



Analisis Pembelajaran *Problem Solving* dengan Media Kartu dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Siswa Kelas 2

Errina Romadhona Shal Sabila^{1*}, Octarina Hidayatus S.², Endang Suprihatin³

^{1,2}Universitas PGRI Madiun, Indonesia

³SDN Bantengan 01, Indonesia

Alamat: Jl. Setia Budi No. 85 Madiun, Jawa Timur, Indonesia

*Korespondensi penulis: romadhonaerrina@gmail.com

Abstract. *This research aims to describe Problem Solving learning using card media in Pancasila Education learning material Types of House Rules for Grade 2 Elementary School students. This research uses a descriptive-qualitative research approach. This research was conducted on grade 2 students at SDN Bantengan 01, Wungu District, Madiun Regency. Data collection was carried out by direct observation, interviews and documentation. In analyzing the data, researchers used qualitative data analysis which was carried out interactively and took place continuously through data reduction, data display, and conclusion drawing or verification. The results of the research show that: (1) The application of Problem Solving learning using card media in Pancasila Education learning is carried out by applying certain learning steps, namely problem formulation, problem study, hypothesis formulation, data collection as material to prove the hypothesis, hypothesis verification, and determining solution options. (2) The learning outcomes achieved can be seen from the cognitive and affective aspects. Judging from the cognitive aspect, students show good abilities in understanding the lesson material (85% complete, 15% incomplete). Viewed from the affective aspect, students show activeness during the implementation of Problem Solving learning using card media in Civics learning (75%), including being able to understand problems (60%), being able to solve problems (40%), and being able to complete assignments (85%).*

Keywords: *Problem, Solving, Learning.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembelajaran Problem Solving dengan media kartu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Jenis Aturan di Rumah pada siswa kelas 2 Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif-kualitatif. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas 2 SDN Bantengan 01 Kecamatan Wungu Kabupaten Madiun. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi langsung, wawancara, dan dokumentasi. Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan analisis data kualitatif yang dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus melalui data reduction, data display, dan conclusion drawing atau verification. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Penerapan pembelajaran Problem Solving dengan menggunakan media kartu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dilakukan dengan menerapkan langkah-langkah pembelajaran tertentu, yaitu perumusan masalah, penelaahan masalah, perumusan hipotesis, pengumpulan data sebagai bahan pembuktian hipotesis, pembuktian hipotesis, dan penentuan pilihan penyelesaian. (2) Hasil belajar yang dicapai dapat dilihat dari aspek kognitif dan aspek afektif. Dilihat dari aspek kognitif, siswa menunjukkan kemampuan yang baik dalam memahami materi pelajaran (85% tuntas, 15% tidak tuntas). Dilihat dari aspek afektif, siswa menunjukkan keaktifan selama penerapan pembelajaran Problem Solving dengan menggunakan media kartu dalam pembelajaran PKn (75%), termasuk juga mampu memahami masalah (60%), mampu memecahkan masalah (40%), dan mampu menyelesaikan tugas (85%).

Kata kunci: *Problem, Solving, Pembelajaran.*

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan memegang peranan penting bagi pengembangan dan perubahan dalam diri siswa. Menurut Oemar Hamalik (2023), pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara adekuat dalam kehidupan masyarakat. Dengan kata lain, pendidikan merupakan suatu proses sistematis dalam rangka membentuk kecakapan-kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional kepada siswa. Tujuan pendidikan pada dasarnya adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga siswa dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat.

Penyelenggaraan pendidikan di sekolah yang melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran. Dalam hal ini, guru merencanakan kegiatan pengajaran secara sistematis dan berpedoman pada seperangkat aturan dan rencana tentang pendidikan yang dikemas dalam bentuk kurikulum. Guru dituntut sebagai agen pembelajaran yang berperan sebagai fasilitator, motivator, pemacu, dan pemberi inspirasi belajar bagi siswa. Guru diyakini sebagai salah satu faktor dominan yang menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai hasil proses pembelajaran. Upaya pelaksanaan pendidikan tersebut juga tidak terlepas dari berbagai hal yang terlibat di dalamnya. Suasana kelas juga perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa dengan menerapkan metode pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga pada gilirannya dapat diperoleh prestasi belajar yang optimal.

