sekitar rumahmu? Coba ceritakan pengalamanmu saat mengikuti kegiatan gotong royong?
   b. Setelah kalian menceritakan pengalaman mengikuti kegiatan gotong royong di lingkungan rumah, coba jelaskan apa yang dimaksud dengan gotong royong dengan bahasa kalian sendiri?

   Jawaban:

   a. ….....
      .....
   b. ….....
      .....

2) Perhatikan gambar berikut ini!

a. Kegiatan apa yang sedang dilakukan pada gambar diatas? Dan biasanya kegiatan itu dilakukan di mana?
b. Apa manfaat yang di dapatkan dengan dilakukannya dari melakukan kegiatan tersebut?

Jawaban:

a. ….....
.....
b. ….....
.....

3) Saat sedang beristirahat Budi yang merupakan ketua kelas IV diminta Bu Guru untuk membawakan setumpuk buku ke ruang guru. Dalam perjalanan ke ruang guru ternyata buku yang di bawa Budi terjatuh. Tapi pada saat itu tidak ada teman lain yang membantu Budi, mereka hanya melihat Budi mengambil buku dan kesulitasn membawanya.
   a. Jika kamu berada disituasi tersebut, apa yang seharusnya kamu lakukan kepada Budi?
   b. Lalu apa yang akan kamu lakukan kepada teman-teman yang hanya melihat Budi tanpa membantunya?

Jawaban:

a. ….....
.....

b. ….....
.....

4) Perhatikan pertanyaan berikut ini!
   a. Sebutkan manfaat dilaksanakannya kerja bakti di lingkungan masyarakat?
   b. Apa saja nilai-nilai yang dapat kita pelajari dari semangat gotong royong saat melakukan kerja bakti?

Jawaban:

a. ….....
.....

b. ….....
.....

5) Perhatikan pertanyaan di bawah ini!
   a. Sebutkan 3 contoh kegiatan gotong royong di sekolah dan di rumah?
   b. Dari beberapa kegiatan gotong royong yang telah kalian sebutkan tadi kegiatan gotong royong apa saya yang sudah pernah kalian lakukan?

Jawaban:

a. ….....
.....

b. ….....

.....

6) Di lingkungan tempat tinggalmu sering terjadi banjir saat musim hujan. Beberapa rumah warga juga terendam banjir. Hal ini disebabkan karena banyaknya sampah yang menyumbat disekolah karena jarang dibersihkan oleh warga sekitar.
   a. Apa yang akan kamu lakukan bersama teman-teman untuk membantu warga yang terkena banjir?
   b. Bagaimana cara kamu untuk mengatasi permasalahan yang menyebabkan banjir dilingkungan tempat tinggalmu?

   Jawaban:

   a. ….....

   .....

   b. ….....

   .....

7) Di Desa Sukamaju banyak masyarakat yang enggan untuk mengikuti gotong royong karena terdapat kesibukan masing-masing dan beberapa warga juga malas menganggap bahwa gotong royong itu tidak penting. Maka dari itu rasa persatuan antara warga di Desa Sukamaju menjadi renggang.
   a. Berdasarkan cerita di atas, apa dampak yang terjadi jika masyarakat enggan untuk mengikuti kegiatan gotong royong?

b. Bagaimana cara kita agar masyarakat Desa Sukamaju mau berpartisipasi mengikuti kegiatan gotong royong?

Jawaban:

a. ….....

.....

b. ….....

.....

8) Perhatikan gambar di bawah ini!

a. Kegiatan apa yang sedang dilakukan pada gambar diatas? Dan biasanya kegiatan itu dilakukan di mana?

b. Apa manfaat yang di dapatkan dengan dilakukannya dari melakukan kegiatan tersebut?

Jawaban:

a. ….....

b. ….....

9) Karena hujan deras banyak ranting dan daun yang berjatuhan di sekitar jalan menuju ke sekolah. Hal ini menyebabkan kendala bagi para pengguna jalan terutama pejalan kaki. Para pengguna jalan yang melewati jalan tersebut juga enggan untuk

menyingkirkan dan membersihkan ranting-ranting pohon tersebut.

a. Jika kamu berada disituasi tersebut, apa yang seharusnya kamu dan teman-temanmu lakukan sebagai pejalan kaki?
b. Lalu apa yang akan kamu lakukan agar kepada para pejalan kaki yang enggan untuk membersihkan ranting yang jatuh supaya ikut membersihkan ranting-ranting tersebut?

Jawaban:

a. ….....
b. ….....

10) Perhatikan pertanyaan di bawah ini!
    a. Sebutkan 3 contoh kegiatan gotong royong di lingkungan masyarakat?
    b. Dari beberapa kegiatan gotong royong yang telah kalian sebutkan tadi kegiatan gotong royong apa saya yang sudah pernah kalian lakukan?

Jawaban:

a. ….....
b. ….....

KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSKORAN SOAL UJI COBA

No.	Kunci Jawaban	Skor
1.	a. pernah, membantu orang tua membersihkan rumah, kerja bakti dilingkungan masyarakat, membersihkan selokan yang tersumbat, dsb. b. Gotong royong adalah kegiatan yang dilakukan bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama.	4
2.	a. Piket kelas, dilakukan di lingkungan sekolah b. Manfaat melakukan piket kelas adalah kelas menjadi nyaman dan bersih, dan dapat menjaga hubungan pertemanan	4
3.	a. Membantu Budi mengambilkan buku-buku yang jatuh di lantai dan menawarkan bantuan untuk membawakan buku ke ruang guru b. Menasihati teman-teman jika ada yang sedang kesusahan atau mengalami kesulitan sikap kita seharusnya adalah menolong, tidak hanya acuh dan mengabaikan saja.	4
4.	a. Menjaga lingkungan agar tetap bersih, mempererat tali persaudaraan, menciptakan kerukunan antar masyarakat, dsb.	4

	b. Nilai persatuan dan kesatuan, nilai kebersamaan, nilai kerja sama, dsb.	
5.	a. Piket kelas, membersihkan halaman sekolah, menolong teman yang kesulitan, dsb. b. Menyebutkan kegiatan gotong royong yang pernah dilakukan disekolah seperti piket kelas, membersihkan halaman, dsb.	4
6.	a. Membantu warga yang terdampak banjir dengan mengirimkan bantuan kepada korban yang dapat disalurkan melalui dinas tekait. b. Melakukan permersihan berkala setiap minggu dengan kerja bakti agar sampah-sampah tidak tersumbat.	4
7.	a. Lingkungan di Desa Sukamaju menjadi kotor dan sarang penyakit, dan semakin menurunnya kerukunan antar masyarakat di Desa Sukamaju b. Melakukan musyawarah antar warga mengenai penyediaan waktu untuk dilakukan kegiatan gotong royong secara berkala, agar kerukunan antar warga tertap terjaga.	4
8.	a. Ronda malam, dilakukan di lingkungan masyarakat	4

	b. Meningkatkan keamanan lingkungan, meminimimalkan tindak kejahatan, dan mempererat tali silaturahmi antar warga	
9.	a. Mengambil ranting-ranting dan daun-daun yang berjatuhan di jalan dan membuang ke tempat sampah agar memudahkan para pejalan kaki lainnya. b. Meminta pejalan kaki yang enggan untuk membantu membersihkan ranting yang berjatuhan, dan menasihatinya agar lain kali jika ada ranting yang berjatuhan di jalan agar diambil supaya memudahkan pejalan kaki lainnya.	4
10.	a. Kerja bakti, membangun fasilitas umum, ronda malam, dsb. b. Menyebutkan kegiatan gotong royong di linkungan masyarakat yang pernah dilakukan seperti kerja bakti, pos ronda, dsb.	4
Skor maksimum		**40**

PEDOMAN PENILAIAN SOAL UJI COBA

No.	Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah *(Problem Solving)*	Indikator Pembelajaran	Kriteria	Skor	No. Soal
1.	Memahami masalah	Menguraikan kegiatan gotong royong dengan bahasa sendiri	Siswa belum mampu menuliskan atau mendeskripsikan mengenai pengalaman makna gotong royong	**1**	1
	Merencanakan penyelesaian		Siswa hanya mampu mendeskripsikan pengalaman mereka, namun belum menuliskan makna gotong royong	**2**	

	Melaksanakan rencana		Siswa mampu mendeskripsikan pengalaman, namun belum lengkap dalam menuliskan makna gotong royong	**3**	
	Memeriksa kembali		Siswa mampu mendeskripsikan pengalaman dan makna gotong royong dengan benar	**4**	
2.	Memahami masalah	Menganalisis contoh-contoh kegiatan gotong royong dalam kehidupan sehari-hari	Siswa belum mampu menyebutkan contoh kegiatan gotong royong, pengalaman bergotong royong, dan manfaat dari kegiatan gotong royong	**1**	2, 5, 8, 10

	Merencanakan penyelesaian		Siswa mampu menyebutkan contoh kegiatan gotong royong dan pengalaman bergotong royong, namun belum menyebutkan manfaat gotong royong	**2**	
	Melaksanakan rencana		Siswa mampu menyebutkan contoh kegiatan gotong royong, pengalaman bergotong royong, dan manfaat gotong royong, namun belum lengkap	**3**	
	Memeriksa kembali		Siswa mampu menyebutkan contoh kegiatan gotong royong,	**4**	

			pengalaman bergotong royong, dan manfaat gotong royong secara lengkap.		
3.	Memahami masalah	Memutuskan tindakan yang sesuai dengan nilai gotong royong dalam sebuah situasi	Siswa belum mampu menentukan penyelesaian dan memberikan solusi dari situasi yang diberikan.	**1**	3, 6, 9
	Merencanakan penyelesaian		Siswa mampu menentukan penyelesaian, namun belum memberikan solusi dari situasi yang diberikan.	**2**	
	Melaksanakan rencana		Siswa mampu menentukan penyelesaian dan memberikan solusi dari situasi	**3**	

			yang diberikan, namun belum tepat.		
	Memeriksa kembali		Siswa mampu menentukan penyelesaian dan memberikan solusi dari situasi yang diberikan secara tepat.	**4**	
4.	Memahami masalah	Menilai pentingnya nilai gotong royong dalam kehidupan bermasyarakat	Siwa belum mampu mendeskripsikan nilai penting dan dampak dari gotong royong	**1**	4, 7
	Merencanakan penyelesaian		Siswa mampu mendeskripsikan nilai penting dari gotong royong, namun belum mampu mendeskripsikan	**2**	

			dampak gotong royong.		
	Melaksanakan rencana		Siswa mampu mendeksripsikan nilai penting dan dampak gotong royong, namun belum lengkap dan tepat	**3**	
	Memeriksa kembali		Siswa mampu mendeskripsikan nilai penting dan dampak gotong royong dengan lengkap dan tepat	**4**	

