Meningkatkan Aktivitas Belajar Dengan Kartu Simulasi Berbasis Problem Based Learning (PBL) Siswa SD Kelas 3

Anita Lestari¹, Siti Rochmiyati², Yuliah Dwi Islamiyati³

¹⁻²Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

³SD N Rejowinangun 1

Email: @lanita876@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui cara meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dengan kartu simulasi di kelas III SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta tahun 2023; (2) Seberapa besar pengaruh kartu simulasi terhadap aktivitas belajar peserta didik di kelas III SD Negeri Rejowinangun 1 tahun 2023. Pada siklus I dengan pendekatan Problem Based Learning (PBL) yang diamati dalam aktivitas minat belajar peserta didik ada 22 anak yang masuk dalam kategori "Baik" yaitu: (1) Mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru, (2) Ketertarikan peserta didik untuk belajar, menggunakan media pembelajaran, sedangkan 6 aktivitas minat belajar peserta didik masih dalam kategori "Cukup Baik" yaitu: (1) aktif bertanya, (2) bertanya pada guru, (3) berdiskusi dengan teman, dan (4) menyimpulkan. Pada siklus II dengan pendekatan Problem Based Learning (PBL) ada 26 peserta didik yang diamati dalam aktivitas dan minat belajar peserta didik yang masuk dalam kategori "Baik" yaitu: (1) Mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru, (2) Ketertarikan peserta didik untuk belajar, (3) bertanya pada guru, dan (4) berdiskusi dengan, sedangkan 2 aktivitas peserta didik masih dalam kategori "Cukup Baik" yaitu: (1) aktif dalam bertanya, (2) bertanya pada guru, (3) berdiskusi dengan teman. Kesimpulannya penelitian ini adalah dapat meningkatkan aktivitas belajar dengan kartu simulasi berbasis Problem Based Learning siswa SD .

Kata Kunci: Aktivitas Belajar, Kartu Simulasi, *Problem Based Learning (PBL)*.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu hal yang memiliki peranan penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan harus diarahkan untuk menciptakan sumber daya manusia yang unggul dan kompetitif dalam menghadapi berbagai perkembangan zaman. Dalam dunia pendidikan, faktor yang sangat berperan dalam mempengaruhi berhasil tidaknya proses belajar mengajar adalah Pendidik. Pendidikan menjadi hal yang penting dalam menciptakan dan mengembangkan kepribadian dan perkembangan jiwa anak kelak. Pendidikan bertujuan untuk membentuk generasi penerus yang mempunyai keterampilan, pengetahuan, dan berbudi pekerti luhur.

Perkembangan teknologi di dunia pendidikan telah mengubah cara kita belajar, mengajar, dan mengelola sistem pendidikan secara signifikan, hal ini sependapat dengan Unik dan Niar (2021) perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran.

Peranan seorang guru dalam proses belajar mengajar harus mampu mengembangkan perubahan tingkah laku pada peserta didik, hal ini sependapat

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 1362**

Penulis pertama, penulis kedua, & penulis selanjutnya

dengan Arianti (2018) keberhasilan/kesuksesan guru mengajar ditentukan oleh aktivitas siswa dalam belajar, demikian juga keberhasilan siswa dalam belajar ditentukan pula oleh peran guru dalam mengajar. Mengajar berarti menyampaikan atau menularkan pengetahuan dan pandangan. Dalam proses belajar mengajar melibatkan interaksi antara guru atau pengajar dengan peserta didik, di mana informasi dan pengetahuan disampaikan, dipahami, dan digunakan oleh peserta didik. Aktivitas belajar sangat penting karena ini adalah cara peserta didik memperoleh informasi, mengembangkan pemahaman, dan membangun kompetensi.

Aktivitas belajar dengan menggunakan media pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif. Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu peserta didik memahami dan menguasai materi pelajaran, hal ini sependapat dengan Inesa dan Rini (2018) media pembelajaran pada konteks penelitian memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap proses belajar peserta didik. Sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas belajar peserta didik, kualitas media pembelajaran khususnya tingkat kebermanfaatannya bagi proses belajar peserta didik harus ditingkatkan.

Untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik telah banyak media pendidikan yang diterapkan sebagai media pengajaran dalam proses belajar mengajar di SD. Salah satunya adalah dengan kartu simulasi. Media kartu simulasi ini sangat baik apabila digunakan untuk pelajaran tematik terutama mata pelajaran PPKn dengan berbasis pemecahan masalah untuk peserta didik.

Media kartu simulasi merupakan salah satu media visual yang bersifat sederhana karena mudah dibuat, tidak terlalu mahal, mudah dipahami dan dimengerti peserta didik. Guru dapat membuat media ini sebagai sarana untuk memudahkan mengajar. Kartu simulasi tersebut merupakan kartu yang bermacam-macam yang memuat tulisan maupun gambar berbasis pemecahan masalah untuk peserta didik.

