

**EFEKTIVITAS PBL BERBANTUAN MEDIA KARTU HURUF
TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA**

E. Santi¹, V. Purnamasari², Y.F. Nugraha³

¹²Program Studi PPG Prajabatan
Universitas PGRI Semarang
Semarang, Indonesia

³Sekolah Dasar Negeri Plamolangsari 02

¹efitasanti02@gmail.com, ²verylianapurnamasari@gmail.com,
³nugrahayusuf1985@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini, untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media kartu huruf efektif terhadap hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas 1 SDN Plamolangsari 02. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif metode eksperimen, dengan desain penelitian *Pre-Experimental Design (nondesign)*. Seluruh populasi digunakan sebagai sampel penelitian menggunakan sampling jenuh (total sampling). Populasi seluruhnya dijadikan sampel, karena jumlah populasi kurang dari 30 sampel. Sampel ini berjumlah 28 anak yaitu seluruh peserta didik kelas 1 SDN Plamolangsari 02. Peserta didik kelas 1 tersebut terdiri dari 13 peserta didik laki-laki dan 15 peserta didik Perempuan. Hasil uji normalitas data menunjukkan nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Dilihat dari nilai sig. *pretest* 0,133 dan nilai sig. *posttest* 0,463 yang nilainya > dari α (0,05). Uji hipotesis pertama berupa uji t (*Paired sample t-test*) menunjukkan adanya pengaruh dilihat dari *Lower* -37,314 dan *Upper* -27,829 keduanya bernilai negatif. Nilai sig. (*2-tailed*) memperlihatkan angka 0,000 yang berarti < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Simpulannya ialah bahwa model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media kartu huruf efektif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas 1 SDN Plamolangsari 02.

Kata kunci: Hasil Belajar; *Problem Based Learning*

Abstract

This research aims to find out whether the Problem-Based Learning (PBL) learning model assisted by letter card media is effective on the Indonesian language learning outcomes of class 1 students at SDN Plamolangsari 02. The research uses a quantitative approach, and experimental method, with a Pre-Experimental Design (nondesign) research design. The entire population was used as a research sample using saturated sampling (total sampling). Where the entire population is used as a sample because the total population is less than 30 samples. This sample consisted of 28 children, namely all grade 1 students at SDN Plamolangsari 02. The 28 children consisted of 13 male students and 15 female students. The results of the data normality test show that the pretest and posttest values are normally distributed. Judging from the sig value. pretest 0.133 and sig. posttest 0.463 whose value is > than α (0.05). The first hypothesis test in the form of a t-test (Paired sample t-test) shows that there is an influence seen from Lower -37.314 and Upper -27.829, both of which are negative. Sig value. (2-tailed) shows the number 0.000 which means <0.05, so H_0 is rejected and H_a is accepted. The conclusion is that the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by letter card media is effective on the Indonesian language learning outcomes of class 1 students at SDN Plamolangsari 02.

Keywords: Learning Outcomes; *Problem-Based Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan erat kaitannya dengan kehidupan manusia dan perkembangan zaman. Pada abad 21 ini Pendidikan pun berbeda dengan era abad sebelumnya. Pendidikan berkembang pesat mengikuti zaman demi memenuhi kebutuhan manusia dalam meningkatkan sumber daya. Pendidikan mencerminkan kualitas sumber daya manusia suatu negara. Dengan kata lain pendidikan bangsa mencerminkan kualitas negara.