Sebagai salah satu kegiatan pendidikan, belajar merupakan kegiatan aktif siswa dalam membangun makna atau pemahaman terhadap suatu konsep. Pemahaman tersebut dapat tercapai dengan baik apabila melibatkan serangkaian kegiatan yang mendorong siswa untuk mengalami secara langsung atas apa yang dipelajari. Oemar Hamalik (2023) berpendapat bahwa belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Pendapat tersebut menegaskan bahwa proses belajar bukan hanya melibatkan kemampuan siswa dalam menghafal materi pelajaran, melainkan juga memahami secara mendalam substansi dari materi pelajaran tersebut. Proses belajar bukan sekedar menyampaikan sesuatu yang abstrak sehingga siswa tidak mempunyai kemampuan untuk menghubungkan antara apa yang dipelajari dengan bagaimana pengetahuan tersebut dimanfaatkan. Lebih dari itu, proses belajar harus

memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang efektif sehingga dapat mengalami dan aktif di lingkungan belajarnya. Pemberian kesempatan yang luas kepada siswa untuk lebih banyak mengekspresikan diri akan membangun pemahaman pengetahuan, perilaku, dan keterampilannya. Dengan demikian, guru hendaknya menyiapkan kegiatan belajar mengajar yang melibatkan mental siswa secara aktif melalui beragam kegiatan, seperti mengalami sendiri dengan cara memainkan berbagai peran dari situasi sosial yang terjadi.

Untuk mencapai hal-hal di atas, guru perlu menyediakan lingkungan belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah menyediakan situasi pembelajaran yang tepat. Dalam hal ini, guru perlu menerapkan pola pembelajaran yang efektif sehingga siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran dan termotivasi dalam meningkatkan hasil belajarnya. Pola pembelajaran tersebut juga harus dapat memfasilitasi siswa untuk menghubungkan antara materi pelajaran dengan kehidupan nyata. Berdasarkan kenyataan tersebut, berbagai pola pembelajaran dikembangkan dan disusun berdasarkan kompetensi, yaitu ditekankan pada peningkatan dan pengembangan pengetahuan (intellectual), keterampilan (vocational), sikap dan nilai (social and personal skills) yang diwujudkan dalam kemampuan berpikir dan menyelesaikan masalah. Dengan kata lain, pengembangan pola pembelajaran difokuskan pada peningkatan dan pengembangan kecakapan hidup (life skills) yang diwujudkan melalui pencapaian kompetensi siswa untuk berpikir mandiri dan mampu menyelesaikan masalah. Dengan demikian, siswa dapat memahami materi pelajaran yang disampaikan dengan lebih bermakna.

Salah satu pola pembelajaran yang dimaksud adalah Problem Solving (pemecahan masalah). Menurut Joyce dan Weil (2023), *problem solving is largely done by the students themselves, because problem situations are unique. It can be facilitated by providing sets of problems that the students can attempt to attack, especially when the instructor knows that the students have acquired the rules needed to solve the problem. Inquiry training, group investigation, synectics, simulation, and nondirective teaching can be used for problem-solving activities.* Dengan kata lain, Problem Solving adalah kegiatan pembelajaran dengan jalan melatih siswa menghadapi berbagai masalah untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama. Pendapat tersebut menggarisbawahi bahwa pembelajaran Problem Solving merupakan pola pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk memahami masalah dan melakukan usaha untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama pra penelitian menunjukkan bahwa guru SDN Bantengan 01 Kecamatan Wungu Kabupaten Madiun menerapkan pembelajaran Problem Solving dengan menggunakan media kartu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas 2. Berdasarkan kenyataan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengungkap fenomena tersebut lebih jauh. Dalam hal ini, peneliti melakukan pengamatan selama penerapan pembelajaran Problem Solving dengan menggunakan media kartu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung dan melakukan wawancara untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat.