Peneliti memilih media kartu simulasi yaitu perlunya media kartu simulasi sebagai penuntun atau membantu peserta didik untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Dengan menggunakan kartu simulasi peserta didik dapat berpikir kritis serta memberikan tantangan sehingga bisa memperoleh kepuasan dengan menemukan pengetahuan baru bagi dirinya sendiri dan membantu peserta didik untuk mempelajari bagaimana cara mentransfer pengetahuan mereka kedalam masalah dunia nyata. Di samping itu, penggunaan media kartu simulasi dapat menimbulkan daya tarik bagi peserta didik, sehingga dengan demikian dapat memberikan peserta didik lebih senang belajar dan pada akhirnya dapat memberikan hasil belajar yang baik.

Masalah yang ingin dicari pemecahannya melalui laporan ini adalah tentang meningkatkan aktivitas belajar dengan kartu simulasi berbasis PBL siswa SD kelas 3.

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 1363**

Penulis pertama, penulis kedua, & penulis selanjutnya

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan pada penelitian tindakan kelas sebagai berikut:

1. Aktivitas belajar peserta didik masih kurang.
2. Masih kurangnya keberadaan media pembelajaran untuk terciptanya daya berpikir kritis peserta didik.
3. Kemampuan mengungkapkan pendapat dan berpikir kritis peserta didik masih rendah.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diuraikan masalah penelitian sebagai berikut: Bagaimana meningkatkan aktivitas belajar dengan kartu simulasi berbasis PBL siswa SD kelas 3?

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian adalah: Untuk mengetahui adakah peningkatan aktivitas belajar dengan kartu simulasi berbasis PBL siswa SD kelas 3?

Aktivitas belajar berkaitan dengan seseorang yang melakukan proses berpikir tentang beberapa hal untuk merenungkan suatu ide-ide, serta perlu disertai dengan berbagai perbuatan ataupun aktivitas fisik, hal ini sependapat dengan Stefen (2020) bahwa aktivitas belajar mengasah seluruh potensi individu sehingga akan terjadi perubahan perilaku tertentu dalam pembelajaran, dalam hal ini peserta didik perlu mendapatkan kesempatan untuk melakukan aktivitas. Aktivitas peserta didik dalam belajar adalah masalah penting dan mendasar yang tidak boleh dilewatkan tetapi harus dikembangkan oleh masing-masing guru dalam proses pembelajaran.

Aktivitas belajar peserta didik adalah peran aktif yang mereka ambil dalam proses pembelajaran untuk memahami, dan mengaplikasikan pengetahuan atau keterampilan yang diajarkan. Aktivitas ini penting untuk mencapai pemahaman yang lebih mendalam dan retensi pengetahuan yang lebih baik. Aktivitas belajar peserta didik mencakup sejumlah kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam upaya mereka untuk memahami, dan menguasai materi pembelajaran. Aktivitas ini berperan penting dalam proses pendidikan, dan pendekatan yang baik akan mendorong pemahaman yang lebih baik dan pembelajaran yang lebih efektif.

Aktivitas belajar bagi setiap individu tidak selamanya dapat berlangsung secara wajar. Kadang-kadang lancar, kadang-kadang tidak, kadang-kadang cepat dapat menangkap apa yang dipelajari dan terkadang juga teramat sulit. Demikian juga kenyataan yang sering kita jumpai pada peserta didik dalam kehidupan sehari-hari dalam kaitannya dengan aktivitas belajar. Tujuan aktivitas belajar adalah membantu peserta didik agar mencapai perkembangan yang optimal, sehingga tidak menghambat perkembangan belajar peserta didik. hal ini sependapat dengan Sukarlo (2020), setiap peserta didik memang tidak ada yang sama, perbedaan individual ini yang menyebabkan perbedaan tingkah laku belajar dikalangan peserta didik.

Bahwa tujuan aktivitas belajar adalah tujuan aktivitas belajar dapat bervariasi tergantung pada tingkat pendidikan, materi pelajaran, dan kebutuhan individu peserta didik. Tujuan yang jelas dan spesifik harus ditetapkan dalam perencanaan

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 1364**

Penulis pertama, penulis kedua, & penulis selanjutnya

pembelajaran untuk mencapai hasil yang diinginkan. Setiap aktivitas belajar harus dirancang dengan tujuan pembelajaran yang jelas dan terkait dengan kompetensi yang ingin dicapai. Selain itu, penting untuk mempertimbangkan gaya belajar peserta didik, tingkat perkembangan, dan konteks pembelajaran agar aktivitas tersebut sesuai dengan kebutuhan individu dan kelompok.