Kualitas pendidikan di Indonesia saat ini masih rendah. Menurut (Mursyidah *et al.*, 2022) selama 10 tahun terakhir dari 2011 sampai dengan 2020, angka melek huruf di Indonesia masih rendah disebabkan oleh tidak meretanya jumlah sekolah serta kualitas dari sekolah yang berbeda-beda disetiap wilayahnya. Kesimpulan tersebut diambil dari angka partisipasi pendidikan dasar, angka melek huruf pada usia 15 tahun keatas, angka partisipasi menurut kesetaraan gender, angka bertahan siswa hingga kelas 5 Sekolah Dasar. Dapat diartikan jika kualitas pendidikan pada tingkat Sekolah Dasar masih rendah sehingga perlu adanya peningkatan kualitas pendidikan di Sekolah Dasar. Salah satu permasalahan yang ada yaitu angka melek huruf di Indonesia masih rendah dalam survei tersebut. Pada usia 15 tahun peserta didik sudah berada pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi yaitu Sekolah Menengah Pertama. Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama peserta didik sudah mampu membaca.

Angka melek huruf yang tergolong rendah tentunya memerlukan perbaikan dalam pembelajarannya. Selaras dengan hasil penelitian yang dirilis oleh PIRLS (*Progress in International Reading 3 Literacy Study*) studi internasional tentang literasi membaca (melek huruf) untuk peserta didik Sekolah Dasar yang berada di bawah koordinasi IEA (*The International Association for The Evaluation Achievement*) pada tahun 2012 menunjukkan peserta didik sekolah dasar memiliki kemampuan membaca yang rendah, yaitu di bawah rata-rata standar internasional (Fadhilah *et al.*, 2023). Dapat disimpulkan jika kemampuan literasi membaca peserta didik di Indonesia masih rendah jika dibandingkan dengan data dunia. Oleh karena itu diperlukan perbaikan. Dalam memperbaikinya kita harus memperkuat fondasinya yaitu pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Jenjang pendidikan Sekolah Dasar menjadi fondasi dari semua mata pelajaran pada jenjang yang lebih tinggi. Begitu juga dengan pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia sangat berperan penting dalam proses pendidikan dan perkembangan bahasa peserta didik, bahasa Indonesia menjadi bahasa nasional. Oleh karena itu pembelajaran bahasa Indonesia berperan penting dalam meningkatkan angka melek huruf di Indonesia.

Rendahnya angka melek huruf di Indonesia menjadi salah satu bukti bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih rendah bila dibandingkan dengan negara lainnya. Kualitas pembelajaran berbanding lurus dengan hasil belajar artinya semakin tinggi kualitas pembelajaran semakin tinggi pula hasil belajar yang diperoleh. Kualitas pembelajaran yang dimaksud adalah efektif atau tidak efektifnya suatu proses pembelajaran (Kusuma, 2020). Usaha meningkatkan kualitas pendidikan menjadi tanggungjawab seluruh pihak yang terlibat dalam pendidikan terutama guru. Dalam pembelajaran tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan belajar agar dapat mendukung terjadinya perubahan perilaku yang lebih baik bagi siswa (Ali, 2020). Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di Indonesia guru dapat mengusahakan dengan merancang pembelajaran bahasa Indonesia yang efektif bagi peserta didik. Seperti yang dikemukakan oleh (Ayu & Sari, 2020) bahwa *reading is the heart of education*, yang artinya membaca merupakan jantung pendidikan. Berarti seseorang yang sering membaca, pendidikannya akan maju dan mempunyai wawasan yang luas

Pembelajaran merupakan suatu rangkaian peristiwa yang kompleks dan sistematis (Kusuma, 2020). Pendidik dan peserta didik terlibat langsung secara kompleks dalam sebuah pembelajaran. Rangkaian peristiwa yang sistematis dalam pembelajaran berarti bahwa tujuan pembelajaran adalah perubahan pola pikir dan kemampuan peserta didik dengan bantuan guru sebagai pendidik. Bahasa Indonesia adalah bahasa nasional sekaligus mata pelajaran yang wajib ada pada setiap jenjang Pendidikan di Indonesia. Standar Isi satuan pendidikan dasar dan menengah untuk kelas 1 SD menjelaskan bahwa berbahasa dan bersastra meliputi empat aspek, yaitu: aspek mendengarkan, aspek berbicara, aspek membaca, aspek menulis