LAMPIRAN IV : HASIL UJI COBA

UJI VALIDITAS ITEM SOAL UJI COBA

No	Kode	Butir Soal										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	U-01	2	1	3	1	2	2	2	1	2	3	19
2	U-02	3	4	2	2	2	3	2	3	3	4	28
3	U-03	1	2	3	1	2	4	1	1	2	2	19
4	U-04	2	3	4	2	3	4	1	4	2	4	29
5	U-05	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	38
6	U-06	4	3	3	3	4	3	2	3	3	3	31
7	U-07	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	21
8	U-08	2	2	4	3	4	3	2	2	2	2	26
9	U-09	3	2	4	2	4	3	2	3	3	4	30
10	U-10	4	3	4	4	4	4	3	2	4	4	36
11	U-11	2	2	3	2	3	2	2	3	2	4	25
12	U-12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	31
13	U-13	2	3	3	2	3	3	1	4	3	4	28
14	U-14	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	37
15	U-15	2	4	4	2	2	4	2	2	3	4	29
16	U-16	4	3	2	4	4	4	3	3	2	4	33
17	U-17	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	34
18	U-18	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	36
19	U-19	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	37
20	U-20	2	2	4	3	4	4	3	3	3	4	32
21	U-21	4	4	4	4	4	4	3	2	1	1	31
22	U-22	3	3	2	2	3	3	2	3	3	4	28
23	U-23	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	17
24	U-24	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	37
25	U-25	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	37
26	U-26	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	37
27	U-27	4	3	4	4	4	4	3	2	2	1	31
28	U-28	2	4	4	3	3	4	3	3	2	4	32
		Validitas										
R. HITUNG		0.624	0.807	0.354	0.562	0.746	0.687	0.784	0.750	0.695	0.561	
R.TABEL		0.374	0.374	0.374	0.374	0.374	0.374	0.374	0.374	0.374	0.374	
KET.		Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	

UJI REABILITAS ITEM SOAL UJI COBA

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.858	10

UJI TINGKAT KESUKARAN ITEM SOAL UJI COBA

No	Kode	Butir Soal										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	U-01	2	1	3	1	2	2	2	1	2	3	19
2	U-02	3	4	2	2	2	3	2	3	3	4	28
3	U-03	1	2	3	1	2	4	1	1	2	2	19
4	U-04	2	3	4	2	3	4	1	4	2	4	29
5	U-05	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	38
6	U-06	4	3	3	3	4	3	2	3	3	3	31
7	U-07	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	21
8	U-08	2	2	4	3	4	3	2	2	2	2	26
9	U-09	3	2	4	2	4	3	2	3	3	4	30
10	U-10	4	3	4	4	4	4	3	2	4	4	36
11	U-11	2	2	3	2	3	2	2	3	2	4	25
12	U-12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	31
13	U-13	2	3	3	2	3	3	1	4	3	4	28
14	U-14	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	37
15	U-15	2	4	4	2	2	4	2	2	3	4	29
16	U-16	4	3	2	4	4	4	3	3	2	4	33
17	U-17	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	34
18	U-18	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	36
19	U-19	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	37
20	U-20	2	2	4	3	4	4	3	3	3	4	32
21	U-21	4	4	4	4	4	4	3	2	1	1	31
22	U-22	3	3	2	2	3	3	2	3	3	4	28
23	U-23	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	17
24	U-24	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	37
25	U-25	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	37
26	U-26	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	37
27	U-27	4	3	4	4	4	4	3	2	2	1	31
28	U-28	2	4	4	3	3	4	3	3	2	4	32
TINGKAT KESUKARAN												
Rata-Rata		2.9	3.1	3.2	2.6	3.4	3.4	2.6	2.9	2.8	3.4	
Skor Maksimal		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
TK		0.72	0.77	0.80	0.66	0.84	0.86	0.66	0.71	0.71	0.85	
Kriteria		Mudah	Mudah	Mudah	Sedang	Mudah	Mudah	Sedang	Mudah	Mudah	Mudah	

UJI DAYA PEMBEDA ITEM SOAL UJI COBA

No	Kode	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total	
5	U-05	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	38	KELOMPOK ATAS
14	U-14	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	37	
19	U-19	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	37	
24	U-24	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	37	
25	U-25	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	37	
26	U-26	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	37	
10	U-10	4	3	4	4	4	4	3	2	4	4	36	
18	U-18	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	36	
17	U-17	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	34	
16	U-16	4	3	2	4	4	4	3	3	2	4	33	
20	U-20	2	2	4	3	4	4	3	3	3	4	32	
28	U-28	2	4	4	3	3	4	3	3	2	4	32	
6	U-06	4	3	3	3	4	3	2	3	3	3	31	
12	U-12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	31	
21	U-21	4	4	4	4	4	4	3	2	1	1	31	KELOMPOK BAWAH
27	U-27	4	3	4	4	4	4	3	2	2	1	31	
9	U-09	3	2	4	2	4	3	2	3	3	4	30	
4	U-04	2	3	4	2	3	4	1	4	2	4	29	
15	U-15	2	4	4	2	2	4	2	2	3	4	29	
2	U-02	3	4	2	2	2	3	2	3	3	4	28	
13	U-13	2	3	3	2	3	3	1	4	3	4	28	
22	U-22	3	3	2	2	3	3	2	3	3	4	28	
8	U-08	2	2	4	3	4	3	2	2	2	2	26	
11	U-11	2	2	3	2	3	2	2	3	2	4	25	
7	U-07	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	21	
1	U-01	2	1	3	1	2	2	2	1	2	3	19	
3	U-03	1	2	3	1	2	4	1	1	2	2	19	
23	U-23	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	17	

DAYA PEMBEDA										
Jumlah	81	86	90	74	94	96	74	80	79	95
BA	47	50	46	43	53	53	47	47	47	55
BB	34	36	44	31	41	43	27	33	32	40
JA	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
JB	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
D	0.93	1.00	0.14	0.86	0.86	0.71	1.43	1.00	1.07	1.07
KRITERIA	Baik Sekali	Baik Sekali	Jelek	Baik Sekali	Baik Sekali	Baik Sekali	Baik Sekali	Baik Sekali	Baik Sekali	Baik Sekali

LAMPIRAN V : MODUL KELAS EKSPERIMEN

MODUL AJAR KELAS EKSPERIMEN PENDIDIKAN PANCASILA KURIKULUM MERDEKA 2025
MATERI GOTONG ROYONG

INFORMASI UMUM
A. IDENTITAS MODUL
Penyusun : Zanuba Arifah Fajriani Nor Instansi : MI Miftahush Shibyan 01 Tahun Penyusunan : 2025 Jenjang Sekolah : MI Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila Fase/ Kelas : B/IV BAB : Kerja Sama di Lingkunganku Topik : Gotong Royong Alokasi Waktu : 2 JP (2 X 35 Menit)
B. KOMPETENSI AWAL
1. Peserta didik mengetahui mengenai makna keberagaman sosial dan budaya yang ada di lingkungannya. 2. Peserta didik sudah mengenal tentang makna sikap kerja sama yang dilakukan di lingkungan mereka.
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA DAN PELAJAR RAHMATAN LIL 'ALAMIN
Profil Pelajar Pancasila

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, dengan cara melatih peserta didik dengan berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran
2. Bernalar kritis, dengan cara menumbuhkan dan menujukkan rasa ingin tahu peserta didik melalui penyampaian pendapat dalam berdiskusi kelompok atau dalam proses pembelajaran.
3. Bergotong Royong, dengan cara melatih peserta didik untuk menujukkan rasa kekompakan dan bekerjasama dalam berdiskusi kelompok.

- **Profil Pelajar Rahmatan Lil 'Alamin**

1. Lurus dan tegas (I'tidal) yaitu menempatka sesutau pada tempatnya serta melaksanakan hak dan kewajiban secara proporsional. Dengan cara melakukan apa-apa saja yag perlu dilakukan seperti mengerjakan tugas, bersikap sopan, dll.
2. Berimbang (Tawazu) yaitu pemahaman dan pengalaman agama secara seimbang.

D. SARANA DAN PRASARANA

- Sarana : Papan Tulis, *Questions Card*, Lembar Kerja Peserta Didik.
- Prasarana : Ruang Kelas
- Sumber Belajar : Buku Siswa Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas 4 Semester Genap (Dadi Purnomo., *Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas 4 Semester Genap*. Penerbit Redaksional Karakter Prima: Karanganyar).
- Media Pembelajaran : *Questions Card* (Kartu Pertanyaan)

E. TARGET PESERTA DIDIK
Peserta didik regular/umum yang tidak memiliki kesulitan dalam memahami materi
F. JUMLAH PESERTA DIDIK
Jumlah peserta didik 34 anak.
G. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN
Model : *Cooperative Learning* Metode : Permainan *Questions Card* (kartu pertanyaan), diskusi, dan tanya jawab.

KOMPETENSI INTI
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN
Peserta didik mampu menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.
B. TUJUAN PEMBELAJARAN
1. Melalui media pembelajaran *questions card* dan diskusi kelompok peserta didik mampu menguraikan makna kegiatan gotong royong dengan dengan tepat. **(C4)** 2. Melalui media pembelajaran *questions card* dan diskusi kelompok peserta didik mampu menganalisis contoh-contoh kegiatan gotong royong dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat. **(C4)**

3. Melalui latihan soal dan tanya jawab peserta didik mampu memutuskan tindakan yang sesuai dengan nilai gotong royong dalam sebuah situasi**. (C5)**
4. Melalui latihan soal dan tanya jawab peserta didik mampu menilai pentingnya nilai gotong royong dalam kehidupan bermasyarakat**. (C5)**

C. ALUR TUJUAN PEMBELJARAN

1. Peserta didik didik dapat menguraikan makna kegiatan gotong royong dalam bahasa mereka sendiri.
2. Peserta didik dapat menganalisis contoh-contoh kegiatan gotong royong dalan kehidupan sehari-hari.
3. Peserta didik dapat memutuskan tindakan yang sesuai dengan nilai gotong royong dalam sebuah situasi.
4. Peserta didik mampu menilai pentingnya nilai gotong royong dalam kehidupan bermasyarakat.

D. PEMAHAMAN BERMAKNA

Melalui kegiatan pembelajaran ini, peserta didik mampu menguraikan, menganalisis kegiatan dan contoh gotong royong dalam kehidupan sehari-harii, serta dapat menilai dan memutuskan tindakan yang sesuai dengan nilai gotong royong dalam sebuah situasi.

E. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apakah kalian pernah melakukan kegiatan kerja bakti?
2. Bagaimana perasaan kalian saat mengikuti kegiatan kerja bakti?
3. Mengapa jika melakukan kerja bakti perkerjaan menjadi cepat selesai?

F. PERSIAPAN PEMBELAJARAN		
1. Guru menyiapkan materi pembelajaran 2. Guru menyiapkan media pembelajaran berupa *questions card* 3. Guru menyiapkan LKPD		
G. KEGIATAN PEMBELAJARAN		
TAHAPAN	**KEGIATAN**	**ALOKASI WAKTU**
Kegiatan Pendahuluan	1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan menanyakan kabar peserta didik 2. Guru meminta peserta didik untuk memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan presensi. 4. Guru memberikan movitasi pembelajaran dengan melakukan ice breaking atau kegiatan lain seperti games, menyanyi, dll.	**10 menit**

	5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan ruang lingkup materi pembelajaran.	
Kegiatan Inti	**Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa** 1. Guru membuka pembelajaran dengan memberikan apersepsi mengenai materi pembelajaran sebelumnya. "Materi apa yang sudah kalian pelajari pada pertemuan sebelumnya?." 2. Guru dapat menghubungkan materi pembelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari sebagai bentuk motivasi dan tujuan pembelajaran. 3. Sebagai awal pembukaan guru memberikan pertanyaan awal berupa. "Apakah kalian pernah mengikuti kerja bakti?"	**50 menit**

	"Bagaimana perasaan kalian saat mengikuti kegiatan kerja bakti?" "Mengapa saat melakukan kegiatan kerja bakti pekerjaan menjadi lebih cepat selesai?" 4. Selanjutnya siswa diminta untuk membaca materi terkait gotong royong dengan metode silent reading atau membaca diam. **Menyajikan Informasi** 1. Guru melakukan diskusi bersama dengan tanya jawab mengenai materi gotong royong yang telah dibaca sebelumnya. 2. Dalam diskusi bersama ini guru juga memberikan penjelasan sedikit megenai materi gotong royong 3. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya	

	mengenai penjelasan yang belum dipahami. **Mengorganisasikan Siswa dalam Kelompok Belajar** 4. Guru membagi siswa kedalam 4 kelompok. 5. Setiap kelompok berhak menentukan ketua untuk memimpin jalannya diskusi bersama. 6. Setiap ketua kelompok diminta untuk maju mengambil amplop yang berisikan questions card dan lembar kerja peserta didik (LKPD) 7. Selanjutnya guru menjelaskan mengenai bagaimana cara kerja dan penyelesaian media pembelajaran questions card ini. **Membimbing Kelompok dalam Belajar** 8. Dengan kelompok, diharapkan siswa dapat berdiskusi	

	bagaimana cara menyelesaikan tugas kelompok ini. 9. Guru membimbing jalannya diskusi dan membantu siswa apabila kesulitan dalam menyelesaikan tugas ini. 10. Setelah berdiskusi setiap kelompok diminta untuk maju menyampaikan hasil diskusi **Mengevaluasi** 11. Guru melakukan evaluasi dengan permainan menggunakan questions card yang sudah didiskusikan dengan kelompok. 12. Guru meminta setiap kelompok untuk memilih 3 kartu untuk dijawab cepat oleh setiap kelompok. 13. Ketua kelompok diminta maju kedepan untuk membacakan pertanyaan yang sesuai dengan kartu yang dipilih.	

	14. Setiap kelompok berhak menjawab pertanyaan yang ada di dalam kartu tersebut, 15. Kelompok yang berhasil mengangkat tangan terlebih dahulu dan menjawab dengan benar mendapatkan point sesuai yang tertera pada kartu. 16. Setelah permainan, guru memberikan koreksi terhadap jawaban yang sudah dijawab pada permainan sebelumnya dan mengumumkan kelompok dengan point terbanyak. **Memberi Penghargaan** 17. Sebagai bahan apresiasi guru dapat memberikan penghargaan berupa ucapan/atau hadiah kecil.	
Kegiatan Penutup	1. Bersama dengan guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari hari ini.	**10 menit**

	2. Guru dan peserta didik melakukan refleksi terkait pembelajaran hari ini. 3. Guru memberikan soal evaluasi berupa soal yang ada pada buku siswa 4. Guru menutup pembelajaran dengan salam dan doa	

H. ASESMEN

1. Asesmen Diagnostik : melalui observasi yang dilakukan oleh guru
2. Asesmen Formatif : dilakukan saat pembelajaran berlangsung
3. Asesmen Sumatif : dilakukan saat Penilaian Tengah Semester (PTS)

I. REFLEKSI

a. Refleksi untuk Guru

1. Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai?
2. Apakah seluruh peserta didik mengikuti pembelajaran dengan antusias?
3. Apa kesulitan yang dialami?
4. Langkah apa yang diperlukan untuk memperbaiki proses belajar?

b. Refleksi untuk Peserta Didik

1. Apa saja kesulitanmu dalam menyelesaikan tugas ini?
2. Apakah kalian senang dengan pembelajaran hari ini?
3. Apa yang kalian tidak suka dengan pembelajaran hari ini?

J. PENGAYAAN DAN REMIDIAL

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah menguasai materi pelajaran untuk mempersiapkan materi selanjutnya, sementara remedial diberikan kepada peserta didik yang belum menguasai materi dengan memberikan pendampingan dan tugas mandiri dirumah dengan bimbingan orang tua dan dipantau oleh guru.

K. LAMPIRAN

a. Media pembelajaran (Terlampir)
b. LKPD (Terlampir)

GLOSARIUM

- Asesmen : upaya untuk mendapatkan data dari proses dan hasil pembelajaran untuk mengetahui pencapaian peserta didik dikelas pada materi pembelajaran tertentu.
- Asesmen diagnostik : asesmen yang dilakukan pada awal tahun ajaran guna memetakan kompetensi para peserta didik agar mereka mendapatkan penanganan yang tepat.
- Asesmen formatif : pengambilan data kemajuan belajar yang dapat dilakukan oleh guru atau peserta didik dalam proses pembelajaran.
- Asesmen sumatif : penilaian hasil belajar secara menyeluruh yang meliputi keseluruhan aspek kompetensi yang dinilai dan biasanya dilakukan pada akhir periode belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Purnomo, Dadi., *Pendidikan Pancasila Untuk SD/MI Kelas 4 Semester Genap*. Penerbit Tim Redaksional Karakter Prima: Karanganyar.

Kurniawan. A., dkk. *Pendidikan Pancasila Untuk SD/MI Kelas IV*. 2023. Penerbit Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi: Jakarta Selatan.

LAMPIRAN VI : MODUL AJAR KELAS KONTROL

MODUL AJAR KELAS KONTROL PENDIDIKAN PANCASILA KURIKULUM MERDEKA 2025 MATERI GOTONG ROYONG

INFORMASI UMUM
A. IDENTITAS MODUL
Penyusun : Zanuba Arifah Fajriani Nor Instansi : MI Miftahush Shibyan 01 Tahun Penyusunan : 2025 Jenjang Sekolah : MI Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila Fase/ Kelas : B/IV BAB : Kerja Sama di Lingkunganku Topik : Gotong Royong Alokasi Waktu : 2 JP (2 X 35 Menit)
B. KOMPETENSI AWAL
1. Peserta didik mengetahui mengenai makna keberagaman sosial dan budaya yang ada di lingkungannya. 2. Peserta didik sudah mengenal tentang makna sikap kerja sama yang dilakukan di lingkungan mereka.
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA DAN PELAJAR RAHMATAN LIL 'ALAMIN
Profil Pelajar Pancasila

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, dengan cara melatih peserta didik dengan berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran
2. Bernalar kritis, dengan cara menumbuhkan dan menujukkan rasa ingin tahu peserta didik melalui penyampaian pendapat dalam berdiskusi kelompok atau dalam proses pembelajaran.
3. Bergotong Royong, dengan cara melatih peserta didik untuk menujukkan rasa kekompakan dan bekerjasama dalam berdiskusi kelompok.

- **Profil Pelajar Rahmatan Lil 'Alamin**

1. Lurus dan tegas (I'tidal) yaitu menempatka sesutau pada tempatnya serta melaksanakan hak dan kewajiban secara proporsional. Dengan cara melakukan apa-apa saja yag perlu dilakukan seperti mengerjakan tugas, bersikap sopan, dll.
2. Berimbang (Tawazu) yaitu pemahaman dan pengalaman agama secara seimbang.

D. SARANA DAN PRASARANA

- Sarana : Papan Tulis, Spidol, Buku pendidikan pancasila
- Prasarana : Ruang Kelas
- Sumber Belajar : Buku Siswa Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas 4 Semester Genap (Dadi Purnomo., Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas 4 Semester Genap. Penerbit Redaksional Karakter Prima: Karanganyar).

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik regular/umum yang tidak memiliki kesulitan dalam memahami materi
F. JUMLAH PESERTA DIDIK
Jumlah peserta didik 32 anak.
G. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN
Model dan metode : ceramah/konvensional dan tanya jawab

KOMPETENSI INTI
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN
Peserta didik mampu menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.
B. TUJUAN PEMBELAJARAN
1. Melalui model konvensional dan tanya jawab peserta didik mampu menguraikan makna kegiatan gotong royong dengan dengan tepat. **(C4)** 2. Melalui model konvensional dan tanya jawab peserta didik mampu menganalisis contoh-contoh kegiatan gotong royong dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat. **(C4)** 3. Melalui model konvensional dan tanya jawab peserta didik mampu memutuskan tindakan yang sesuai dengan nilai gotong royong dalam sebuah situasi**. (C5)** 4. Melalui model konvensional dan tanya jawab peserta didik mampu menilai pentingnya nilai gotong royong dalam kehidupan bermasyarakat**. (C5)**

C. ALUR TUJUAN PEMBELJARAN

1. Peserta didik didik dapat menguraikan makna kegiatan gotong royong dalam bahasa mereka sendiri.
2. Peserta didik dapat menganalisis contoh-contoh kegiatan gotong royong dalan kehidupan sehari-hari.
3. Peserta didik dapat memutuskan tindakan yang sesuai dengan nilai gotong royong dalam sebuah situasi.
4. Peserta didik mampu menilai pentingnya nilai gotong royong dalam kehidupan bermasyarakat.

D. PEMAHAMAN BERMAKNA

Melalui kegiatan pembelajaran ini, peserta didik mampu menguraikan, menganalisis kegiatan dan contoh gotong royong dalam kehidupan sehari-harii, serta dapat menilai dan memutuskan tindakan yang sesuai dengan nilai gotong royong dalam sebuah situasi.

E. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apakah kalian pernah melakukan kegiatan kerja bakti?
2. Bagaimana perasaan kalian saat mengikuti kegiatan kerja bakti?
3. Mengapa jika melakukan kerja bakti perkerjaan menjadi cepat selesai?

F. PERSIAPAN PEMBELAJARAN

1. Guru menyiapkan materi pembelajaran
2. Guru menyiapkan latihan soal

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAPAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU

Kegiatan Pendahuluan	1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan menanyakan kabar peserta didik 2. Guru meminta peserta didik untuk memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan presensi. 4. Guru memberikan movitasi pembelajaran dengan melakukan ice breaking atau kegiatan lain seperti games, menyanyi, dll. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan ruang lingkup materi pembelajaran.	**10 menit**

Kegiatan Inti	1. Guru meminta siswa untuk membaca materi gotong royong dengan membaca diam atau silent reader. 2. Guru bertanya mengenai makna gotong royong kepada siswa. 3. Guru menjelaskan mengenai materi pembelajaran yaitu gotong royong (makna gotong royong, contoh kegiatan gotong royong pada kehidupan sehari-hari, dsb.,) 4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi yang telah dijelaskan. 5. Guru memberikan contoh soal mengenai kejadian gotong royong di lingkungan masayarakat dan sekolah. 6. Guru memberikan latihan soal pada mengenai gotong royong	**50 menit**

	7. Guru bersama siswa membahas latihan soal yang telah dikerjakan. Setiap siswa menjawab soal secara bergilir.	
Kegiatan Penutup	1. Bersama dengan guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari hari ini. 2. Guru dan peserta didik melakukan refleksi terkait pembelajaran hari ini. 3. Guru memberikan soal evaluasi berupa soal yang ada pada buku siswa 4. Guru menutup pembelajaran dengan salam dan doa.	**10 menit**

H. ASESMEN
1. Asesmen Diagnostik : melalui observasi yang dilakukan oleh guru 2. Asesmen Formatif : dilakukan saat pembelajaran berlangsung 3. Asesmen Sumatif : dilakukan saat Penilaian Tengah Semester (PTS)

I. REFLEKSI
a. Refleksi untuk Guru

1. Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai?
2. Apakah seluruh peserta didik mengikuti pembelajaran dengan antusias?
3. Apa kesulitan yang dialami?
4. Langkah apa yang diperlukan untuk memperbaiki proses belajar?

b. Refleksi untuk Peserta Didik

1. Apa saja kesulitanmu dalam menyelesaikan tugas ini?
2. Apakah kalian senang dengan pembelajaran hari ini?
3. Apa yang kalian tidak suka dengan pembelajaran hari ini?

J. PENGAYAAN DAN REMIDIAL

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah menguasai materi pelajaran untuk mempersiapkan materi selanjutnya, sementara remedial diberikan kepada peserta didik yang belum menguasai materi dengan memberikan pendampingan dan tugas mandiri dirumah dengan bimbingan orang tua dan dipantau oleh guru.

K. LAMPIRAN

a. Latihan Soal

GLOSARIUM

- Asesmen : upaya untuk mendapatkan data dari proses dan hasil pembelajaran untuk mengetahui pencapaian peserta didik dikelas pada materi pembelajaran tertentu.

- Asesmen diagnostik : asesmen yang dilakukan pada awal tahun ajaran guna memetakan kompetensi para peserta didik agar mereka mendapatkan penanganan yang tepat.
- Asesmen formatif : pengambilan data kemajuan belajar yang dapat dilakukan oleh guru atau peserta didik dalam proses pembelajaran.
- Asesmen sumatif : penilaian hasil belajar secara menyeluruh yang meliputi keseluruhan aspek kompetensi yang dinilai dan biasanya dilakukan pada akhir periode belajar.

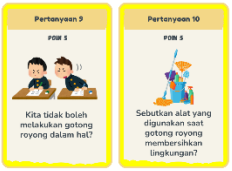
DAFTAR PUSTAKA

Purnomo, Dadi., *Pendidikan Pancasila Untuk SD/MI Kelas 4 Semester Genap*. Penerbit Tim Redaksional Karakter Prima: Karanganyar.

Kurniawan. A., dkk. *Pendidikan Pancasila Untuk SD/MI Kelas IV*. 2023. Penerbit Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi: Jakarta Selatan.

LAMPIRAN VII : MEDIA QUESTIONS CARD DAN LKPD

MEDIA QUESTIONS CARD



Pertanyaan 9

POIN 10

Sebutkan contoh kegiatan gotong royong di lingkungan sekolah?

Pertanyaan 10

POIN 10

Sebutkan kegiatan gotong royong dalam bidang keagamaan yang kalian ketahui?

Pertanyaan 1

POIN 15

Apa yang kalian tahu tentang gotong royong, jelaskan sesuai pemahaman kalian?

Pertanyaan 2

POIN 15

Sebutkan nilai-nilai pancasila yang tercermin dalam gotong royong?

Pertanyaan 3

POIN 15

Jelaskan secara singkat mengapa gotong royong penting dalam masyarakat?

Pertanyaan 4

POIN 15

Bagaimana cara kalian mengajak teman untuk ikut gotong royong?

Pertanyaan 5

POIN 15

Bagaimana cara kalian mengatasi perbedaan pendapat saat bergotong royong?

Pertanyaan 6

POIN 15

Sebutkan 3 manfaat dari gotong royong yang kalian ketahui?

Pertanyaan 7

POIN 15

Mengapa dalam bergotong royong diperlukan kerja sama, jelaskan sesuai pemahaman kalian?

Pertanyaan 8

POIN 15

Apa kendala yang yang sering dihadapi dalam bergotong royong?

Pertanyaan 9

POIN 15

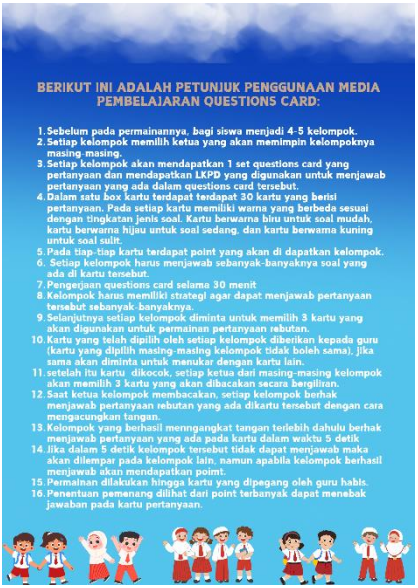
Apa yang terjadi jika masyarakat tidak mau melakukan gotong royong?

Pertanyaan 10

POIN 15

Bagaimana cara kalian agar kegiatan gotong royong menarik perhatian orang?

PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA



LKPD KELOMPOK KELAS EKSPERIMEN

Lembar Kerja Peserta Didik
Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Petunjuk Penggunaan :
1. Setiap kelompok mendapat 1 box questions card yang berisi 30 kartu dan 1 LKPD
2. Jawaban dari pertanyaan dalam questions card yang sudah diberikan ditulis pada LKPD berikut sesuai dengan poin yang sudah tertera pada kartu tersebut.
3. kelompok diberikan waktu 30–45 menit untuk mengerjakan soal-soal yang ada pada questions card tersebut.
4. Jika waktu sudah habis LKPD harus dikumpulkan walaupun tidak semua pertanyaan dapat dijawab oleh kelompok
5. Jangan lupa tuliskan nama anggota kelompok pada kolom yang sudah tersedia

Kelompok :
Kelas :
Nama Anggota Kelompok :
1.
2
3
4
5
6
7
8

Untuk Pertanyaan Poin 5

Pertanyaan 1

Pertanyaan 2

Pertanyaan 3

Pertanyaan 4

Pertanyaan 5

Pertanyaan 6

Pertanyaan 7

Pertanyaan 8

Pertanyaan 9

Pertanyaan 10

Untuk Pertanyaan Poin 10

Pertanyaan 1

Pertanyaan 2

Pertanyaan 3

Pertanyaan 4

Pertanyaan 5

Pertanyaan 6

Pertanyaan 7

Pertanyaan 8

Pertanyaan 9

Pertanyaan 10

Untuk Pertanyaan Poin 15

Pertanyaan 1

Pertanyaan 2

Pertanyaan 3

Pertanyaan 4

Pertanyaan 5

Pertanyaan 6

Pertanyaan 7

Pertanyaan 8

Pertanyaan 9

Pertanyaan 10

LAMPIRAN VIII : INSTRUMENT PRETEST-POSTTEST

KISI-KISI SOAL PRETEST-POSTTEST

Satuan Pendidikan : MI Miftahush Shibyan 01

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

Materi : Gotong Royong

Kelas/Semester : IV/2

Jumlah Soal : 10

A. Elemen

Negara Kesatuan Republik Indonesia

B. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

C. Indikator Pembalajaran

1. Menguraikan kegiatan gotong royong dengan bahasa sendiri. **(C4)**
2. Menganalisis contoh-contoh kegiatan gotong royong dalam kehidupan sehari-hari **(C4)**
3. Memutuskan tindakan yang sesuai dengan nilai gotong royong dalam sebuah situasi **(C5)**

4. Menilai pentingnya nilai gotong royong dalam kehidupan bermasyarakat **(C5)**

Indikator Pembelajaran	**Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah *(Problem Solving)***	**Nomor Soal**	**Tingkatan Ranah**	**Banyak Soal**	**Bentuk Soal**
Menguraikan kegiatan gotong royong dengan bahasa sendiri	Memahami masalah	1	C4	1	Uraian
	Merencanakan penyelesaian				
	Melaksanakan rencana				
	Memeriksa kembali				
Menganalisis contoh-contoh kegiatan gotong royong dalam kehidupan sehari-hari	Memahami masalah	3	C4	1	Uraian
	Merencanakan penyelesaian				
	Melaksanakan rencana				
	Memeriksa kembali				

Memutuskan tindakan yang sesuai dengan nilai gotong royong dalam sebuah situasi	Memahami masalah Merencanakan penyelesaian Melaksanakan rencana Memeriksa kembali	5	C5	1	Uraian
Menilai pentingnya nilai gotong royong dalam kehidupan bermasyarakat	Memahami masalah Merencanakan penyelesaian Melaksanakan rencana Memeriksa kembali	2, 4	C5	2	Uraian