Guru akan dapat mudah memberikan materi dengan bervariasi dan menarik sehingga anak menjadi aktif dan semangat untuk mengikuti proses pembelajaran menggunakan media dalam pembelajaran, peserta didik akan mudah untuk menerima pelajaran yang diberikan guru karena akan timbul motivasi dan pembelajaran akan menjadi lebih menarik. Hal ini sependapat dengan Puji dan Ema (2022) bahwa media pembelajaran sangat bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran baik untuk guru maupun anak.

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami, menginternalisasi, dan mengaplikasikan pengetahuan atau keterampilan tertentu. Media pembelajaran dapat berupa berbagai bentuk, baik fisik maupun digital, yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran media pembelajaran dapat menjadi alat yang kuat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan mengadaptasi gaya belajar peserta didik, menyediakan variasi dalam pengajaran, dan membuat materi pelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, target peserta didik, dan materi pelajaran yang diajarkan. Tujuan media pembelajaran adalah:

- a. Pengajaran lebih menarik perhatian peserta didik, sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran lebih jelas maknanya sehingga mudah dipahami peserta didik dan peserta didik dapat menguasai tujuan pengajaran dengan lebih baik lagi.
- c. Metode mengajar dapat lebih bervariasi karena pengajaran tidak hanya dengan komunikasi secara verbal sehingga anak tidak cepat bosan.
- d. Peserta didik akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena peserta didik tidak hanya mendengarkan guru tetapi juga mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan.

Kartu simulasi dapat membantu peserta didik memahami materi dengan cara yang lebih konkret dan praktis. Hal ini sependapat dengan Puji dan Emma (2022) bahwa kartu simulasi memungkinkan peserta didik aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Peserta didik terlibat dalam berbagai aktivitas seperti menjawab pertanyaan, memecahkan masalah, serta berdiskusi. Penggunaan kartu simulasi dapat memperkuat retensi pengetahuan karena peserta didik secara aktif terlibat dalam memanfaatkan dan mengaplikasikan informasi yang mereka terima. Kartu simulasi dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 1365**

Penulis pertama, penulis kedua, & penulis selanjutnya

masalah. Peserta didik harus mengambil keputusan, merumuskan strategi, atau menyusun argumen berdasarkan informasi yang diberikan.

Kartu merupakan salah satu ide untuk menyampaikan pendapat konsep dalam bentuk tertulis. Media kartu simulasi adalah alat yang digunakan untuk melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang interaktif. Hal ini sependapat dengan Puji dan Emma (2022) bahwa kartu simulasi dapat digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran, tergantung pada tujuan dan materi pelajaran yang ingin diajarkan. Penggunaan media kartu simulasi sangat cocok dengan karakteristik anak usia dini yang masih anak-anak. Kartu simulasi merupakan media visual yang digunakan untuk pembelajaran membaca permulaan yang berupa kertas tebal yang berbentuk persegi panjang yang berisikan kalimat yang di dalamnya berisi gambar yang sesuai dengan kalimat tersebut. Media ini juga dibuat dengan jelas disertai gambar yang menarik dan berwarna-warni, seri gambar atau kata yang tersedia bermacam-macam sesuai dengan tema yang diajarkan.

Media kartu simulasi adalah alat yang efektif dalam proses belajar mengajar untuk melibatkan peserta didik secara interaktif dan memahami konsep dengan lebih mendalam. Penggunaan kartu simulasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam, dan membuat pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih menyenangkan. Guru dapat membuat kartu-kartu ini dengan mudah menggunakan alat sederhana seperti kertas karton, dan guru dapat menyesuikannya sesuai dengan materi pelajaran dan tujuan pembelajarannya. Tujuan kartu simulasi adalah

1. Alat bantu dalam proses belajar yang dapat membantu guru untuk memaksimalkan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai keberhasilan proses pembelajaran.
2. Untuk meningkatkan keefektifan dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.
3. Digunakan dalam menefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran.
4. Keefektifan penggunaan kartu simulasi untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

Bahwa tujuan membuat media kartu simulasi dalam konteks pembelajaran adalah menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, mendalam, dan efektif bagi peserta didik. Ketika merancang dan menggunakan kartu simulasi dalam pembelajaran, penting untuk memiliki tujuan yang jelas dan menyelaraskan kartu simulasi dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hal ini sependapat dengan Fahrudin, Ika, dkk (2022) bahwa kartu simulasi dapat menjadi alat yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan.

Pendekatan PBL merupakan kondisi untuk meningkatkan ketrampilan berpikir kritis serta memecahkan masalah kompleks dalam kehidupan nyata sehingga akan

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 1366**

Penulis pertama, penulis kedua, & penulis selanjutnya

menimbulkan budaya berpikir pada diri peserta didik. Hal ini sependapat dengan Agus (2021) proses pembelajaran PBL menuntut peserta didik untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru dengan begitu dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pelajaran.