(Fajaryanti *et al.*, 2023). Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib bagi siswa Sekolah Dasar. Cara guru dalam menyampaikan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas rendah harus bervariasi agar peserta didik tertarik untuk belajar (Munawaroh, 2020). Pembelajaran bahasa Indonesia adalah kegiatan belajar mengajar yang melibatkan pendidik dan peserta didik dalam mengembangkan kemampuan kompetensi komunikasi peserta didik. Kemampuan membaca dan memahami teks pada anak-anak sekolah dasar merupakan sarana yang sangat mendasar dan penting bagi perkembangan di masa mendatang untuk memburu, menyerap, dan memanfaatkan informasi guna pengembangan ilmu dan teknologi ketika kelak mereka sudah mencapai pendidikan yang lebih tinggi (Muhyidin *et al.*, 2018).

Membaca menjadi kompetensi yang paling penting dalam menunjang keberhasilan belajar peserta didik. Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting di samping tiga keterampilan berbahasa lainnya (Husada & Zikri, 2020). Oleh karena itu pembelajaran bahasa Indonesia menjadi dasar dari semua pembelajaran dan erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Tanpa kita sadari hampir semua informasi kita peroleh melalui literasi membaca. Untuk itu pentingnya prancangan pembelajaran yang inovatif dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

Pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang lebih bersifat *student centered* (Purwitha, 2020). Pembelajaran inovatif sebagai pembaruan dalam pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran yang dimulai dengan merubah gaya pembelajaran. Jika dulu kegiatan belajar mengajar berpusat pada guru dimana guru menjadi satu-satunya sumber belajar dikelas. Ketika mengajar guru memilih model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran konvensional hingga saat ini masih mendominasi di Sekolah Dasar. Model pembelajaran konvensional adalah suatu konsep belajar yang digunakan pendidik dalam membahas suatu pokok materi yang telah biasa digunakan dalam proses pembelajaran dengan berceramah (Indah Novitasari, 2023). Pada model pembelajaran konvensional pembelajarannya belum berpusat pada peserta didik. Selain itu metode ceramah pada model konvensional dinilai kurang efektif karena tidak sesuai dengan karakteristik masing-masing peserta didik. Sedangkan setiap peserta didik memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda dalam mendengarkan penjelasan dari guru. Sedangkan didalam model pembelajaran konvensional (metode ceramah) menganggap semua peserta didik sama dalam hal pemahaman terhadap pembelajaran. Saat ini peran guru menjadi fasilitator peserta didik dalam belajar. Sebagai fasilitator guru bertugas untuk mengarahkan peserta didik, oleh karena itu lah guru harus memiliki keterampilan yang dalam memilih model pembelajaran yang akan diterapkan. Keterampilan guru dalam memilih model pembelajaran menjadi salah satu faktor terciptanya pembelajaran yang inovatif.

Adanya model pembelajaran ditujukan untuk mencapai tujuan dari pembelajaran sehingga kompetensi peserta didik tercapai sehingga hasil belajar peserta didik meningkat. Karakteristik peserta didik yang berbeda-beda juga menjadi bahan pertimbangan dalam pemilihan model pembelajaran. Fakta bahwa peserta didik Sekolah Dasar gemar bermain menjadi pertimbangan guru dalam merancang pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh (Hijriati, 2021) bahwa anak pada tahap usia ini memiliki karakteristik senang bermain, bergerak, berkerja dalam kelompok, dan senang merasakan sesuatu secara langsung. Metode belajar sambil bermain dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dan juga dapat menciptakan suasana belajar menyenangkan. Terciptanya interaksi antar peserta didik dalam pembelajaran dengan suasana belajar sambil bermain menjadikan pembelajaran mudah dipahami bagi peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Hasil belajar merupakan prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang (Kusuma, 2020). Hasil belajar mencerminkan keberhasilan dari pembelajaran Ketika tujuan dari pembelajaran dapat dicapai peserta didik.