2. METODE PENELITIAN

Fokus penelitian ini adalah pada suatu fenomena dan apa yang terjadi dengan subyek di dalam fenomena tersebut. Dalam hal ini, fenomena yang dimaksud adalah penerapan pembelajaran Problem Solving dengan menggunakan media kartu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas 2. Oleh karena itu, pendekatan penelitian yang paling tepat adalah pendekatan kualitatif. Menurut Lexy J. Moleong (2017), penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Pendapat lain tentang pengertian pendekatan kualitatif disampaikan oleh Sugiyono (2017) bahwa metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Dalam hal ini, Burhan Bungin (2017) memberikan gambaran tentang penelitian deskriptif, yaitu penelitian sosial menggunakan format deskriptif kualitatif bertujuan untuk mengkritik kelemahan penelitian kuantitatif (yang terlalu positivisme), serta juga bertujuan untuk menggambarkan, meringkaskan berbagai kondisi, berbagai situasi, atau berbagai fenomena realitas sosial yang ada di masyarakat yang menjadi objek penelitian, dan berupaya menarik realitas itu ke permukaan sebagai suatu ciri, karakter, sifat, model, tanda, atau gambaran tentang kondisi, situasi, ataupun fenomena tertentu. Jadi jelas bahwa penelitian deskriptif berusaha untuk mendeskripsikan apa yang terjadi di dalam suatu fenomena, misalnya karakteristik, fakta, perilaku, atau tindakan yang dilakukan oleh objek di dalam fenomena.

Selama melakukan penelitian, penelitian melakukan serangkaian tahap-tahap penelitian yang terdiri dari tahap persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan. Kegiatan penelitian pada tahap persiapan adalah mendalami masalah dalam pembelajaran, mengidentifikasi masalah dalam

pembelajaran, merumuskan masalah penelitian, melakukan survey terhadap sumber-sumber referensi atau literatur, menyiapkan desain penelitian, dan mengkondisikan tempat penelitian. Kegiatan penelitian pada tahap pelaksanaan adalah mengumpulkan data, menganalisis data, dan membuat interpretasi dan kesimpulan. Kegiatan penelitian pada tahap pelaporan adalah melaporkan hasil penelitian dan melakukan bimbingan kepada dosen pembimbing.

Teknik pengumpulan data untuk penerapan pembelajaran Problem Solving dengan menggunakan media kartu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas 2 adalah dokumentasi, observasi langsung, dan wawancara. Selama melakukan proses dokumentasi, peneliti mengumpulkan data tertulis yang berkaitan dengan perangkat pembelajaran yang digunakan selama penerapan pembelajaran Problem Solving dengan menggunakan media kartu. Dalam melakukan observasi langsung, peneliti berinteraksi dengan subyek penelitian untuk mengungkap hal-hal yang terjadi pada subyek penelitian tersebut, termasuk juga observasi terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran (kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir). Dalam hal ini, peneliti menggunakan catatan lapangan (field notes). Peneliti juga melakukan wawancara dengan menggunakan format wawancara yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya. Teknik pengumpulan data untuk hasil belajar yang dicapai dari penerapan pembelajaran Problem Solving dengan menggunakan media kartu adalah dokumentasi, observasi langsung, dan wawancara. Dokumentasi dilakukan untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa (pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran) yang diperoleh dari daftar nilai siswa. Observasi langsung dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang kemampuan afektif siswa (aktivitas siswa) selama pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan menggunakan format wawancara tentang hasil belajar yang dicapai dari penerapan pembelajaran Problem Solving dengan menggunakan media kartu.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam melakukan observasi, peneliti berinteraksi dengan subyek penelitian untuk mengungkap hal-hal yang terjadi pada subyek penelitian tersebut, termasuk juga observasi terhadap aktivitas guru dan siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Berikut adalah hasil observasi yang telah dikumpulkan. Penerapan pembelajaran Problem Solving dengan menggunakan media kartu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas 2 diawali dengan saling memberi salam antara guru dan siswa. Selanjutnya guru dan siswa berdoa bersama dipimpin oleh salah satu siswa. Guru mengecek kehadiran siswa dengan memanggil satu persatu. Pada hari penelitian tersebut, keseluruhan siswa masuk sehingga total

jumlah siswa adalah 8. Aktivitas berikutnya adalah guru memberitahukan materi pelajaran kepada siswa, yaitu tentang Jenis Aturan di Rumah. Untuk itu, guru melakukan apersepsi dengan cara mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran dan siswa memberikan jawaban. Dalam kegiatan inti, guru membentuk kelompok siswa. Jumlah keseluruhan siswa adalah 8 dan dibagi menjadi 4 kelompok dan masing-masing kelompok terdiri dari 2 anggota. Selanjutnya, guru membagikan media kartu yang sudah berisi dengan materi diskusi untuk masing-masing kelompok. Langkah-langkah utama dalam kegiatan inti adalah siswa merumuskan masalah berdasarkan media kartu. Pada langkah ini, guru dan siswa mencatat masalah-masalah yang disampaikan. Dalam rangka mencari pemecahan masalah, siswa kemudian mendiskusikan masalah yang telah disampaikan untuk menentukan berbagai alternatif tentang cara penyelesaian masalah. Siswa juga dituntut untuk membuktikan jawaban atas permasalahan yang dihadapi dari berbagai sumber, dalam hal ini adalah materi pelajaran dalam buku siswa. Langkah terakhir adalah setiap kelompok menentukan pemecahan masalah yang telah dipilih bersama dengan masing-masing anggota kelompok.