Bahwa pendekatan PBL menekankan pada pemecahan masalah dalam proses pembelajaran. Pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik adalah pendekatan Problem Based Learning (PBL). Pendekatan PBL menekankan pada aktivitas pemecahan masalah dalam pembelajaran. Melalui pendekatan PBL peserta didik belajar melalui aktivitas pemecahan masalah yang dapat mengasah keterampilan berpikir peserta didik.

Tujuan pendekatan PBL membantu guru menyampaikan informasi sebanyak-banyaknya kepada peserta didik. Pembelajaran secara langsung dan presentasi lebih cocok dalam tujuan pembelajaran ini. Pembelajaran harus disiapkan dengan sejumlah pertanyaan atau masalah yang dapat menjadi perangsang bagi peserta didik untuk menemukan masalah lain dan atau dapat berpikir untuk meneliti masalah yang ditemukannya berdasarkan ungkapan guru. Oleh sebab itu guru harus memiliki kemampuan untuk memunculkan masalah sebagai pancingan untuk peserta didik.

Bahwa guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, memotivasi peserta didik terlibat pada aktivitas pemecahan masalah yang dipilih, mengorganisasi peserta didik untuk belajar. Hal ini sependapat dengan Lilis (2019) guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut, membimbing pengalaman individual atau kelompok. Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalahnya, mengembangkan menyajikan hasil karya. Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video dan model serta membantu berbagi tugas dengan temannya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan.

Proses aktivitas belajar merupakan salah satu segi yang perlu diperhatikan karena banyak sekali kegiatan yang terjadi di dalamnya. Satu diantaranya adalah penyampaian materi pelajaran dapat menentukan berhasil tidaknya proses belajar mengajar yang sedang berlangsung. Penyampaian materi pelajaran lebih mudah dimengerti oleh peserta didik apabila disertai penggunaan media pendidikan yang sesuai.

Penggunaan media kartu simulasi dapat meningkatkan aktivitas belajar berbasis PBL kelas 3 SD. Ini berkaitan dengan kondisi psikis peserta didik sekolah dasar yang masih senang bermain dan senang melihat sesuatu yang menarik. Saat melihat kartu bergambar maupun tulisan yang disusun, peserta didik akan tertarik dan akan berpikir

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 1367**

Penulis pertama, penulis kedua, & penulis selanjutnya

kritis serta memberikan tantangan sehingga bisa memperoleh kepuasan dengan menemukan pengetahuan baru bagi dirinya sendiri.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Prosedur langkah-langkah pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri atas empat tahap, yaitu: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian kelas ini dilaksanakan di SDN Rejowinnagun 1 Yogyakarta, semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 pada pembelajaran PPKn Tema 1 "Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup".

Subjek dalam penelitian ini yang menjadi sumber informasi untuk memperoleh data adalah peserta didik kelas III SDN Rejowinangun 1 Yogyakarta yang berjumlah 28 orang yang terdiri dari 17 orang perempuan dan 11 orang laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran baru 2023 yaitu bulan Juli-Agustus 2023. Objek dari penelitian ini adalah meningkatkan aktivitas belajar dengan kartu simulasi berbasis PBL siswa SD kelas 3.

Pada tahap perencanaan, peneliti mengidentifikasi dan menganalisis masalah, menetapkan alasan mengapa peneliti dilakukan, merumuskan masalah, menetapkan cara yang akan dilakukan untuk mengatasi masalah, membuat secara rinci rancangan tindakan seperti menyusun RPP sesuai strategi yang digunakan, merancang media dan alat peraga, menetapkan indikator keberhasilan, dan memuat instrumen pengumpulan data.

Pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti mengimplementasi atau menerapkan isi rancangan, yaitu menggunakan tindakan kelas. Tahap observasi dilaksanakan bersamaan dengan saat pelaksanaan tindakan. Dalam tahap ini peneliti mengobservasi semua hal yang diperlukan selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan lembar pengamatan yang telah disusun. Tahap refleksi merupakan kegiatan mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Pada tahap ini peneliti mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi untuk memperbaiki dan menyempurnakan tindakan siklus berikutnya.

Indikator keberhasilan aktivitas belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yaitu jumlah aktivitas belajar peserta didik bisa dikatakan meningkat atau berhasil jika hasil belajar mencapai KKM nilai 70 berdasarkan interprestasi keaktifan peserta didik berada pada kriteria sangat baik. Untuk mengukur keaktifan peserta didik pada saat pembelajaran digunakan lembar observasi.