Suasana belajar sambil bermain dapat diciptakan dengan menerapkan model pembelajaran yang memiliki pola belajar secara berkelompok. Belajar secara berkelompok dipilih karena peserta didik sekolah dasar berada pada tahap aktif bergerak. Oleh karena itu

dalam merancang pembelajaran guru perlu memperhatikan beberapa hal tersebut. Model pembelajaran yang sesuai dengan kriteria tersebut model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang dapat menciptakan siswa memahami materi lewat penemuan-penemuan atau berpedoman dengan masalah sehingga siswa dihadapkan pada suatu masalah untuk di selesaikan selama proses pembelajaran berlangsung (Annisa *et al.*, 2021). Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) mengacu pada pendekatan pembelajaran yang berfokus pada proses pemecahan masalah (Narsa, 2021). Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik sekolah dasar, karena dalam pelaksanaannya pembelajaran dilakukan secara berkelompok dalam menyelesaikan permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari. Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dapat membuat peserta didik aktif dalam bergerak dalam sebuah pembelajaran. Selaras dengan teori belajar konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky bahwa konstruksi pengetahuan bergerak dari kegiatan sosial ke kegiatan individual. Teori tersebut menyarankan bahwa dalam pembelajaran guru harus menciptakan suasana belajar yang mengefektifkan interaksi dalam konteks menyelesaikan masalah.

Selain model pembelajaran, ada media pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan dari model pembelajaran. Media pembelajaran sebagai perantara sebuah pembelajaran sangat dibutuhkan oleh peserta didik. Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim belajar, kondisi belajar, dan lingkungan belajar yang dikondisikan dan dikembangkan oleh guru (Trisiana, 2020). Media pembelajaran menjadi alat bantu peserta didik dalam menyampaikan pembelajaran (Nurul Audie, 2019). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menjadi pelengkap model pembelajaran yang digunakan dan menunjang pembelajaran. Fungsi media pembelajaran secara garis besar sebagai perantara informasi, pencegah terjadinya hambatan dalam proses pembelajaran, pengstimulus motivasi siswa dan guru dalam proses pembelajaran, dan memaksimalkan proses pembelajaran (Hasan *et al.*, 2021).

Media pembelajaran sebagai sumber ilmu pengetahuan, berfungsi semantik atau pemaknaan/pemberian makna serta fungsi manipulatif yakni memanipulasi objek dengan tujuan memudahkan peserta didik memahami objek tersebut tanpa harus medatangkan objek asli karena keterbatasan ruang dan waktu (Juhaeni *et al.*, 2023). Secara sederhana media pembelajaran berfungsi sebagai bentuk konkret dari konsep pembelajaran dengan materi yang abstrak bagi peserta didik Sekolah Dasar terutama kelas rendah. Peserta didik kelas rendah berada pada rentang usia 7-11 tahun. Menurut Jean Piaget (Marinda, 2020) tahap operasional konkrit terjadi pada rentang usia 7-11 tahun, pada tahap ini anak dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa konkrit dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk yang berbeda. Kemampuan untuk mengklasifikasikan sudah ada, tetapi belum bisa memecahkan problem-problem abstrak. Oleh karena itu media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam menunjang pembelajaran bagi peserta didik kelas rendah, sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik kelas rendah yang berada pada tahap operasional konkrit.

Media kartu huruf cocok jika dipasangkan dengan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) untuk pembelajaran bahasa Indonesia kelas rendah di Sekolah Dasar. Kartu huruf merupakan media atau alat dalam mencapai suatu keberhasilan dalam suatu tujuan yang ditetapkan oleh seorang guru atau pendidik (Syatauw & Rumaf, 2020). Pembelajaran menggunakan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf sehingga mampu menyusun kata-kata dasar dari huruf-huruf tersebut, siswa juga diajarkan memecahkan masalah melalui permainan menggunakan media kartu huruf (Dony *et al.*, 2022). Melalui media kartu huruf peserta didik kelas 1 akan lebih tertarik mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia dengan konsep belajar sambil bermain.

