

Meningkatkan Minat Belajar Menggunakan Kartu Simulasi Berbasis PJBL Pada Siswa SD Kelas II

Gilang Adi Pranasta¹, Siti Rochmiyati², Yuliah Dwi Islamiyati³

¹ Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta

² SD Negeri Rejowinangun 1, Yogyakarta

*email: ¹ gapranasta@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya minat belajar siswa kelas II SD Negeri Rejowinangun 1. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa menggunakan Kartu Simulasi berbasis PJBL di SD Rejowinangun 1 model pembelajaran yang di gunakan yaitu Projek Based Learning. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan 2 siklus pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Rejowinangun 1 dengan siswa yang berjumlah 28 siswa. Objek penelitian adalah minat belajar siswa kelas II SDN Rejowinangun 1. Proses penelitian ini dilaksanakan pada bulan juli 2023 – Agustus 2023 terdiri dari dua siklus pembelajaran. Setiap siklus dilaksanakan dua kali pembelajaran dan dilaksanakan 4 kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Berdasarkan Hasil angket minat siswa siklus I mencapai 59% sedangkan siklus 2 mencapai 75%. Dari hasil penelitian dapat di simpulkan bahwa pemanfaatan media kartu simulasi berbasis PJBL dapat meningkatkan minat belajar pada siswa kelas II SDN Rejowinangun 1. Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan masukan kepada guru bahwa pemanfaatan media Kartu simulasi dapat digunakan sebagai bahan kajian dan penelitian berikutnya.

Kata Kunci: Minat Belajar, Kartu Simulasi, Projek Based Learning

Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah kunci penting perkembangan pemikiran dan kecerdasan manusia. Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia tahun 2003 Nomor 2, Bab 1, Pasal 1, pendidikan adalah upaya dengan sengaja dan terencana untuk menciptakan suasana pembelajaran yang mendorong siswa untuk secara aktif mengembangkan bakat mereka dalam proses pembelajaran. Tujuan pendidikan adalah agar siswa memiliki pengetahuan spiritual dan keagamaan, pengembangan kepribadian, kemampuan pengendalian diri, pembentukan akhlak yang baik, peningkatan kecerdasan dan penguasaan keterampilan yang berguna bagi diri sendiri, lingkungan, bangsa dan negara. Melalui pendidikan, siswa dapat memperoleh sebuah pengetahuan yang memadai dan dapat membantu siswa dalam mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi selama proses pendidikan.

Peran guru dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa melalui kegiatan pembelajaran. Menurut (Buyung & Alexon, 2022) "Guru perlu memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan eksplorasi potensi yang dimilikinya sendiri, merangsang kreativitas, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam berpikir kritis dan berpikir kreatif ketika menghadapi permasalahan. Dari pendapat tersebut peran dan tugas guru sangatlah penting dalam mengembangkan siswa dengan beberapa kemampuan seperti berpikir kritis, inovatif dan kreatif dalam memecahkan permasalahan. Hal tersebut menjadikan seorang guru sebagai salah satu faktor penting yang terlibat dalam penentu berhasil atau tidaknya pembelajaran yang dilakukan

Selain seorang guru faktor yang mendukung kegiatan pembelajaran di kelas adalah media pembelajaran. Media berfungsi sebagai alat untuk komunikasi non-verbal dan sebagai

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 814**

Gilang Adi Pranasta, Siti Rochmiyati, Yuliah Dwi Islamiyati

bagian dari sistem, harus ada atau digunakan dalam setiap pembelajaran. Dikatakan demikian karena media sangat penting dalam pembelajaran. Dan jika salah satunya tidak ada, hasil yang didapatkan tidak akan maksimal (Kurniawati & Ahmad, 2018). Ketika seorang guru menggunakan media dalam proses pembelajarannya, maka akan memiliki potensi untuk Merangsang minat belajar siswa agar lebih terlibat dalam proses pembelajaran serta menumbuhkan nalar yang sistematis dan teratur serta meningkatkan pemahaman dan pengembangan nilai-nilai siswa, Depdikbud (Supriyono, 2018). Dalam upaya membantu siswa untuk memahami materi, media sangat diperlukan sebagai sebuah alat komunikasi antara guru dan siswa. (Suseno dkk., 2020)

Media kartu simulasi merupakan salah satu media kartu bergambar berisi tentang sebuah gambar dan sebuah teks narasi. Dikarena Siswa pada tingkat pendidikan dasar merupakan masa transisi dalam pola belajar dari pendidikan sebelumnya. Dengan menggunakan ilustrasi gambar visual yang jelas, siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang hendak disampaikan. Kartu simulasi merupakan sebuah media yang memiliki kesamaan dengan flashcard yaitu sebuah Kartu yang memiliki gambar-gambar menarik dan berada di sekitar siswa, serta memiliki warna-warna yang cerah dan mencolok yang disukai oleh siswa (Oktaviani, 2019). Salah satu indikator supaya pelaksanaan pembelajaran berhasil dilakukan adalah seorang guru memanfaatkan sumber belajar yang tepat guna dalam membantu siswa untuk belajar dan dapat menggugah minat belajarnya.