Indikator keberhasilan keaktifan peserta didik dalam belajar adalah jumlah seluruh aktivitas belajar mencapai presentase 80% dengan kriteria aktif dan sangat aktif. Keberhasilan tindakan kelas ini adalah apabila nilai hasil belajar peserta didik melalui tes tertulis mencapai tuntas, yaitu hasil belajar peserta didik secara individu

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 1368

Penulis pertama, penulis kedua, & penulis selanjutnya

mencapai nilai 70 dan secara klasikal 80% dari jumlah seluruh nilai peserta didik mendapat nilai 70.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I dan siklus II di kelas III SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta, menunjukkan adanya peningkatan aktivitas minat belajar peserta didik, hasil belajar peserta didik dengan menggunakan kartu simulasi berbasis PBL. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh peneliti, nilai yang diperoleh peserta didik dalam pembelajaran siklus I dan siklus II berdasarkan hasil pengamatan dapat diketahui pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Peningkatan aktivitas belajar peserta didik siklus I pertama

Nilai	Jumlah siswa	f(x)
61	1	61
62	1	62
63	1	63
64	1	64
66	2	132
67	1	67
69	1	69
70	1	70
71	1	71
75	18	1.350
Jumlah Rata-rata	28	71,75

Tabel 1 menunjukkan nilai rata-rata aktivitas belajar peserta didik pada siklus I pertama sebesar 71,75 dan telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 70 sehingga dapat dikatakan bahwa aktivitas belajar peserta didik dengan kartu simulasi berbasis PBL pada siklus I pertama telah berhasil.

Tabel 2. Peningkatan aktivitas belajar peserta didik siklus I kedua

Nilai	Jumlah siswa	f(x)
64	1	64
65	1	65
66	1	66
67	1	67
68	2	136
69	1	69
70	1	70
72	1	72
73	1	73
75	18	1.350

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 1369**

Penulis pertama, penulis kedua, & penulis selanjutnya

Jumlah Rata-rata	28	72,58
------------------	----	-------

Tabel 2 menunjukkan nilai rata-rata aktivitas belajar peserta didik pada siklus I kedua sebesar 72,58 dan telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 70 sehingga dapat dikatakan bahwa aktivitas belajar peserta didik dengan kartu simulasi berbasis PBL pada siklus I kedua telah berhasil.

Tabel 3. Peningkatan aktivitas belajar peserta didik siklus II ketiga

Nilai	Jumlah siswa	f(x)
66	1	66
68	1	68
69	2	138
70	1	70
71	2	213
72	2	144
73	1	73
75	1	75
77	1	154
78	16	1.092
Jumlah Rata-rata	28	74,75

Tabel 3 menunjukkan nilai rata-rata aktivitas belajar peserta didik pada siklus I ketiga sebesar 74,75 dan telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 70 sehingga dapat dikatakan bahwa aktivitas belajar peserta didik dengan kartu simulasi berbasis PBL pada siklus II ketiga sudah berhasil.

Tabel 4. Peningkatan aktivitas belajar peserta didik siklus II keempat

Nilai	Jumlah siswa	f(x)
66	1	66
69	1	69
70	2	140
72	1	72
73	2	146
74	1	74
77	3	231
78	1	78
79	4	316
80	12	960
Jumlah Rata-rata	28	76,93

Tabel 4 menunjukkan nilai rata-rata aktivitas belajar peserta didik pada siklus I kedua sebesar 76,93 dan telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 1370**

Penulis pertama, penulis kedua, & penulis selanjutnya

70 sehingga dapat dikatakan bahwa aktivitas belajar peserta didik dengan kartu simulasi berbasis PBL pada siklus II keempat sudah berhasil.

SIKLUS I

a. Tahap Perencanaan

- 1) Menyiapkan skenario pelaksanaan tindakan atau rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan penyediaan sarana atau media yang diperlukan. RPP disusun oleh peneliti dan dikonsultasikan dengan dosen pembimbing serta guru kelas III. RPP digunakan oleh guru kelas sebagai acuan dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu dengan pembelajaran mengarang.
- 2) Menyiapkan assesmen diagnostik untuk peserta didik.
- 3) Menyiapkan kartu simulasi sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran PPKn.

Tindakan ini dilakukan akan berpedoman pada perencanaan yang telah dibuat. Selama pembelajaran berlangsung, guru mengajarkan materi kepada peserta didik dengan menggunakan RPP yang telah dibuat. Sedangkan peneliti mengamati aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran di kelas.

b. Tahap observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran di kelas berlangsung. Observasi atau pengamatan merupakan upaya mengamati pelaksanaan tindakan. Observasi yang dilakukan adalah untuk mengetahui pengaruh tindakan terhadap aktivitas belajar serta sebagai dasar untuk kegiatan refleksi yang lebih kritis. Observasi dilakukan untuk mengetahui secara langsung bagaimana proses pembelajaran peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Kejadian-kejadian penting selama proses tindakan berlangsung dibuat pada catatan lapangan.

c. Tahap refleksi

Pada tahap ini peneliti menganalisis dari proses pelaksanaan pembelajaran dan mencari pemmasalahan yang muncul saat pembelajaran dan apa yang perlu diperbaiki untuk tindakan selanjutnya.