Kombinasi yang tepat antara model pembelajaran dengan media sangat penting. Penggunaan model pembelajaran dengan suasana permainan akan menarik bagi peserta didik sehingga mereka bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Seperti permainan yang tidak

lengkap tanpa media sebagai penunjang permainan. Begitu juga dengan model pembelajaran akan lebih efektif mencapai tujuan pembelajaran apabila dilengkapi dengan media pembelajaran. Kombinasi yang tepat antara model dan media pembelajaran inilah yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu pentingnya dilakukan penelitian terhadap model pembelajaran *problem based learning* (PBL) yang memiliki konsep belajar sambil bermain, dikombinasikan dengan media kartu huruf guna meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik.

Bersumber dari permasalahan yang telah diuraikan maka, penelitian ini ditujukan untuk uji coba model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media kartu huruf terhadap hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik. Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) nantinya akan melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran yang berkonsep belajar sambil bermain sehingga peserta didik akan tertarik dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Adanya media kartu huruf sebagai sumber belajar peserta didik dapat menunjang pembelajaran dengan konsep belajar sambil bermain sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik diharapkan efektif terhadap hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik secara maksimal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media kartu huruf terhadap hasil belajar peserta didik kelas 1 SDN Plamongsari 02.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2013). Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah *Pre-Experimental Design (nondesign)* dengan alur penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Dimana dalam penelitian ini hanya ada kelompok eksperimen yaitu kelas . Sebelum perlakuan diberikan maka dilaksanakan *pretest* terlebih dahulu guna mengetahui keadaan awal sebelum dilakukan perlakuan. Setelah itu peneliti memberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media kartu huruf dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Selanjutnya dilakukan *posttest* guna mengetahui keadaan akhir setelah diberikan perlakuan. Dengan adanya *pretest* dan *posttest* hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan keadaan awal (*pretest*) dengan keadaan akhir (*posttest*) setelah diberikan perlakuan. Desain penelitian ini dapat digambarkan secara jelas seperti berikut:

$$\boxed{O_1 \times O_2} \quad (1)$$

Keterangan:

O_1 = Tes awal (*Pretest*) sebelum dilakukan perlakuan

O_2 = Tes akhir (*Posttest*) setelah dilakukan perlakuan

Pada penelitian kali ini populasinya ialah seluruh peserta didik kelas 1 SDN Plamongsari 02 tahun pelajaran 2023 / 2024 yang berjumlah 28 peserta didik. Pada penelitian ini seluruh populasi digunakan sebagai sampel penelitian menggunakan sampling jenuh (total sampling). Dimana seluruh populasi dijadikan sampel, karena jumlah populasi kurang dari 30 sampel. Sampel ini berjumlah 28 anak yaitu seluruh peserta didik kelas 1 SDN Plamongsari 02. 28 anak tersebut terdiri dari 13 peserta didik laki-laki dan 15 peserta didik Perempuan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi dan tes. Observasi dilakukan sebelum penelitian dilaksanakan. Observasi dimaksudkan untuk mengetahui urgensi permasalahan yang ada di kelas 1 SDN Plamongsari 02. Setelah dilaksanakan observasi selanjutnya peneliti akan mengadakan *pretest* untuk mengetahui keadaan peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Tes digunakan untuk mengukur prestasi belajar peserta didik

sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) dilakukannya penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media kartu huruf. Penelitian ini menggunakan tes subjektif yang berbentuk soal uraian yang berjumlah 10 soal (*pretest*) dan 10 soal (*posttest*) mengenai mata pelajaran Bahasa Indonesia yang ada di kelas 1 semester 1 materi suku kata dan kata. Adapun instrumen yang diterapkan pada penelitian ini adalah lembar tes soal uraian Bahasa Indonesia.