Hasil observasi berkaitan dengan kemampuan afektif siswa dalam melakukan aktivitas selama penerapan pembelajaran Problem Solving dengan menggunakan media kartu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas. Hasil observasi diperoleh peneliti pada saat mengamati proses pembelajaran sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Observasi terhadap Kemampuan Afektif Siswa

No	Nama Siswa	Aspek Observasi			
		Keaktifan siswa	Pemahaman masalah	Pemecahan masalah	Penyelesaian tugas
1.	Adinda Musdalifah	B	B	B	B
2.	Azahra Alfathunissa	B	C	C	B
3.	Hilda Endang M	B	B	K	B
4.	Iqlima Qurrota A'yun	B	C	B	B
5.	Muhammad Rayhan U	C	B	C	B
6.	Muhammad Ridhwan N	B	C	B	B
7.	Tataq Prastyo	B	K	C	C
8.	Yusuf Eka Prasetya	C	B	B	C

Keterangan:

Untuk setiap aspek observasi, penilaian dilakukan dengan menggunakan kriteria B, C, K dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 2. Keterasngan Aspek Observasi

No	Aspek Pengamatan	Kriteria	Rincian
1	Keaktifan siswa	B	Siswa aktif selama pembelajaran
		C	Siswa cukup aktif selama pembelajaran
		K	Siswa kurang keaktifan selama pembelajaran
2	Pemahaman masalah	B	Siswa mempunyai pemahaman yang baik terhadap masalah
		C	Siswa mempunyai pemahaman yang cukup terhadap masalah
		K	Siswa mempunyai pemahaman yang kurang terhadap masalah
3	Pemecahan masalah	B	Siswa menunjukkan kemampuan yang baik dalam memecahkan masalah
		C	Siswa menunjukkan kemampuan yang cukup dalam memecahkan masalah
		K	Siswa menunjukkan kemampuan yang kurang dalam memecahkan masalah
4	Penyelesaian tugas	B	Siswa mempunyai kemampuan yang baik dalam menyelesaikan tugas
		C	Siswa mempunyai kemampuan yang cukup dalam menyelesaikan tugas
		K	Siswa mempunyai kemampuan yang kurang dalam menyelesaikan tugas

Berdasarkan hasil observasi terhadap kemampuan afektif siswa di atas maka dapat disimpulkan bahwa jumlah siswa yang aktif adalah 6 siswa (75%), jumlah siswa yang cukup aktif adalah 2 siswa (25%) dan jumlah siswa yang kurang aktif adalah 0 siswa (0%). Jumlah siswa yang mempunyai pemahaman yang baik terhadap masalah adalah 4 siswa (50%), jumlah siswa yang mempunyai pemahaman yang cukup terhadap masalah adalah 3 siswa (37,5%), dan jumlah siswa yang mempunyai pemahaman yang kurang terhadap masalah adalah 1 siswa (12,5%). Jumlah siswa yang menunjukkan kemampuan baik dalam memecahkan masalah adalah 4 siswa (50%), jumlah siswa yang menunjukkan kemampuan cukup dalam memecahkan masalah adalah 3 siswa (37,5%), dan jumlah siswa yang menunjukkan kemampuan kurang dalam memecahkan masalah adalah 1 siswa (12,5%). Jumlah siswa yang mempunyai kemampuan baik dalam menyelesaikan tugas adalah 6 siswa (75%), jumlah siswa yang mempunyai kemampuan cukup dalam menyelesaikan tugas adalah 2 siswa (25%), dan tidak ada siswa yang mempunyai kemampuan cukup dalam menyelesaikan tugas (0%).

Pembahasan

Penerapan Pembelajaran Problem Solving dengan Menggunakan Media Kartu dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Siswa Kelas 2.