RUBRIK PENILAIAN SOAL PRETEST-POSTTEST

No.	Indikator Pembelajaran	Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah (Problem Solving)	Aspek Penilaian	Skor	No. Soal
1.	Menguraikan kegiatan gotong royong dengan bahasa sendiri	Memahami masalah	Siswa memahami isi pertanyaan dan menjelaskan pengalaman gotong royong yang pernah dilakukan	1	1
		Merencanakan penyelesaian	Siswa menjawab pertanyaan bagian a dan b secara runtut dan logis	1	
		Melaksanakan pencana	Siswa menuliskan jawaban mengenai pengalaman dan makna gotong royong	1	

		Memeriksa kembali	Siswa mampu menuliskan jawaban pada bagian b sesuai dengan pendapat pribadi	1	
Skor Maksimum				4	
2.	Menganalisis contoh-contoh kegiatan gotong royong dalam kehidupan sehari-hari	Memahami masalah	Siswa mampu memahami maksud soal mengenai pengalaman gotong royong pada bagian a dan b	1	3
		Merencanakan penyelesaian	Siswa dapat merencanakan menjawab pertanyaan pada bagian a dan b sevara runtut dan sesuai dengan konteks pertanyaan	1	

		Melaksanakan rencana	Siswa menuliskan semua jawaban pada soal bagian a dan b sesuai soal dan lengkap	1	
		Memeriksa kembali	Siswa mampu menuliskan pengalaman gotong royong yang pernah dilakukan disekolah	1	
Skor Maksimum				4	
3.	Memutuskan tindakan yang sesuai dengan nilai gotong royong	Memahami masalah	Siswa memahami isi situasi dari masalah dalam soal cerita tersebut.	1	5
		Merencanakan penyelesaian	Siswa dapat menyusun dan menjawab rencana tindakan untuk soal bagian	1	

			a dan b secara logis dan runtut		
		Melaksanakan rencana	Siswa menuliskan jawaban bagaimana tindakan nyata yang perlu dilakukan dalam soal bagian a dan b	1	
		Memeriksa kembali	Siswa menuliskan jawaban alasan mengapa tindakan tersebut merupakan kepentingan bersama/kepentingan masyarakat	1	
Skor Maksimum				4	
4.	Menilai pentingnya gotong royong dalam	Memahami masalah	Siswa mampu menuliskan dan paham menganai pentingnya/manfa	1	2

	kehidupan bermasyarakat		at kerja bakti pada soal bagian a		
		Merencanakan penyelesaian	Siswa dapat menuliskan jawaban pada soal bagian a dan b secara runtut dan sesuai konteks soal	1	
		Melaksanakan rencana	Siswa menuliskan nilai-nilai kerja bakti dalam gotong royong	1	
		Memeriksa kembali	Siswa memberikan jawaban menganai pentingnya kerja dan nilai-nilai gotong royong minimal 3 manfaat dan 3 nilai	1	

Skor Maksimum				4	
5.	Menilai pentingnya gotong royong dalam kehidupan bermasyarakat	Memahami masalah	Siswa dapat menyebutkan dampak dari kurangnya pastisipasi warga ketika gotong royong pada bagian soal a	1	4
		Merencanakan penyelesaian	Siswa dapat memberikan rancangan/menuliskan jawaban solusi agar warga ikut kembali bergotong royong	1	
		Melaksanakan strategi	Siswa menuliskan jawaban pada soal bagian a dan b secara terstruktur	1	
		Memeriksa kembali	Siswa menuliskan alasan jawaban dari solusi yang	1	

			yang diberikan pada bagian b		
Skor Maksimum				4	
Total Skor Maksimum				20	

$$nilai = \frac{Skor}{Jumlah\ skor\ maksimum}\ x\ 100$$

SOAL PRETEST DAN POSTTEST

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Kerjakan soal dibawah ini dengan sungguh-sungguh, jangan lupa berdoa sebelum mengerjakan soal!

1) Perhatikan pertanyaan di bawah ini!
   a. Apakah kalian pernah mengikuti kegiatan gotong royong di lingkungan sekitar rumahmu? Coba ceritakan pengalamanmu saat mengikuti kegiatan gotong royong?
   b. Setelah kalian menceritakan pengalaman mengikuti kegiatan gotong royong di lingkungan rumah, coba jelaskan apa yang dimaksud dengan gotong royong dengan bahasa kalian sendiri?

   Jawaban:

   a. ….....
   .....
   b. ….....
   ….....
2) Perhatikan pertanyaan berikut ini!
   a. Sebutkan manfaat dilaksanakannya kerja bakti di lingkungan masyarakat?

b. Apa saja nilai-nilai yang dapat kita pelajari dari semangat gotong royong saat melakukan kerja bakti?

Jawaban:

a. ….....
.....

b. ….....
.....

3) Perhatikan pertanyaan di bawah ini!
   a. Sebutkan 3 contoh kegiatan gotong royong di sekolah?
   b. Dari beberapa kegiatan gotong royong yang telah kalian sebutkan tadi kegiatan gotong royong apa saya yang sudah pernah kalian lakukan?

   Jawaban:

   a. ….....
   .....

   b. ….....
   .....

4) Di Desa Sukamaju banyak masyarakat yang enggan untuk mengikuti gotong royong karena terdapat kesibukan masing-masing dan beberapa warga juga malas menganggap bahwa gotong royong itu tidak penting. Maka dari itu rasa persatuan antara warga di Desa Sukamaju menjadi renggang.

a. Berdasarkan cerita di atas, apa dampak yang terjadi jika masyarakat enggan untuk mengikuti kegiatan gotong royong?
b. Bagaimana cara kita agar masyarakat Desa Sukamaju mau berpartisipasi mengikuti kegiatan gotong royong?

Jawaban:

a. ….....
.....
b. ….....
.....

5) Karena hujan deras banyak ranting dan daun yang berjatuhan di sekitar jalan menuju ke sekolah. Hal ini menyebabkan kendala bagi para pengguna jalan terutama pejalan kaki. Para pengguna jalan yang melewati jalan tersebut juga enggan untuk menyingkirkan dan membersihkan ranting-ranting pohon tersebut.
   a. Jika kamu berada disituasi tersebut, apa yang seharusnya kamu dan teman-temanmu lakukan sebagai pejalan kaki?
   b. Lalu apa yang akan kamu lakukan agar kepada para pejalan kaki yang enggan untuk membersihkan ranting yang jatuh supaya ikut membersihkan ranting-ranting tersebut?

   Jawaban:

   a. ….....
   b. ….....

KUNCI JAWABAN PRETEST-POSTTEST

No.	Kunci Jawaban	Skor
1.	a. pernah, membantu orang tua membersihkan rumah, kerja bakti dilingkungan masyarakat, membersihkan selokan yang tersumbat, dsb. b. Gotong royong adalah kegiatan yang dilakukan bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama.	4
2.	a. Menjaga lingkungan agar tetap bersih, mempererat tali persaudaraan, menciptakan kerukunan antar masyarakat, dsb. b. Nilai persatuan dan kesatuan, nilai kebersamaan, nilai kerja sama, dsb.	4
3.	a. Piket kelas, membersihkan halaman sekolah, menolong teman yang kesulitan, dsb. b. Menyebutkan kegiatan gotong royong yang pernah dilakukan disekolah seperti piket kelas, membersihkan halaman, dsb.	4
4.	a. Lingkungan di Desa Sukamaju menjadi kotor dan sarang penyakit, dan semakin menurunnya kerukunan antar masyarakat di Desa Sukamaju b. Melakukan musyawarah antar warga mengenai penyediaan waktu untuk dilakukan	4

	kegiatan gotong royong secara berkala, agar kerukunan antar warga tertap terjaga.	
5.	a. Mengambil ranting-ranting dan daun-daun yang berjatuhan di jalan dan membuang ke tempat sampah agar memudahkan para pejalan kaki lainnya. b. Meminta pejalan kaki yang enggan untuk membantu membersihkan ranting yang berjatuhan, dan menasihatinya agar lain kali jika ada ranting yang berjatuhan di jalan agar diambil supaya memudahkan pejalan kaki lainnya.	4
Skor maksimum		**20**

LAMPIRAN IX : PRETEST POSTTEST KELAS EKSPERIMEN

HASIL PRETEST

No.	Nama	Butir Soal					Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5		
1	E-1	3	3	4	2	2	14	70
2	E-2	3	2	3	2	3	13	65
3	E-3	3	2	3	2	2	12	60
4	E-4	3	3	3	3	3	15	75
5	E-5	2	2	3	3	3	13	65
6	E-6	3	2	3	3	3	14	70
7	E-7	2	2	3	3	2	12	60
8	E-8	4	3	3	3	3	16	80
9	E-9	4	3	4	2	2	15	75
10	E-10	2	3	4	3	3	15	75
11	E-11	2	2	4	1	2	11	55
12	E-12	4	3	4	3	3	17	85
13	E-13	2	2	2	2	1	9	45
14	E-14	3	3	4	2	2	14	70
15	E-15	2	3	3	3	2	13	65
16	E-16	2	3	3	2	1	11	55
17	E-17	4	3	3	1	3	14	70
18	E-18	2	2	3	1	2	10	50
19	E-19	3	3	4	2	2	14	70
20	E-20	4	3	3	3	3	16	80
21	E-21	3	2	3	3	2	13	65
22	E-22	3	3	3	2	2	13	65
23	E-23	4	3	3	3	3	16	80
24	E-24	3	3	4	2	3	15	75
25	E-25	3	3	4	2	2	14	70
26	E-26	3	2	2	1	1	9	45
27	E-27	3	3	4	3	4	17	85
28	E-28	2	2	4	2	3	13	65
29	E-29	3	3	1	1	1	9	45
30	E-30	2	1	3	2	2	10	50
31	E-31	3	4	4	3	3	17	85
32	E-32	3	2	3	2	2	12	60
33	E-33	3	3	3	3	3	15	75
RATA-RATA								66.818

HASIL POSTTEST

No.	Nama	Butir Soal					Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5		
1	E-1	4	4	4	2	2	16	80
2	E-2	4	4	4	3	3	18	90
3	E-3	4	4	4	3	3	18	90
4	E-4	4	3	4	3	4	18	90
5	E-5	3	4	4	3	4	18	90
6	E-6	4	4	4	4	4	20	100
7	E-7	3	4	4	4	3	18	90
8	E-8	4	4	3	3	3	17	85
9	E-9	4	4	4	3	3	18	90
10	E-10	4	3	4	3	3	17	85
11	E-11	4	3	4	3	4	18	90
12	E-12	4	3	3	3	4	17	85
13	E-13	3	2	3	3	3	14	70
14	E-14	3	3	4	2	4	16	80
15	E-15	4	4	4	4	3	19	95
16	E-16	4	4	4	3	3	18	90
17	E-17	3	4	4	3	3	17	85
18	E-18	3	4	4	4	4	19	95
19	E-19	3	4	4	2	3	16	80
20	E-20	4	4	4	4	4	20	100
21	E-21	4	4	3	3	3	17	85
22	E-22	4	4	4	2	2	16	80
23	E-23	4	4	4	4	3	19	95
24	E-24	4	4	4	3	3	18	90
25	E-25	3	4	4	3	3	17	85
26	E-26	4	4	4	3	3	18	90
27	E-27	4	4	3	3	4	18	90
28	E-28	4	4	4	3	3	18	90
29	E-29	4	4	4	2	2	16	80
30	E-30	4	4	4	3	4	19	95
31	E-31	3	4	4	3	3	17	85
32	E-32	4	4	4	4	4	20	100
33	E-33	4	3	4	3	3	17	85
RATA-RATA								88.182