Untuk mengetahui tingkat kelayakan soal atau layak dan tidaknya soal tersebut diberikan kepada siswa yang nantinya soal tersebut sebagai sumber data yang akan diolah untuk dijadikan sebagai hasil dari penelitian. Sebelum digunakan soal-soal tersebut diolah dengan uji validitas, uji reliabilitas, uji daya pembeda, dan uji taraf kesukaran. Soal yang sudah lolos uji-uji tersebut kemudian diberikan kepada peserta didik sebagai sumber data penelitian. Setelah data diperoleh selanjutnya dilakukan analisis. Teknik analisis data ditujukan untuk menjawab atau mengkaji kebenaran sebuah hipotesis yang diajukan dalam penelitian.

Analisis data awal dilakukan untuk mengetahui kondisi awal peserta didik sebelum dilaksanakannya penelitian. Data yang dianalisis ialah hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas 1 SDN Plamongansari 02 sebelum (*pretest*) diberikan perlakuan. Analisis data menggunakan uji normalitas Lilliefors dengan bantuan program SPSS. Analisis data akhir dilakukan pada data hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan (*posttest*). Analisis data akhir dilakukan dengan cara uji normalitas dan uji *paired-sample t test*. Uji tersebut dilakukan untuk membandingkan hasil dari *posttest* dan *pretest* dari sebelum dan sesudah diberi perlakuan sekaligus untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan sebelumnya yaitu Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media kartu huruf efektif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas 1 SDN Plamongansari 02.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian selanjutnya akan dianalisis untuk menginterpretasikan menjawab hipotesis penelitian. Analisis data awal dilakukan untuk mengetahui kondisi peserta didik sebelum dilaksanakannya penelitian. Data yang dianalisis ialah hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas 1 SDN Plamongansari 02 sebelum (*pretest*) diberikan perlakuan. Analisis data menggunakan uji normalitas Lilliefors dengan SPSS. Uji Lilliefors dilakukan karena data yang digunakan dalam skala kelompok kecil.

Tabel 1. Output SPSS Normalitas Data Awal

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.106	28	.200*	.943	28	.133

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Merujuk tabel 1, hasil perhitungan uji Lilliefors dapat dilihat yaitu pada kolom Shapiro wilk. Pada kolom Shapiro wilk menunjukkan nilai sig. sebesar 0,133. Ketentuan data pretest pada uji normalitas yaitu apabila nilai sig. > α maka data pretest hasil belajar bahasa Indonesia dinyatakan normal. Sebaliknya jika nilai sig. < α maka data pretest hasil dinyatakan tidak normal. Dari data diatas nilai sig. 0.133 > α 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data pretest hasil belajar Bahasa Indonesia berdistribusi normal.

Data akhir diperoleh dari nilai *posttest* dilakukan setelah diberikan perlakuan. Data akhir akan dianalisis berupa uji normalitas data dan uji hipotesis. Berikut akan dipaparkan analisis data akhir (*posttest*). Uji normalitas data akhir berupa uji *Lilliefors* dengan SPSS. Hasilnya dapat dilihat pada *output* SPSS dan tabel dibawah ini:

Tabel 2. Output SPSS Normalitas Data Akhir

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
POSTTEST	.131	28	.200*	.965	28	.463

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Data posttest hasil belajar Bahasa Indonesia berdistribusi normal. Langkah berikutnya adalah menguji hipotesis berupa **uji t** (*paired sample t test*) untuk mengetahui perbedaan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hal tersebut dibuktikan dengan perbedaan antara hasil belajar bahasa Indonesia *pretest* dan *posttest*. Uji t dilakukan dengan bantuan program SPSS, kriteria uji H_0 (Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media kartu huruf **tidak efektif** terhadap hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas 1 SDN Plamongansari 02) diterima apabila *Lower* bernilai *negative*, *Upper* bernilai positif dan *sig. (2-tailed)* > α . H_a (Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media kartu huruf **efektif** terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas 1 SDN Plamongansari 02) diterima apabila *Lower* bernilai *negative*, *Upper* bernilai *negative* dan *sig. (2-tailed)* < α . Rumusan hipotesis akan terjawab pada *output* hasil olah data SPSS berikut :