SIKLUS 2

a. Tahap Perencanaan

- 1) Menyiapkan skenario pelaksanaan tindakan atau rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan penyediaan sarana atau media yang diperlukan. RPP disusun oleh peneliti dan dikonsultasikan dengan dosen pembimbing serta guru kelas III. RPP digunakan oleh guru kelas sebagai acuan dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu dengan pembelajaran mengarang.
- 2) Menyiapkan assesmen diagnostik untuk peserta didik.

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 1371

Penulis pertama, penulis kedua, & penulis selanjutnya

- 3) Menyiapkan kartu simulasi sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran PPKn.

Tindakan ini dilakukan akan berpedoman pada perencanaan yang telah dibuat. Selama pembelajaran berlangsung, guru mengajarkan materi kepada peserta didik dengan menggunakan RPP yang telah dibuat. Sedangkan peneliti mengamati aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran di kelas.

b. Tahap observasi

Dilakukan selama proses pembelajaran di kelas berlangsung. Observasi atau pengamatan merupakan upaya mengamati pelaksanaan tindakan. Observasi yang dilakukan adalah untuk mengetahui pengaruh tindakan terhadap aktivitas belajar serta sebagai dasar untuk kegiatan refleksi yang lebih kritis. Observasi dilakukan untuk mengetahui secara langsung bagaimana proses pembelajaran peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Kejadian-kejadian penting selama proses tindakan berlangsung dibuat pada catatan lapangan.

c. Tahap refleksi

Pada tahap ini peneliti menganalisis dari proses pelaksanaan pembelajaran dan mencari pemasalahan yang muncul saat pembelajaran dan apa yang perlu diperbaiki untuk tindakan selanjutnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh peneliti, presentase nilai keberhasilan yang diperoleh peserta didik dalam pembelajaran siklus I dan siklus II berdasarkan hasil pengamatan dapat diketahui pada tabel sebagai berikut.

Tabel 5. Presentase nilai keberhasilan siklus I

Partisipasi Siswa	Siklus I	
	Jumlah	Persen
Nilai < 70	6	21,43 %
Nilai ≥ 70	22	78,57 %
Jumlah Siswa	28	
	Jumlah	Persen
Tuntas Belajar	22	78,57 %
Tidak Tuntas Belajar	6	21,43 %
Nilai Rata-rata	72,58	

Dari hasil analisis presentase nilai keberhasilan pada siklus I, diketahui aktivitas minat belajar peserta didik meningkat. Hasil analisis diketahui bahwa peserta didik dalam aktivitas minat belajar meningkat karena adanya media pembelajaran yang bisa digunakan untuk mempermudah peserta didik minat dalam belajar.

Tabel 6. Presentasenilai keberhasilan siklus II

Partisipasi Siswa	Siklus II	
	Jumlah	Persen
Nilai < 70	2	7,14 %

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 1372

Penulis pertama, penulis kedua, & penulis selanjutnya

Nilai $\geq$ 70	26	92,86%
Jumlah Siswa	28	
	Jumlah	Persen
Tuntas Belajar	26	92,86%
Tidak Tuntas Belajar	2	7,14%
Nilai Rata-rata	76,93	

Dari hasil analisis presentase nilai keberhasilan pada siklus I, diketahui aktivitas minat belajar peserta didik meningkat sesuai dengan KKM nilai 70 dan mengalami kenaikan nilai. Hasil analisis diketahui bahwa peserta didik dalam aktivitas minat belajar meningkat karena adanya media pembelajaran yang bisa digunakan untuk mempermudah peserta didik minat dalam belajar. Dari siklus I ke siklus II aktivitas belajar peserta didik dengan kartu simulasi berbasis PBL mengalami kenaikan sebesar 14,29%.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa angket, catatan lapangan dan dokumentasi.

a. Angket

Dapat dirancang dengan pertanyaan yang sama untuk semua peserta didik, sehingga memastikan bahwa setiap peserta dihadapkan pada pertanyaan yang serupa. Ini membantu dalam perbandingan dan analisis data. Bentuk kuisioner merupakan kuisioner terbuka. Kisi-kisi kuisioner digunakan sebagai pegangan bagi peneliti pada saat melaksanakan observasi.

b. Observasi

Digunakan untuk mengetahui suasana proses belajar dan perilaku peserta didik pada saat dilakukannya tindakan dilaksanakan. Penyusunan ketentuan observasi dalam penelitian ini memperhatikan indikator-indikator berikut.

c. Catatan lapangan

Digunakan untuk mendeskripsikan kegiatan pembelajaran mengajar pada saat proses belajar mengajar baik sebelum implementasi tindakan maupun setelah implementasi tindakan. Berikut ini merupakan hal-hal yang perlu diperhatikan sebelum membuat catatan lapangan atau dalam mengambil data lapangan.