NILAI PRETEST-POSTTEST KELAS EKSPERIMEN

No	Kode	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	E-01	70	80
2	E-02	65	90
3	E-03	60	90
4	E-04	75	90
5	E-05	65	90
6	E-06	70	100
7	E-07	60	90
8	E-08	80	85
9	E-09	75	90
10	E-10	75	85
11	E-11	55	90
12	E-12	85	85
13	E-13	45	70
14	E-14	70	80
15	E-15	65	95
16	E-16	55	90
17	E-17	70	85
18	E-18	50	95
19	E-19	70	80

20	E-20	80	100
21	E-21	65	85
22	E-22	65	80
23	E-23	80	95
24	E-24	75	90
25	E-25	70	85
26	E-26	45	90
27	E-27	85	90
28	E-28	65	90
29	E-29	45	80
30	E-30	50	95
31	E-31	85	85
32	E-32	60	100
33	E-33	75	85
Rata-Rata		66,81	88,18

LAMPIRAN X : PRETEST POSTTEST KELAS KONTROL

HASIL PRETEST

No.	Nama	Butir Soal					Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5		
1	K-1	1	1	1	2	2	7	35
2	K-2	2	2	3	3	2	12	60
3	K-3	2	1	1	1	1	6	30
4	K-4	3	3	3	2	1	12	60
5	K-5	1	2	4	2	2	11	55
6	K-6	2	2	3	2	3	12	60
7	K-7	3	2	4	2	3	14	70
8	K-8	2	1	2	2	1	8	40
9	K-9	2	2	2	1	1	8	40
10	K-10	2	2	3	2	2	11	55
11	K-11	2	3	3	3	3	14	70
12	K-12	3	3	3	3	3	15	75
13	K-13	2	3	4	2	1	12	60
14	K-14	1	2	3	1	2	9	45
15	K-15	1	2	4	1	1	9	45
16	K-16	2	2	2	2	2	10	50
17	K-17	2	2	2	3	3	12	60
18	K-18	2	2	2	2	2	10	50
19	K-19	2	2	1	1	1	7	35
20	K-20	3	2	2	1	3	11	55
21	K-21	3	3	4	2	1	13	65
22	K-22	2	2	3	2	2	11	55
23	K-23	3	4	3	2	1	13	65
24	K-24	2	2	3	2	2	11	55
25	K-25	3	2	3	3	2	13	65
26	K-26	3	2	4	3	3	15	75
27	K-27	3	2	3	2	2	12	60
28	K-28	2	2	2	2	2	10	50
29	K-29	3	3	2	3	2	13	65
30	K-30	2	2	4	2	2	12	60
31	K-31	3	2	2	2	1	10	50
32	K-32	2	2	3	2	2	11	55
RATA-RATA								55.313

HASIL POSTTEST

No.	Nama	Butir Soal					Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5		
1	K-1	2	2	3	2	2	11	55
2	K-2	2	2	4	2	4	14	70
3	K-3	2	1	3	2	2	10	50
4	K-4	3	2	3	2	3	13	65
5	K-5	1	2	4	2	2	11	55
6	K-6	4	2	3	2	3	14	70
7	K-7	3	3	3	3	3	15	75
8	K-8	3	2	2	2	2	11	55
9	K-9	4	2	3	2	2	13	65
10	K-10	3	3	3	3	3	15	75
11	K-11	3	2	3	3	3	14	70
12	K-12	3	3	4	2	3	15	75
13	K-13	2	2	4	2	2	12	60
14	K-14	2	2	3	2	2	11	55
15	K-15	3	2	3	2	3	13	65
16	K-16	2	3	4	3	3	15	75
17	K-17	2	2	4	3	3	14	70
18	K-18	2	2	2	2	2	10	50
19	K-19	2	2	2	2	4	12	60
20	K-20	3	2	3	2	2	12	60
21	K-21	3	4	3	2	2	14	70
22	K-22	3	2	3	2	2	12	60
23	K-23	3	2	3	3	3	14	70
24	K-24	2	2	3	2	4	13	65
25	K-25	1	2	3	3	4	13	65
26	K-26	3	2	3	3	4	15	75
27	K-27	2	3	4	2	2	13	65
28	K-28	2	2	2	2	2	10	50
29	K-29	4	2	4	2	2	14	70
30	K-30	3	3	2	2	2	12	60
31	K-31	3	3	2	3	3	14	70
32	K-32	2	3	2	2	2	11	55
RATA-RATA								64.063

NILAI PRETEST POSTTEST KELAS KONTROL

No	Kode	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	K-01	35	55
2	K-02	60	70
3	K-03	30	50
4	K-04	60	65
5	K-05	55	55
6	K-06	60	70
7	K-07	70	75
8	K-08	40	55
9	K-09	40	65
10	K-10	55	75
11	K-11	70	70
12	K-12	75	75
13	K-13	60	60
14	K-14	45	55
15	K-15	45	65
16	K-16	50	75
17	K-17	60	70
18	K-18	50	50
19	K-19	35	60

20	K-20	55	60
21	K-21	65	70
22	K-22	55	60
23	K-23	65	70
24	K-24	55	65
25	K-25	65	65
26	K-26	75	75
27	K-27	60	65
28	K-28	50	50
29	K-29	65	70
30	K-30	60	60
31	K-31	50	70
32	K-32	55	55
Rata-Rata		55,313	64,063

LAMPIRAN XI : UJI NORMALITAS

HASIL UJI NORMALITAS *(UJI SHAPIRO WILK)*

Tests of Normality

		Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.
Hasil	pretest eksperimen	.947	33	.110
	posttest eksperimen	.930	33	.036
	pretest kontrol	.962	32	.313
	posttest kontrol	.917	32	.017

a. Lilliefors Significance Correction

LAMPIRAN XII : UJI HOMOGENITAS

HASIL UJI HOMOGENITAS (*UJI LEVENE)*

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	2.556	1	63	.115
	Based on Median	2.234	1	63	.140
	Based on Median and with adjusted df	2.234	1	62.773	.140
	Based on trimmed mean	2.465	1	63	.121

LAMPIRAN XII : UJI HIPOTESIS

HASIL UJI HIPOTESIS *(UJI INDEPENDENT T-TEST)*

Group Statistics

	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil	posttest eksperimen	33	88.18	6.593	1.148
	posttest kontrol	32	64.06	7.976	1.410

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means				
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
hasil	Equal variances assumed	.000	24.119	1.813	20.497	27.742
	Equal variances not assumed	.000	24.119	1.818	20.483	27.756

LAMPIRAN XIV : UJI N-GAIN

HASIL UJI N-GAIN

No. Responden	Kelas Eksperimen	Kriteria Keefektifan
	N-Gain Score (%)	
1	33.33	Tidak Efektif
2	71.43	Cukup Efektif
3	75	Cukup Efektif
4	60	Cukup Efektif
5	71.43	Cukup Efektif
6	100	Efektif
7	75	Cukup Efektif
8	25	Tidak Efektif
9	60	Cukup Efektif
10	40	Kurang Efektif
11	77.78	Efektif
12	0	Tidak Efektif
13	45.45	Kurang Efektif
14	33.33	Kurang Efektif
15	85.71	Efektif
16	77.78	Efektif
17	50	Kurang Efektfi
18	90	Efektif
19	33.33	Kurang Efektif
20	100	Efektif
21	57.14	Cukup Efektif
22	42.86	Kurang Efektif

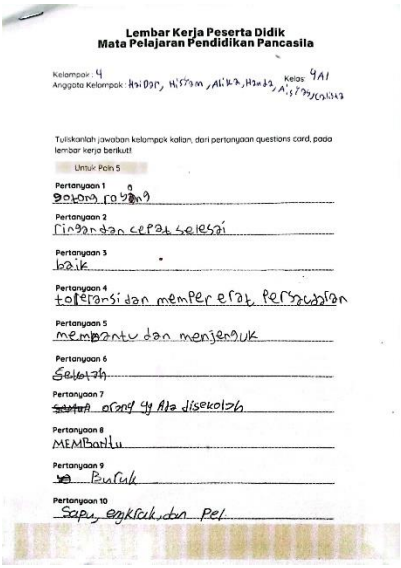
23	75	Cukup Efektif
24	60	Cukup Efektif
25	50	Kurang fektif
26	81.82	Efektif
27	33.33	Tidak Efektif
28	71.43	Cukup Efektif
29	63.64	Cukup Efektif
30	90	Efektif
31	0	Kurang Efektif
32	100	Efektif
33	40	Kurang Efektif
Rata-rata	59.69	
Minimal	0	
Maksimal	100	

No. Responden	**Kelas Kontrol**	**Kriteria Keefetifan**
	N-Gain Score (%)	
1	30.77	Tidak Efektif
2	25	Tidak Efektif
3	28.57	Tidak Efektif
4	12.5	Tidak Efektif
5	0	Tidak Efektif
6	25	Tidak Efektif
7	16.67	Tidak Efektif
8	25	Tidak Efektif
9	41.67	Kurang Efektif

10	44.44	Kurang Efektif
11	0	Tidak Efektif
12	0	Tidak Efektif
13	0	Tidak Efektif
14	18.18	Tidak Efektif
15	36.36	Tidak Efektif
16	50	Kurang Efektif
17	25	Tidak Efektif
18	0	Tidak Efektif
19	38.46	Tidak Efektif
20	11.11	Tidak Efektif
21	14.29	Tidak Efektif
22	11.11	Tidak Efektif
23	14.29	Tidak Efektif
24	22.22	Tidak Efektif
25	0	Tidak Efektif
26	0	Tidak Efektif
27	12.5	Tidak Efektif
28	0	Tidak Efektif
29	14.29	Tidak Efektif
30	0	Tidak Efektif
31	40	Tidak Efektif
32	0	Tidak Efektif
Rata-rata	17,42	
Minimal	0	
Maksimal	50	

LAMPIRAN XV : HASIL JAWABAN SISWA

HASIL JAWABAN LKPD KELOMPOK



Lembar Kerja Peserta Didik
Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Kelompok : 4
Anggota Kelompok : Haidar, Hisham, Alika, Handa, Aisyah, Calista
Kelas : 4A1

Tuliskanlah jawaban kelompok kalian, dari pertanyaan questions card, pada lembar kerja berikut!