Tabel 3. Output SPSS Uji One Sampel t test

	Paired Differences	t	df	Sig. (2-tailed)					
					Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Pair 1 PRETES T - POSTTE ST	-32.571	12.231	2.311	-37.314 -27.829	-14.092	27	.000		

Bersumber tabel 3 kolom *Lower* menunjukkan -37,314 dan kolom *Upper* -27,829 artinya masing-masing menunjukkan nilai negatif. Kemudian nilai dari *sig. (2-tailed)*: $0,000 < 0,05$ (α) . Hal ini diartikan bahwa, H_0 ditolak dan H_a diterima. Rumusan hipotesis terjawab yakni model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media kartu huruf **efektif** terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas 1 SDN Plamongansari 02.

Berdasarkan data-data yang telah dianalisis, didapatkan temuan rata-rata skor tes awal (*pretest*) sebesar 50,43. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik masih tergolong kurang. Pada tes awal peserta didik mengerjakan soal hanya dengan menerka-nerka jawaban saja. Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran bahasa Indonesia materi suku kata dan kata dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media kartu huruf, dilakukan kembali tes akhir (*posttest*) dengan hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik rata-rata 83,00. Penelitian ini menggunakan dua variabel yang menjadi objek penelitian yakni variabel bebas berupa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media kartu huruf. Variabel terikatnya berupa hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik. berikut penjelasan selengkapnya :

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media kartu huruf efektif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik. Pada analisis data yang sudah dipaparkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas 1 SDN Plamongsari 02 terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media kartu huruf. Terlihat dari analisis data nilai rata-rata *pretest* 50,43 dan nilai rata-rata *posttest* 83,00. Uji hipotesis memperlihatkan perubahan pada hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik, dibuktikan dengan *Lower* dan *Upper* yang bernilai negatif. Terlihat *Lower* sebesar -37,314 dan *Upper* sebesar -27,829. Sig. (*2-tailed*) sebesar 0,000 yang berarti $< 0,05$ (α). Kriteria uji menyebutkan apabila nilai *Lower* bernilai positif dan *Upper* bernilai positif atau Sig. (*2-tailed*) $> \alpha$ maka H_0 diterima. Karena nilai *Lower* dan *Upper* negatif serta Sig. (*2-tailed*) $< \alpha$ maka H_a diterima, berarti model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media kartu huruf **efektif** terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas 1 SDN Plamongsari 02.

Hasil dari penelitian ini diperkuat dari penelitian yang dilakukan oleh (Narsa, 2021) mengenai penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan hasil belajar. Pada penelitian tersebut model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memberikan pengaruh yang cukup tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Dibuktikan dengan hasil penelitian berupa nilai rata-rata siklus I nilai rata-rata menunjukkan 77, sedangkan pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar siswa menunjukkan 82. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