1) Tujuan

Hasil triangulasi data menunjukkan bahwa tujuan dari penerapan pembelajaran Problem Solving dengan menggunakan media kartu dalam pembelajaran Pendidikan

Pancasila pada siswa kelas 2 adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami masalah pembelajaran dan mencari pemecahaannya. Untuk mencapai tujuan ini, guru menyediakan situasi pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk memahami masalah-masalah yang muncul pada pembelajaran PKn, khususnya untuk materi Jenis Aturan di Rumah, sekaligus melatih siswa memecahkan masalah-masalah tersebut melalui proses merumuskan, menelaah, mengumpulkan data yang relevan, membuktikan jawaban, dan menentukan pemecahan masalah. Situasi pembelajaran tersebut adalah pembelajaran Problem Solving.

Tujuan dari penerapan pembelajaran Problem Solving dengan menggunakan media kartu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas 2 di atas sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Masnur Muslich (2021) bahwa tujuan dari pembelajaran Problem Solving adalah agar siswa mampu memahami masalah pembelajaran dengan cara menyeleksi informasi yang relevan, kemudian menganalisis dan akhirnya meneliti kembali hasilnya. Tujuan lain adalah untuk meningkatkan potensi intelektual siswa. Sedangkan Syarif Muarif (2019) mengidentifikasi tujuan pembelajaran Problem Solving sebagai cara untuk melatih keterampilan berpikir dan memecahkan masalah, mendorong kerjasama dalam menyelesaikan tugas, melibatkan siswa dalam menginterpretasikan dan menjelaskan masalah pembelajaran, dan menyelesaikan masalah yang dihadapi.

2) Manfaat

Hasil triangulasi data menunjukkan bahwa manfaat dari penerapan pembelajaran Problem Solving dengan menggunakan media kartu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas 2 adalah untuk peningkatan kemampuan siswa dalam memecahkan permasalahan dan kemampuan berpikir siswa. Hal ini sesuai dengan teori tentang manfaat pembelajaran Problem Solving yang dikemukakan oleh Masnur Muslich (2021), yaitu mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan permasalahan, kemampuan berpikir, serta kemampuan mengambil keputusan secara objektif dan mandiri. Kemampuan tersebut merupakan salah satu kemampuan emosional seperti yang disebutkan oleh Reni Akbar-Hawadi (2019), bahwa yang dimaksud dengan kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan melihat permasalahan yang ada, menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah, dan mengambil keputusan untuk menjalankan cara pemecahan masalah tersebut.

Berdasarkan deskripsi di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat pembelajaran Problem Solving dengan menggunakan media kartu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas 2 sesuai dengan manfaat dari pembelajaran Problem

Solving dalam teori-teori pembelajaran. Pada intinya, manfaatnya adalah mengembangkan kemampuan siswa dalam mengenal masalah, juga berpikir kritis dalam menemukan alternatif-alternatif pemecahan masalah, dan kemudian menentukan salah satu dari alternatif-alternatif tersebut untuk digunakan sebagai pilihan pemecahan masalah. Manfaat lain adalah melatih siswa mengenali permasalahan yang otentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri. Pada pembelajaran Problem Solving dituntut untuk melakukan pemecahan masalah-masalah yang disajikan dengan cara menggali informasi sebanyak-banyaknya, kemudian dianalisis dan dicari solusi dari permasalahan yang ada.

3) Pengelolaan Kelas

Hasil triangulasi data menunjukkan bahwa pengelolaan kelas selama penerapan pembelajaran Problem Solving dengan menggunakan media kartu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas 2 adalah kelompok belajar. Dalam hal ini, siswa ditempatkan ke dalam 4 kelompok belajar, masing-masing kelompok terdiri dari 5 siswa. Pembentukan kelompok-kelompok belajar tersebut dengan pertimbangan agar siswa dapat saling bertukar pikiran dan bekerja sama pada saat memahami dan memecahkan masalah. Pengelolaan kelas tersebut sesuai dengan apa yang disampaikan oleh David Johnson dan Johnson (dalam Masnur Muslich, 2021) bahwa penyelesaian masalah dalam pembelajaran Problem Solving dapat dilakukan melalui kelompok dengan prosedur penyelesaian seperti mendefinisikan masalah, mendiagnosis masalah, merumuskan alternatif strategi, menentukan dan menerapkan langkah, dan mengevaluasi keberhasilan langkah-langkah yang telah diambil.