Untuk Poin 5

Pertanyaan 1
gotong royong

Pertanyaan 2
ringan dan cepat selesai

Pertanyaan 3
baik

Pertanyaan 4
toleransi dan mempererat persaudaran

Pertanyaan 5
membantu dan menjenguk

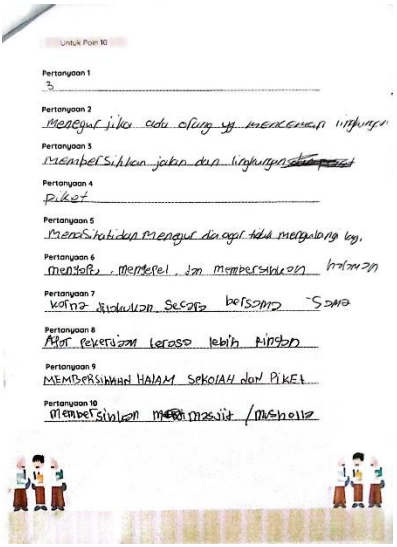
Pertanyaan 6
Sekolah

Pertanyaan 7
~~[illegible]~~ orang yg Ada disekolah

Pertanyaan 8
MEMBantu

Pertanyaan 9
~~[illegible]~~ Buruk

Pertanyaan 10
Sapu, engkrak, dan pel



Untuk Poin 10

Pertanyaan 1
3

Pertanyaan 2
Menegur jika ada orang yg mencemari lingkungan

Pertanyaan 3
membersihkan jalan dan lingkungan ~~[illegible]~~

Pertanyaan 4
piket

Pertanyaan 5
Menasihati dan menegur dia agar tidak mengulang lagi.

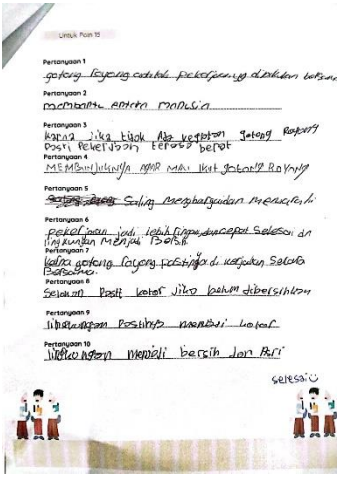
Pertanyaan 6
menyapu, memepel, dan membersihkan halaman

Pertanyaan 7
karna dilakukan secara bersama sama

Pertanyaan 8
Agar pekerjaan terasa lebih ringan

Pertanyaan 9
MEMBERSIHKAN HALAM SEKOLAH dan PIKET

Pertanyaan 10
membersihkan ~~[illegible]~~ masjid / musholla



Untuk Poin 15

Pertanyaan 1
gotong royong adalah pekerjaan yg dilakukan bersama

Pertanyaan 2
membantu antara manusia

Pertanyaan 3
karna jika tidak Ada kegiatan gotong royong pasti pekerjaan terasa berat

Pertanyaan 4
MEMBANTU KARNA AGAR MAU IKUT GOTONG ROYONG

Pertanyaan 5
~~[illegible]~~ Saling menghargaidan menyarahi

Pertanyaan 6
pekerjaan jadi lebih ringan dan cepat selesai dan lingkungan menjadi bersih

Pertanyaan 7
karna gotong royong pastinya di kerjakan secara bersama.

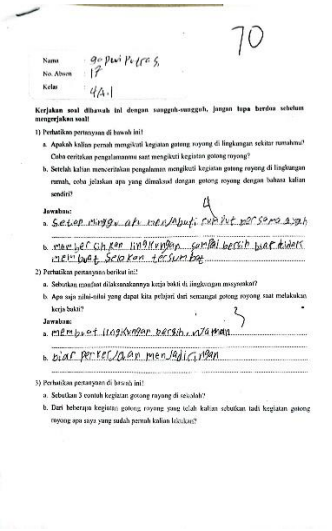
Pertanyaan 8
Selokan pasti kotor jika belum dibersihkan

Pertanyaan 9
lingkungan pastinya menjadi kotor

Pertanyaan 10
lingkungan menjadi bersih dan asri

selesai :)

JAWABAN PRETEST POSTTEST SISWA KELAS EKSPERIMEN



70

Nama : Apri Putra S.
No. Absen : 17
Kelas : 4A.1

Kerjakan soal dibawah ini dengan sungguh-sungguh, jangan lupa berdoa sebelum mengerjakan soal!

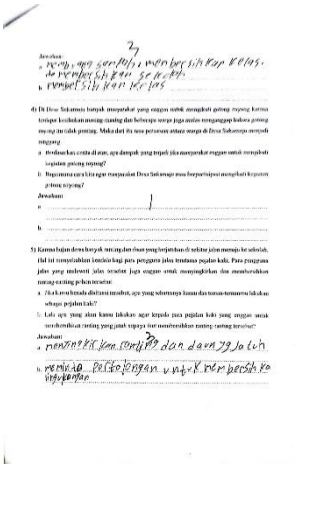
1) Perhatikan pertanyaan di bawah ini!
a. Apakah kalian pernah mengikuti kegiatan gotong royong di lingkungan sekitar rumahmu? Coba ceritakan pengalamanmu saat mengikuti kegiatan gotong royong?
b. Setelah kalian mencerminkan pengalaman mengikuti kegiatan gotong royong di lingkungan rumah, coba jelaskan apa yang dimaksud dengan gotong royong dengan bahasa kalian sendiri?

Jawaban:
a. Setiap minggu ada menyapu, pikit bersama
b. mencerminkan lingkungan sumbi bersih biar indah menjaga selokan tersumbat

2) Perhatikan pernyataan berikut ini!
a. Sebutkan manfaat dilaksanakannya kerja bakti di lingkungan masyarakat?
b. Apa saja nilai-nilai yang dapat kita pelajari dari semangat gotong royong saat melakukan kerja bakti?

Jawaban:
a. membuat lingkungan bersih, nyaman
b. biar pekerjaan menjadi ringan

3) Perhatikan pernyataan di bawah ini!
a. Sebutkan 3 contoh kegiatan gotong royong di sekolah?
b. Dari beberapa kegiatan gotong royong yang telah kalian sebutkan tadi kegiatan gotong royong apa saya yang sudah pernah kalian lakukan?



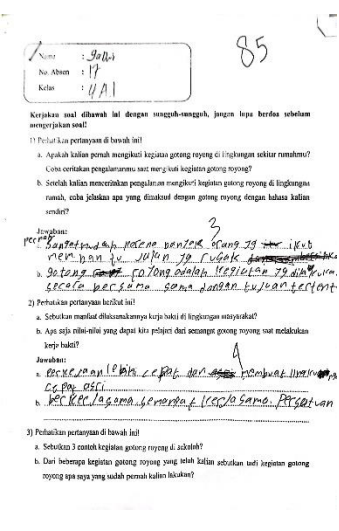
Jawaban:
a. Rumah, ada sampah, membersihkan kelas, membersihkan sekolah
b. membersihkan kelas

4) Di Desa Sukamaju banyak masyarakat yang enggan untuk mengikuti gotong royong karena terdapat kesibukan masing-masing dan beberapa warga juga dalam menganggap bahwa gotong royong itu tidak penting. Maka dari itu rasa persatuan antara warga di Desa Sukamaju menjadi renggang.
a. Berdasarkan cerita di atas, apa dampak yang terjadi jika masyarakat enggan untuk mengikuti kegiatan gotong royong?
b. Bagaimana cara kita agar masyarakat Desa Sukamaju mau berpartisipasi mengikuti kegiatan gotong royong?

Jawaban:
a.
b.

5) Karena hujan deras banyak ranting dan daun yang berjatuhan di sekitar jalan menuju ke sekolah. Hal ini mengakibatkan kendala bagi para pengguna jalan terutama pejalan kaki. Para penggguna jalan yang melewati jalan tersebut juga enggan untuk menyingkirkan dan memberishkan ranting-ranting pohon tersebut.
a. Jika kamu berada di/desa tersebut, apa yang seharusnya kamu dan teman-temanmu lakukan sebagai pejalan kaki?
b. Lalu apa yang akan kamu lakukan agar kepada para pejalan kaki yang enggan untuk membersihkan ranting yang jatuh supaya ikut membersihkan ranting-ranting tersebut?

Jawaban:
a. menyapu dan daun yg lain
b. menjaga kebersihan untuk membersihkan lingkungan



85

Nama : Yolla
No. Absen : 19
Kelas : 4A.1

Kerjakan soal dibawah ini dengan sungguh-sungguh, jangan lupa berdoa sebelum mengerjakan soal!

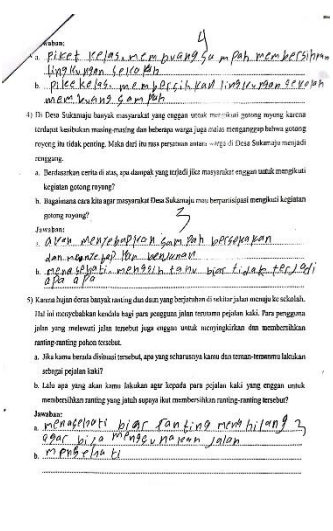
1) Perhatikan pertanyaan di bawah ini!
a. Apakah kalian pernah mengikuti kegiatan gotong royong di lingkungan sekitar rumahmu? Coba ceritakan pengalamanmu saat mengikuti kegiatan gotong royong?
b. Setelah kalian mencerminkan pengalaman mengikuti kegiatan gotong royong di lingkungan rumah, coba jelaskan apa yang dimaksud dengan gotong royong dengan bahasa kalian sendiri?

Jawaban:
a. Santai tidak perlu untuk orang yg ikut membantu yg tidak ikut
b. Gotong royong adalah kegiatan yg dilakukan secara bersama sama dengan tujuan tertentu

2) Perhatikan pertanyaan berikut ini!
a. Sebutkan manfaat dilaksanakannya kerja bakti di lingkungan masyarakat?
b. Apa saja nilai-nilai yang dapat kita pelajari dari semangat gotong royong saat melakukan kerja bakti?

Jawaban:
a. pekerjaan lebih cepat dan membuat lingkungan cepat asri
b. bekerja sama, semangat, rasa sama, persatuan

3) Perhatikan pertanyaan di bawah ini!
a. Sebutkan 3 contoh kegiatan gotong royong di sekolah?
b. Dari beberapa kegiatan gotong royong yang telah kalian sebutkan tadi kegiatan gotong royong apa saya yang sudah pernah kalian lakukan?