1. Aktivitas peserta didik selama kegiatan pembelajaran.
2. Aktivitas pada awal kegiatan pembelajaran.
3. Aktivitas pada proses kegiatan pembelajaran.
4. Aktivitas pada akhir kegiatan pembelajaran.
5. Kendala atau kesulitan dalam kegiatan pembelajaran.
6. Solusi dan saran.

d. Dokumentasi

Digunakan untuk merekam segala aktivitas yang terjadi selama penelitian. Dokumentasi tersebut dapat diperoleh melalui kamera, atau alat-alat lainnya yang dapat dipergunakan untuk dokumentasi.

Penelitian tindakan kelas ini mengandung data kualitatif dan kuantitatif. Analisis dengan teknik deskriptif kualitatif dilakukan untuk data kualitatif yang berupa hasil observasi lapangan, angket, catatan lapangan, dokumentasi. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui pengamatan. Pengamatan dilakukan setiap kegiatan berlangsung. Fungsi utama dari pengamatan adalah menemukan apakah pemanfaatan kartu simulasi dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik mata pelajaran PPKn kelas 3. Sedangkan untuk data kuantitatif di analisis menggunakan statistik deskriptif, data kuantitatif berupa skor hasil tes aktivitas belajar peserta didik pada tiap siklus. Informasi yang diperoleh akan dibahas, dipelajari dan dipecahkan bersama antara peneliti dan kolaborator.

Data kualitatif yang dikumpulkan berupa catatan lapangan yaitu dengan mendeskripsikan kegiatan pembelajaran aktivitas dan minat belajar peserta didik. Data kuantitatif yang dikumpulkan berupa tes. Data skor tes mengarang dilakukan dengan cara mencari rata-ratanya sehingga dapat diketahui peningkatan aktivitas dan minat belajar peserta didik. Adapun rumus mencari rata-rata dan prosentase skor aktivitas dan minat belajar peserta didik adalah sebagai berikut.

$$\text{rata - rata} = \frac{\sum fX}{N} \qquad \text{Prosentase (\%)} = \frac{\text{Frekuensi}}{N} \times 100\%$$

$\sum fX$ = Jumlah Skor
N = Jumlah Subyek

Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan, penelitian ini dinyatakan berhasil jika terjadi perubahan proses yang ditunjukkan dengan meningkatnya aktivitas belajar dan minat peserta didik. Peningkatan aktivitas belajar minat peserta didik tersebut dapat diketahui dengan berbagai cara, yaitu dengan mengetahui perbedaan sebelum diberi angket dan setelah diberikan bentuk-bentuk tindakan angket.

Terkait dengan hal tersebut, dalam penelitian ini peneliti dan guru kelas III sebagai kolaborator sepakat untuk menentukan kriteria yang digunakan dalam menentukan keberhasilan. Adapun kriteria yang digunakan dalam penelitian ini adalah apabila hasil tindakan sesuai dengan standar minimal yang telah ditentukan, maka tindakan dinyatakan berhasil dengan baik. Adapun standar minimal dalam penelitian ini jika rata-rata kelas mencapai ≥ 70 dan tiap peserta didik mendapatkan nilai minimal 70.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama pada tanggal 31 Juli 2023 sedangkan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 7 Agustus 2023. Siklus II juga dilaksanakan dalam

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 1374**

Penulis pertama, penulis kedua, & penulis selanjutnya

dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 14 Agustus 2023 sedangkan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 16 Agustus 2023. Setiap pertemuan waktunya 70 menit (2 jam pelajaran). Sebelum diadakan penelitian, peneliti melakukan kegiatan pratindakan terlebih dahulu. Adapun penjabaran pelaksanaan kegiatan pratindakan, siklus I dan siklus II sebagai berikut.

1. Data Pratindakan

Sebelum diadakan penelitian, peneliti terlebih dahulu mengadakan kegiatan pratindakan. Tujuannya untuk memperoleh data awal yang nantinya akan dijadikan sebagai pembandingan terhadap hasil tindakan. Data yang diperoleh pada tahap pratindakan ini didapat melalui observasi dan angket. Peneliti melakukan beberapa kali observasi yang dilakukan seminggu sekali sebelum dan selama penyusunan proposal penelitian. Observasi yang dilakukan meliputi proses pembelajaran, penerapan pendekatan pembelajaran serta prestasi belajar matematika siswa. Sedangkan angket dilaksanakan pada tanggal 29 Juli 2023 yang diikuti 28 peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu simulasi mempunyai kemampuan yang lebih besar dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas III SD Negeri Rejowinangun 1 daripada tanpa penggunaan media kartu simulasi. Hal ini disebabkan penggunaan media kartu simulasi dapat meningkatkan daya berpikir kritis, menarik perhatian serta dapat memberikan umpan balik secara langsung.