Berdasarkan deskripsi di atas dapat disimpulkan bahwa pengelolaan kelas untuk penerapan pembelajaran Problem Solving dengan menggunakan media kartu sesuai dengan formasi kelompok belajar yang disarankan oleh teori. Dalam hal ini, siswa diharapkan dapat berperan aktif dalam menyatakan pendapat dan saling bertukar pendapat sehingga tercipta kerja sama yang sehat dan terbuka. Selain itu, siswa juga diharapkan dapat memahami nilai kerja sama dengan siswa lain.

4) Pemilihan Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dipilih untuk penerapan pembelajaran Problem Solving dengan menggunakan media kartu adalah Jenis Aturan di Rumah. Hasil triangulasi data menunjukkan bahwa pemilihan materi pembelajaran tersebut dengan pertimbangan mudah dan dikenal oleh siswa. Pertimbangan dalam memilih materi tersebut sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Masnur Muslich (2021) bahwa kriteria pemilihan materi pelajaran untuk pembelajaran Problem Solving adalah mengandung isu-

isu yang sedang banyak dibicarakan, bersifat familiar dengan siswa, berhubungan dengan kepentingan orang banyak, mendukung tujuan atau kompetensi yang harus dimiliki siswa sesuai kurikulum yang berlaku, dan sesuai dengan minat siswa sehingga siswa merasa perlu untuk mempelajari.

Berdasarkan deskripsi di atas dapat disimpulkan bahwa pertimbangan dalam memilih materi pembelajaran untuk penerapan pembelajaran Problem Solving dengan menggunakan media kartu pada siswa kelas 2 adalah tingkat kemudahan materi dan tingkat pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Dalam hal ini, guru memilih materi pembelajaran yang tidak terlalu sulit bagi siswa. Selain itu, materi pembelajaran tersebut juga sudah dikenal oleh siswa, minimal sesuatu hal yang dialami oleh siswa sehari-hari.

5) Langkah-langkah Pembelajaran

Berdasarkan hasil triangulasi dapat disimpulkan bahwa selama menerapkan pembelajaran Problem Solving dengan menggunakan media kartu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas 2, guru melakukan langkah-langkah pembelajaran Problem Solving meliputi perumusan masalah, penelaahan masalah, perumusan hipotesis, pengumpulan data sebagai bahan pembuktian hipotesis, pembuktian hipotesis, dan penentuan pilihan penyelesaian. Langkah-langkah pembelajaran ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh J. Dewey (dalam Masnur Muslich, 2021) bahwa proses yang harus diperhatikan oleh guru dalam menerapkan pembelajaran Problem Solving adalah merumuskan suatu masalah. Siswa harus mampu memahami masalah dan merumuskannya dalam bentuk pernyataan. Langkah selanjutnya yaitu menelaah masalah, yaitu kemampuan yang diperlukan adalah menganalisis dan merinci masalah yang diteliti dari berbagai sudut pandang. Kemudian siswa harus menghimpun dan mengelompokkan data sebagai usaha menampilkan data untuk bahan pembuktian hipotesis. Langkah terakhir adalah menentukan pilihan pemecahan masalah dan keputusan. Kemampuan yang diperlukan adalah kecakapan membuat alternatif pemecahan, memilih alternatif pemecahan, dan ketrampilan mengambil keputusan.

Berdasarkan deskripsi di atas maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan oleh guru selama pembelajaran Problem Solving dengan menggunakan media kartu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas 2 adalah sebelum memulai proses belajar-mengajar di dalam kelas, siswa terlebih dahulu diminta untuk mengobservasi suatu fenomena terlebih dahulu. Kemudian siswa diminta mencatat masalah-masalah yang muncul. Setelah itu tugas guru adalah merangsang siswa untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah yang ada. Tugas guru adalah

mengarahkan siswa untuk bertanya, membuktikan asumsi, dan mendengarkan pendapat yang berbeda dari mereka.