Kemendikbud merekomendasikan model pembelajaran berdasarkan kurikulum 2013 yaitu model pembelajaran Projek Based Learning (PJBL). Project Based Learning (PjBL) mengacu pada metode instruksional berbasis inkuiri yang melibatkan peserta didik dalam konstruksi pengetahuan dengan meminta siswa menyelesaikan proyek yang berarti dan mengembangkan produk (Faizah & Hariyanti, 2023). Dalam model pembelajaran PJBL siswa di berikan sebuah tugas untuk membuat suatu proyek sehingga menciptakan pengalaman bermakna bagi mereka.

Minat siswa dalam proses pembelajaran dapat membuat suatu pengalaman belajar yang bermakna hal ini tergantung pada inovasi guru dalam melaksanakan pembelajaran. Menurut (Slameto dalam Ragil Tri Wahyuning Cahya & Samsiyah, 2023) minat belajar dapat diukur melalui 4 indikator yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan. Minat adalah suatu keadaan dimana seseorang merasakan dan tertarik terhadap suatu obyek berupa suatu hal atau kegiatan yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhannya.

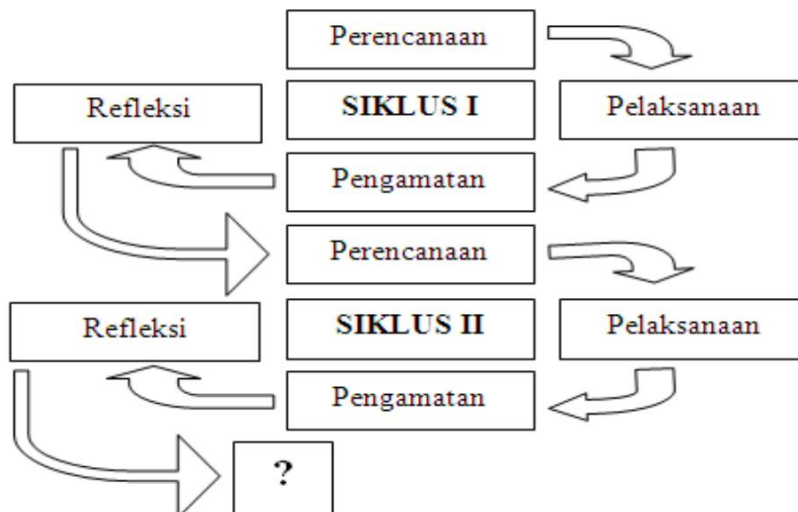
Berdasarkan hasil dari observasi yang di lakukan di dalam kelas, terlihat bahwa minat siswa di kelas II SDN Rejowinangun 1 terhadap pelajaran ppkn kurang kuat. Ketika materi pelajaran ppkn diajarkan di kelas, beberapa siswa terlihat sedang berbicara dengan teman-teman mereka, kurang semangat dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, dan banyak yang merasa kesulitan serta tidak percaya diri dalam menjalankan tugas-tugas tersebut. Bahkan, terkadang mereka mencari alasan untuk tidak mengikuti pelajaran seperti contohnya mencuci tangan di luar kelas atau pergi ke toilet. Situasi ini semakin diperburuk karena pendekatan pembelajaran yang terlalu didominasi oleh ceramah dan kurang berfokus pada partisipasi aktif siswa. Terlalu sering mengandalkan gaya mengajar tradisional yang mengakibatkan kurangnya sentralitas siswa dalam proses pembelajaran, tanpa disadari hal ini berakibat pada ketidakcapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan dari permasalahan yang telah disebutkan di atas, muncul pemikiran bahwa diperlukan suatu alternatif untuk mengatasi permasalahan pembelajaran ppkn yang kurang efisien. Alternatif ini harus dapat mengatasi kendala-kendala yang menghambat pencapaian tujuan pembelajaran. Dari berbagai kendala yang ada, tampaknya solusi yang paling memungkinkan adalah menggunakan media kartu simulasi berbasis PJBL dalam pembelajaran PPKN. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, judul dari Penelitian ini adalah "Meningkatkan Minat Belajar Menggunakan Kartu Simulasi Berbasis PJBL Pada Siswa SD Kelas II".

Metode

Penelitian dilakukan menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang penerapan penelitian tersebut dilakukan di dalam kelas untuk mengetahui akibat dari suatu tindakan pada suatu subjek penelitian. Penelitian Tindakan kelas (PTK) akan dilakukan sebanyak 2 siklus dengan masing-masing siklus sebanyak dua pertemuan. PTK ini dilakukan melalui 4 tahapan penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis & MC. Taggart yaitu Perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), refleksi (*reflecting*) (Parnawi, 2020). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri Rejowinangun 1, dengan teknik pengambilan data menggunakan angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data angket minat belajar.