Terjadinya peningkatan aktivitas belajar dengan kartu simulasi peserta didik kelas III SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta berarti menunjukkan kuatnya manfaat media tersebut. Karena itu media gambar yang sederhana, menarik, mudah dibuat, murah harganya dan cepat membuatnya sangat memungkinkan untuk digunakan dalam proses belajar mengajar PPKn di SD.

Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut: Penggunaan media kartu simulasi dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dengan kartu simulasi kelas III SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta. Peningkatan aktivitas belajar dengan kartu simulasi peserta didik mengalami kenaikan sebesar 14,29 %. Nilai rata-rata siklus I 72,58 dan rata-rata nilai siklus II adalah 76,93.

Kesimpulan memberikan implikasi bahwa pembelajaran PPKn dengan menerapkan pendekatan PBL dapat meningkatkan aktivitas dan minat belajar peserta didik SD Negeri Rejowinangun 1 kelas 3, maka dalam pembelajaran guru harus menerapkan pendekatan PBL dengan baik dan benar. Penerapan pendekatan PBL, peserta didik akan lebih aktif dan berpikir kritis dalam pembelajaran. Hal ini berdampak pada kemampuan pemecahan masalah pada peserta didik.

Guru juga dimudahkan dalam melaksanakan tindak mengajar dan mengelola peserta didik di dalam kelas. Tindak mengajar yang dilakukan guru dan perilaku peserta didik

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 1375**

Penulis pertama, penulis kedua, & penulis selanjutnya

dalam pembelajaran PPKn melalui pendekatan PBL memberikan gambaran sejauh mana aktivitas dan minat belajar mata pelajaran PPKn dapat ditingkatkan. Penyampaian permasalahan berkaitan dengan kehidupan nyata peserta didik yang diberikan oleh guru dapat meningkatkan aktivitas dan minat belajar sehingga peserta didik termotivasi dan senang untuk mempelajari PPKn. Meningkatnya kemampuan pemecahan masalah pada peserta didik akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar matematika peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, maka disarankan sebagai berikut:

- a. Bagi para guru SD diharapkan apabila bermaksud meningkatkan kemampuan peserta didik dalam aktivitas belajar dapat digunakan media kartu simulasi.
- b. Pihak sekolah sebaiknya menyarankan kepada guru-guru kelas untuk menggunakan media pembelajaran, salah satunya media kartu simulasi untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

Ucapan Terimakasih

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNy, sehingga peneliti dapat menyelesaikan artikel ilmiah yang berjudul " Peneliti menyadari bahwa peanyusunn artikel ilmiah ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan rasa terima kasih kepada ibu Dr. Siti Rochmiyati, M.Pd. yang telah memberikan arahan dan bimbingan, dan semua pihak yang telah membantu penyusunan artikel ilmiah ini.

Daftar Pustaka

- Unik, H. dan Niar, A. 2021. "peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran". Volume 3 Nomor 1. JurnalJ. Breckling, Ed., *The Analysis of Directional Time Series: Applications to Wind Speed and Direction*, ser. Lecture Notes in Statistics. Berlin, Germany: Springer, 1989, vol. 61.
- Arianti. 2018. "peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa". Volume 12, Nomor 2. JurnalM. Wegmuller, J. P. von der Weid, P. Oberson, and N. Gisin, "High resolution fiber distributed measurements with coherent OFDR," in *Proc. ECOC'00*, 2000, paper 11.3.4, p. 109.
- Stefen, D. 2020. "hubungan minat dengan aktivitas belajar peserta didik". Volume 7 nomor1. Jurnal (2002) The IEEE website. [Online]. Available: <http://www.ieee.org/>
- Sukarlo, M. 2020 "upaya meingkatkan layanan bimbingan belajar untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik". Volume 7 Nomor 1. Jurnal *FLEXChip Signal Processor (MC68175/D)*, Motorola, 1996.
- Puji, Y. dan Emma, V. 2022. "peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui media kartu gambar pada kelompok". Volume 1 Nomor 1. Jurnal

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 1376**

Penulis pertama, penulis kedua, & penulis selanjutnya

- Fahrudin. dan Ika, R. 2022 "efektivitas penggunaan media kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak. Volume 4 Nomor 1. Jurnal
- Evita, R. 2020. "efektivitas penggunaan media monopoli tematik terhadap aktivitas dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV di SD Negeri Sumput Sidoharjo". Volume 7 nomor 1. Jurnal
- Metroyadi, . 2019. "implementasi kombinasi model pembelajaran think pair and share (TPS) kooperatif script dan make a match untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V SDN Kelayan Banjarmasin. Volume 1 Nomor 1. Jurnal
- Santika, D. 2019. "pembelajaran melalui PBL berbantuan media kartu gambar meningkatkan kompetensi ipa siswa". Volume 4 nomor 1. Jurnal
- Pebri, Y. 2021. "model PBL meningkatkan hasil belajar tematik muatan Bahasa Indonesia". Volume 1 nomor 1. Jurnal