6) Penilaian

Hasil triangulasi menunjukkan bahwa penilaian yang dilakukan untuk penerapan pembelajaran Problem Solving dengan menggunakan media kartu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas 2 adalah tes tertulis dan juga pengamatan terhadap siswa selama proses memecahkan masalah. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Syarif Muarif (2019) bahwa kriteria penilaian ditentukan dalam dua aspek pokok, yaitu kriteria untuk hasil belajar dan kriteria untuk proses belajar. Penilaian proses dan hasil yang dikembangkan guru menggambarkan ranah kognitif, afektif. Aspek penilaian dalam ranah afektif adalah pemahaman yang baik dalam menyelesaikan masalah. Adapun kriteria penilaian hasil mengacu pada teks tertulis. aspek kognitif (soal teks pilihan ganda), sedangkan aspek afektif (pemahaman siswa dalam memecahkan masalah). Penerapan penilaian Problem Solving yang menggambarkan penilaian proses dan hasil yang menyentuh aspek kognitif dan afektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Masnur Muslich (2021) bahwa kriteria penilaian disusun sebagai standar patokan untuk guru dalam menentukan keberhasilan proses dan hasil pembelajaran pada setiap aspek yang dinilai.

Mengacu pada hasil triangulasi dapat disimpulkan bahwa penilaian Problem Solving dilaksanakan guru bersamaan dengan proses pembelajaran. Guru meminta siswa untuk mengerjakan soal teks pilihan ganda sejumlah 30 dan mengamati siswa ketika proses pemecahan masalah di dalam kelas. Hal ini dilakukan untuk mengetahui dan membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam proses penyelesaian masalah.

7) Penggunaan Media Pembelajaran

Hasil triangulasi menunjukkan bahwa penggunaan media kartu dalam penerapan pembelajaran Problem Solving dengan menggunakan media kartu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas 2 bertujuan untuk menyediakan media pembelajaran. Langkah guru dalam menggunakan media kartu tersebut sesuai dengan manfaat media pembelajaran yang disampaikan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2022), yaitu:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.

- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Zainal Aqib (2023) menambahkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah:

- a. Menyeragamkan penyampaian materi.
- b. Pembelajaran lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran lebih interaksi.
- d. Efisiensi waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar.
- f. Belajar dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja.
- g. Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses materi belajar.
- h. Meningkatkan peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

Berdasarkan deskripsi di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu dalam penerapan pembelajaran Problem Solving dengan menggunakan media kartu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas 2 adalah dalam rangka menyediakan media pembelajaran bagi siswa. Hal ini dengan tujuan untuk memudahkan penyampaian masalah-masalah pembelajaran kepada siswa.

Hasil Belajar yang Dicapai dari Penerapan Pembelajaran Problem Solving dengan Menggunakan Media Kartu dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas 2

1) Kemampuan Kognitif

Hasil belajar yang dicapai setelah penerapan pembelajaran Problem Solving dengan menggunakan media kartu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas 2 dapat dilihat dari aspek kognitif. Dilihat dari aspek kognitif, siswa menunjukkan kemampuan yang baik dalam memahami materi pelajaran (85% tuntas, 15% tidak tuntas).

2) Kemampuan Afektif

Hasil belajar dari penerapan pembelajaran Problem Solving dengan menggunakan media kartu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas 2 juga dapat dilihat dari aspek afektif sebagai berikut. Jumlah siswa yang aktif adalah 15 siswa (75%), jumlah siswa yang cukup aktif adalah 3 siswa (15%), dan jumlah siswa yang kurang aktif adalah 2 siswa (10%). Jumlah siswa yang mempunyai pemahaman yang baik terhadap masalah adalah 12 siswa (60%), jumlah siswa yang mempunyai pemahaman yang cukup