Jawaban:
a. piket kelas, membuang sampah membersihkan lingkungan sekolah
b. piket kelas, membersihkan lingkungan sekolah, membuang sampah

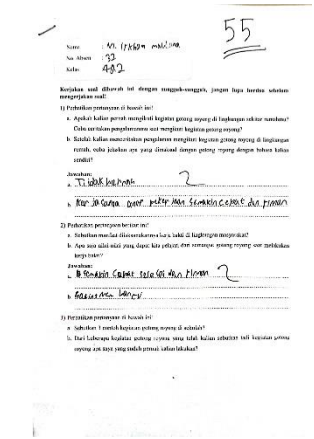
4) Di Desa Sukamaju banyak masyarakat yang enggan untuk mengikuti gotong royong karena terdapat kesibukan masing-masing dan beberapa warga juga dalam menganggap bahwa gotong royong itu tidak penting. Maka dari itu rasa persatuan antara warga di Desa Sukamaju menjadi renggang.
a. Berdasarkan cerita di atas, apa dampak yang terjadi jika masyarakat enggan untuk mengikuti kegiatan gotong royong?
b. Bagaimana cara kita agar masyarakat Desa Sukamaju mau berpartisipasi mengikuti kegiatan gotong royong?

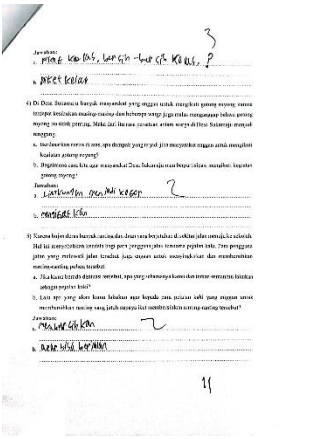
Jawaban:
a. Akan menyebabkan sampah berserakan dan merusak lingkungan
b. agar tidak mengotori lingkungan biar tidak terjadi apa apa

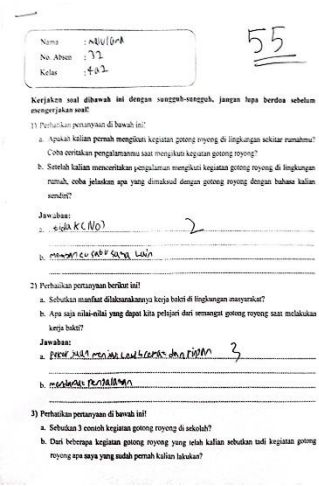
5) Karena hujan deras banyak ranting dan daun yang berjatuhan di sekitar jalan menuju ke sekolah. Hal ini mengakibatkan kendala bagi para penggguna jalan terutama pejalan kaki. Para penggguna jalan yang melewati jalan tersebut juga enggan untuk menyingkirkan dan memberishkan ranting-ranting pohon tersebut.
a. Jika kamu berada di/desa tersebut, apa yang seharusnya kamu dan teman-temanmu lakukan sebagai pejalan kaki?
b. Lalu apa yang akan kamu lakukan agar kepada para pejalan kaki yang enggan untuk membersihkan ranting yang jatuh supaya ikut membersihkan ranting-ranting tersebut?

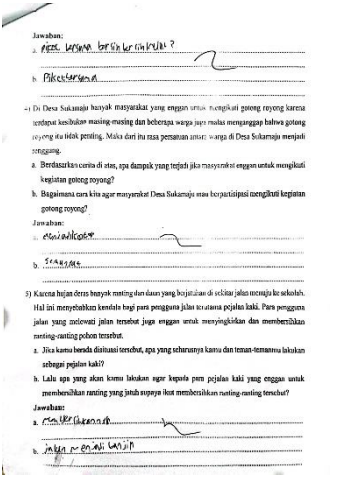
Jawaban:
a. menasehati biar ranting nya hilang agar bisa menggunakan jalan
b. menasehati

JAWABAN PRETEST POSTTEST SISWA KELAS KONTROL









LAMPIRAN XVI : VALIDASI AHLI MEDIA

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA
MEDIA QUESTIONS CARD MATERI GOTONG ROYONG
UNTUK SISWA KELAS IV SD/MI

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
Sasaran : Siswa SD/MI Kelas IV
Pengusun : Zanuba Arifah Fajrinni Nor
Validator : Dr. Hamdan Husein Batubara, M. Pd. I.
Hari/Tanggal :

A. Pengantar

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang dibuat
2. Validasi kelayakan mengenai media pembelajaran dilaksankan pada 3 aspek yaitu desain media, penggunaan bahasa, dan kemudahan dalam penggunaan media

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian adalah **sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2), sangat kurang (1).**
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan
3. Komentar dan saran dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
	DESAIN MEDIA					
A.	Desain Sampul Media					
1.	Kemenarikan desain tampilan sampul media *questions card*				✓	
2.	Kejelasan identitas sampul media				✓	
3.	Kesesuaian warna pada tampilan sampul media				✓	
B.	Kualitas Gambar Media					
4.	Kualitas gambar yang ditampilkan pada media jelas dan tepat					✓
5.	Ukuran gambar yang ditampilkan pada media *question card* sudah proporsional					✓
C.	Kejelasan Teks (Huruf) Media					
6.	Teks yang digunakan terlihat jelas dan dapat dibaca dengan baik					✓
7.	Kesesuaian penulisan jenis huruf					✓
D.	Tampilan Media					
8.	Kombinasi warna pada media *questions card* disusun secara baik dan menarik					✓
9.	Desain media *questions card* memiliki daya tarik bagi siswa					✓
E.	Tata Letak					
10.	Kesesuaian tata letak antara gambar dan tulisan pada media *questions card*					✓
	PENGGUNAAN BAHASA					
A.	Kualitas Penggunaan Bahasa					
11.	Bahasa yang digunakan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa					✓
12.	Ketepatan dalam penulisan dan pemilihan bahasa yang digunakan dalam media					✓
	KEMUDAHAN PENGGUNAAN MEDIA					
A.	Kemudahan Penggunaan Media					✓
13.	Media *questions card* mudah untuk digunakan penggana					✓
14.	Petunjuk penggunaan media dapat memudahkan pengguna dalam menggunakan media *questions card*					✓
15.	Kejelasan petunjuk penggunaan media *questions card*				✓	

Komentar dan Saran Perbaikan

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

✓	Dapat digunakan tanpa revisi
	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Dapat digunakan dengan revisi besar
	Belum dapat digunakan

Semarang, 23 Maret 2025
Validator

Dr. Hamdan Husein Batubara, M. Pd. I.
NIP. 198908222011903 1014

LAMPIRAN XVII : DOKUMENTASI PEMBELAJARAN KELAS EKSPERIMEN

Mengerjakan pretest

Menjelaskan kegiatan pembelajaran

Menjelaskan aturan penggunaan media *questions card*

Pembentukan kelompok

Siswa mengerjakan media bersama kelompok

Evaluasi pembelajaran dengan permainan media *questions card*

Siswa mengerjakan posttest

LAMPIRAN XVIII : DOKUMENTASI PEMBELAJARAN KELAS KONTROL

Mengerjakan prettest

Menjelaskan materi pembelajaran

Sesi tanya jawab

Mengerjakan posttest

LAMPIRAN XIX : SURAT-SURAT

PETUNJUK PEMBIMBING

KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: http://fitk.walisongo.ac.id

Semarang, 24 September 2024

Nomor : 3704 /Un.10.3/J5/DA.08.05/09/2024
Lamp : -
Hal : **Penunjukkan Pembimbing**

Kepada Yth
Ibu Kristi Liani Purwanti, S. Si., M.Pd.

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Berdasarkan hasil pembahasan usulan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Zanuba Arifah Fajriani Nor
NIM : 2103096118
Judul : Pengaruh Penggunaan Media *Questions Card* Dalam Menumbuhkan Kemampuan Problem Solving Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila MI Miftahush Shibyan 01 Semarang.

Dan menunjuk Bapak: Muhammad Rofiq, M.Pd. sebagai pembimbing

Demikian penunjukkan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerjasama yang diberikan kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

a.n Dekan
Ketua Jurusan

Kristi Liani Purwanti, S. Si., M. Pd.
NIP.198107182009122002

Tembusan :
1. Dosen Pembimbing
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip

KETERANGAN PENELITIAN

YAYASAN MIFTAHUSH SHIBYAN
No. Akte Notaris Yayasan No 110/27 Agustus 2015
MI MIFTAHUSH SHIBYAN 01
GENUKSARI GENUK KOTA SEMARANG
Jln. Rejosari III Rt 11 Rw 04 Genuksari Genuk Kota Semarang 50117 Telp 024-76586948
Email : miftahush_shibyan12gnk@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN
Nomor : 97//MI MS-01/II/2025

Berdasarkan surat pemohonan ijin penelitian nomor 0600/Un.10.3/K/DA.04.10/2/2025 tertanggal 3 Februari 2025. Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala MI Miftahush Shibyan 01 Genuksari Genuk Kota Semarang menerangkan bahwa :

Nama : Zanuba Arifah Fajriani Nor
NIM : 2103096118
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah melakukan penelitian pada tanggal 5 s.d. 21 Februari 2025. di MI Miftahush Shibyan 01 Genuk Kota Semarang guna memenuhi tugas penyusunan skripsi dengan judul :

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA QUESTIONS CARD DALAM MENUMBUHKAN KEMAMPUAN PROBLEM SOLVING SISWA KELAS IV MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MI MIFTAHUSH SHIBYAN 01 SEMARANG.

Surat keterangan ini dibuat sesuai dengan kondisi yang sebenarnya dan sebagai penyusunan skripsi.

Demikian surat tugas ini disampaikan. Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Semarang, 24 Februari 2025
Kepala MI Miftahush Shibyan 01

A. Ghufron, M.Pd
NIP. -

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	:	Zanuba Arifah Fajriani Nor
2.	Tempat & Tanggal Lahir		Semarang, 20 Januari 2003
3.	Alamat Rumah	:	Jl. Tlogo Biru RT 02/RW 05, Banjardowo, Genuk, Semarang.
4.	Hp	:	082241029315
5.	E-mail	:	zanubaarifah2003@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
   a. TK Tarbiyatul Athfal 37 Semarang
   b. SD Islam Darul Huda Semarang
   c. Mts N 02 Semarang
   d. SMA N 10 Semarang
   e. UIN Walisongo Semarang.

Semarang, 5 Mei 2025

Zanuba Arifah Fajriani Nor
NIM: 2103096118