Adapun model penelitian tindakan yang dimaksud yang menggambarkan adanya empat tahapan menurut Kemmis dan MC. Taggart, yang disajikan dalam gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Empat tahapan PTK menurut Kemmis dan MC. Taggart (Parnawi, 2020)

Hasil dan Pembahasan

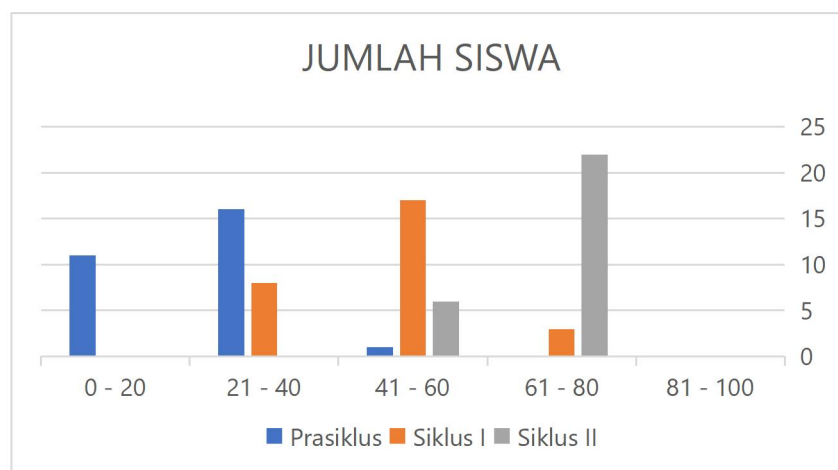
**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 816**

Gilang Adi Pranasta, Siti Rochmiyati, Yuliah Dwi Islamiyati

Perbandingan Presentase minat belajar siswa berdasarkan hasil angket minat belajar yang dikerjakan siswa pada siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada tabel 1

Tabel 1. Perbandingan Minat Belajar Siklus I dan Siklus II

No	Tindakan	Presentase	Kategori
1	Pra-siklus	40%	Rendah
2	Siklus I	59%	Cukup
3	Siklus II	75%	Baik



Gambar 1. Diagram Minat Belajar

Berdasarkan Tabel 1. Dapat diketahui bahwa rata-rata minat belajar siswa pada awal Pra-siklus sebesar 40% kategori Rendah pada interval 20 – 40, meningkat pada siklus I sebesar 59% kategori cukup pada interval 41 – 60 dan meningkat menjadi 75% pada siklus II pada kategori Baik pada interval antara 61 – 80 dengan peningkatan sebesar 16%.

Berdasarkan hasil penelitian yang di laksanakan selama 2 siklus terlihat pada pelaksanaan siklus I dan II telah menunjukkan peningkatan pada proses pembelajaran. Pada pembelajaran menggunakan model Projek Based Learning, interaksi yang dilakukan oleh guru pada awal pembelajaran dengan memberikan sebuah pertanyaan pemantik mengenai materi yang akan di ajarkan. Siswa mengamati sebuah kartu simulasi yang berisikan gambar pengamalan Pancasila. Setelah mengamati gambar siswa menceritakan pengalamannya ketika melakukan kegiatan yang terdapat pada gambar dan mensimulasikannya. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok hal ini bertujuan agar siswa dapat berkreasi ketika menyelesaikan sebuah proyek yang telah di berikan oleh peneliti. Pada kesempatan ini siswa membuat kesepakatan waktu dengan peneliti untuk menyelesaikan sebuah proyek. Kemudian peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelompok lain, Untuk membangkitkan semangat dan antusias siswa peneliti melakukan ice breaking sehingga siswa aktif menjawab pertanyaan yang di berikan guru. Hal tersebut membuat siswa aktif dalam pembelajaran sehingga terjadi sebuah peningkatan minat belajar siswa.

Simpulan

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 817**

Gilang Adi Pranasta, Siti Rochmiyati, Yuliah Dwi Islamiyati

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media kartu simulasi berbasis PJBL dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas II SD Negeri Rejowinangun 1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa pada awal Pra-siklus sebesar 40% kategori Rendah pada interval 20 – 40, meningkat pada siklus I sebesar 59% kategori cukup pada interval 41 – 60 dan meningkat menjadi 75% pada siklus II pada kategori Baik pada interval antara 61 – 80 dengan peningkatan sebesar 16%.

Daftar Pustaka

- Buyung, B., & Alexon, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(1), 100. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i1.2064>
- Faizah, E., & Hariyanti, F. (2023). *Upaya Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Dengan Pendekatan Project Based Learning (PJBL)*. 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.55210/jkpm>
- Kurniawati, W., & Ahmad, M. (2018). *Analisis Pembuatan Media Pembelajaran dalam Mata Kuliah Pendidikan Multimedia oleh Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan IKIP Mataram*.
- Oktaviani, E. (2019). Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Tunas Bangsa Penantian Ulubelu Tanggamus. Dalam *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung* . Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung .
- Parnawi, A. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. CV. Budi Utama.
- Ragil Tri Wahyuning Cahya, T., & Samsiyah, N. (2023). MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS 4 PADA PEMBELAJARAN TEMATIK MENGGUNAKAN BAHAN AJAR E-BOOK DENGAN MODEL PJBL DI SDN BABADAN 01. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Supriyono. (2018). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59–74. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>