terhadap masalah adalah 5 siswa (25%), dan jumlah siswa yang mempunyai pemahaman yang kurang terhadap masalah adalah 3 siswa (15%). Jumlah siswa yang menunjukkan kemampuan baik dalam memecahkan masalah adalah 8 siswa (40%), jumlah siswa yang menunjukkan kemampuan cukup dalam memecahkan masalah adalah 9 siswa (45%), dan jumlah siswa yang menunjukkan kemampuan kurang dalam memecahkan masalah adalah 3 siswa (15%). Jumlah siswa yang mempunyai kemampuan baik dalam menyelesaikan tugas adalah 17 siswa (85%), jumlah siswa yang mempunyai kemampuan cukup dalam menyelesaikan tugas adalah 3 siswa (15%), dan tidak ada siswa yang mempunyai kemampuan cukup dalam menyelesaikan tugas (0%). Hasil belajar yang dicapai setelah penerapan pembelajaran Problem Solving dengan menggunakan media kartu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas 2 di atas sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Martinis Yamin (2021) bahwa pembelajaran Problem Solving mampu meningkatkan potensi intelektual siswa meningkat dan siswa dapat belajar bagaimana melakukan penemuan dengan melalui proses melakukan penemuan.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pelaksanaan penelitian tentang penerapan pembelajaran Problem Solving dengan menggunakan media kartu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa 2, maka beberapa kesimpulan dapat disampaikan sebagai berikut. Penerapan pembelajaran Problem Solving dengan menggunakan media kartu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa 2 dilakukan dengan langkah-langkah pembelajaran tertentu. Sebelum menerapkan langkah-langkah pembelajaran Problem Solving, guru membentuk kelompok siswa dan membagikan media kartu kepada masing-masing kelompok. Pada langkah perumusan masalah, masing-masing kelompok merumuskan masalah berdasarkan media kartu, kemudian guru dan masing-masing kelompok mencatat masalah yang disampaikan tentang Jenis Aturan di Rumah. Pada langkah penelaahan masalah, masing-masing kelompok mendiskusikan masalah yang telah disampaikan dan menentukan alternatif tentang cara penyelesaian masalah. Pada langkah perumusan hipotesis, masing-masing kelompok menentukan ruang lingkup dari alternatif penyelesaian masalah yang telah dipilih. Pada langkah pengumpulan data sebagai bahan pembuktian hipotesis, masing-masing kelompok mencari data tentang alternatif pemecahan masalah dari sumber referensi (buku pelajaran). Pada langkah pembuktian hipotesis, masing-masing kelompok membuktikan alternatif pemecahan masalah. Pada langkah terakhir yaitu penentuan pilihan penyelesaian, masing-masing kelompok menentukan pemecahan masalah yang telah dipilih bersama. Hasil belajar yang dicapai setelah penerapan pembelajaran Problem

Solving dengan menggunakan media kartu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa 2 dapat dilihat dari aspek kognitif dan aspek afektif. Dilihat dari aspek kognitif dan afektif, siswa menunjukkan kemampuan yang baik dalam memahami materi pelajaran. Dilihat dari aspek afektif, siswa menunjukkan keaktifan selama penerapan pembelajaran Problem Solving dengan menggunakan media kartu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, termasuk juga mampu memecahkan masalah, dan mampu menyelesaikan tugas.

DAFTAR REFERENSI

- Akbar-Hawadi, R. (2019). *Akselerasi: A-Z informasi program percepatan belajar dan anak berbakat intelektual*. PT Grasindo.
- Arifin, Z. (2020). *Evaluasi pembelajaran: Prinsip, teknik, prosedur*. PT Remaja Rosdakarya.
- Bahri Djamarah, S. (2022). *Prestasi belajar dan kompetensi guru*. Usaha Nasional.
- Bungin, B. (2017). *Penelitian kualitatif*. Kencana Prenada Media Group.
- Hamalik, O. (2023). *Perencanaan pengajaran berdasarkan pendekatan sistem*. PT Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2023). *Proses belajar mengajar*. PT Bumi Aksara.
- Ibrahim, R., & Syaodih, S. N. (2023). *Perencanaan pengajaran*. PT. Rineka Cipta.
- Joyce, B., & Weil, M. (2023). *Models of teaching*. Prentice-Hall of India.
- Kemp, J. E., Morrison, G. R., & Ross, S. M. (2019). *Designing effective instruction*. Macmillan College Publishing Company.
- Lexy, J. M. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Muarif, S. (2019). *Inovasi dalam proses belajar mengajar*. PT Rineka Cipta.
- Muslich, M. (2021). *Model-model pembelajaran*. Angkasa.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2022). *Media pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kombinasi (mixed methods)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suprpto. (2023). *Metodologi penelitian ilmu pendidikan dan ilmu-ilmu pengetahuan sosial*. CAPS (Center for Academic Publishing Service).

- Syaiful Bahri Djamarah, S. (2022). *Prestasi belajar dan kompetensi guru*. Usaha Nasional.
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia. (2017). *Ilmu dan aplikasi pendidikan: Bagian III: Pendidikan disiplin ilmu*. PT Imperial Bhakti Utama.
- Tulus, T. (2019). *Peran disiplin pada perilaku dan prestasi siswa*. Grasindo.
- Zaenal, A. (2018). *Model-model, media, dan strategi pembelajaran kontekstual (inovatif)*. Yrama Widya.
- Zainal, A. (2018). *Model-model, media, dan strategi pembelajaran kontekstual (inovatif)*. Yrama Widya.