Penelitian yang dilakukan oleh (Syatauw & Rumaf, 2020) mengenai penerapan meningkatkan proses pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan melalui permainan kartu huruf dapat meningkatkan hasil keterampilan membaca siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan kartu huruf dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa. Hasil siklus I keterampilan membaca siswa mengalami peningkatan dari hasil pratindakan nilai rata-rata 57 meningkat menjadi 60, dan siswa yang mencapai KKM sebanyak 76%. Siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 64 dan siswa yang telah mencapai KKM sebanyak 92%. Siklus III nilai rata-rata meningkat menjadi 71 dengan nilai ketuntasan siswa 96%.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Ramdhini, 2023) tentang meningkatkan kemampuan *Problem Based Learning* peserta didik dalam mata pelajaran IPS materi kerja sama antarnegara anggota ASEAN. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Problem Based Learning* berbantuan media kartu ASEAN dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mata pelajaran IPS materi kerja sama antarnegara anggota ASEAN. Pada tahap pra siklus, peserta didik yang tuntas sebanyak 33,3%. Pada siklus pertama, mulai menunjukkan peningkatan dengan ketuntasan sebanyak 73,3% dan pada siklus kedua berhasil mencapai ketuntasan 100%. Penggunaan *Problem Based Learning* berbantuan media kartu ASEAN mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sejalan dengan pemahaman materi dan hasil belajar peserta didik yang meningkat.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media kartu huruf terhadap hasil belajar peserta didik kelas 1 SDN Plamongsari 02. Hasil belajar peserta didik setelah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media kartu huruf menunjukkan perubahan lebih baik. Diperkuat dengan hasil uji *paired sample t-test*, besarnya nilai *Lower* dan *Upper* bernilai negatif. Dimana *Lower* bernilai -37,314 dan *Upper* sebesar -27,829. Sig. (*2-tailed*) menunjukkan angka $0,000 < 0,05$ (α), sehingga H_a diterima yang berarti model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media kartu huruf efektif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas 1 SDN Plamongsari 02.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di Sekolah Dasar.

Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Vol 13 No 1, Maret 2024

- PERNIK *Jurnal PAUD*, 3(1), 9–12.
- Annisa, V., Fajrie, N., & Ahsin, M. N. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Gambar Ilustrasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.4951>
- Ayu, P., & Sari, P. (2020). Hubungan Literasi Baca Tulis dan Minat Membaca Dengan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(1), 141–152.
- Dony, P. M. T., Indarti, T., & Subrata, H. (2022). Pengembangan media kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8992–9006. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3989>
- Fadhilah, K., Agusta, L., Nelly, A., & Erni. (2023). *Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar*. 08(September), 1–17.
- Fajaryanti, M. A., Fitriawanati, M., & Rusmimawarti, R. (2023). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I dengan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Bergambar di SDN Gebangan. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.78624>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hijriati, P. R. (2021). Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 152. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v7i1.9295>
- Husada, S. P., & Zikri, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Dengan Menggunakan Metode Visual Storytelling Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 419–425.
- Indah Novitasari. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL), Konvensional, Dan Perhatian Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II SDN Tandes Kidul I/110 Surabaya. *PACIVIC: Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 3(1), 49–60. <https://doi.org/10.36456/p.v3i1.7257>
- Juhaeni, Safaruddin, R, N., & Tanzila, A. N. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Kusuma, Y. Y. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Muhyidin, A., Rosidin, O., & Salpariansi, E. (2018). Metode Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan di Kelas Awal. *JPSD*, 4(1).
- Munawaroh, S. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Model Problem Based Learning Kelas 1 Semester 1 SD Negeri Pledokan Tahun 2020/2021. *Educatif Journal of Education Research*, 2(4), 28–37. <https://doi.org/10.36654/educatif.v2i4.29>
- Mursyidah, Wahyuni, W., & Asrida. (2022). Efek Keluhan Kesehatan dan Angka Melek Huruf terhadap Indeks Pembangunan Manusia di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Ilmu*

Pengetahuan Sosial, 1(1), 32–37.

Narsa, I. K. (2021). *Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Materi Menulis Teks Cerita Fantasi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning*. 5(2), 165–170.

Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.

Purwitha, D. G. (2020). Model Pembelajaran Flipped Classroom Sebagai Pembelajaran Inovatif Abad 21. *ADI WIDYA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 49–55.

Ramdhini, R. (2023). Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Asean Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas 6 SD. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i1.99>

Syatauw, G. R., & Rumaf, N. (2020). *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Permainan Kartu Huruf Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. 2(2).

Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>