

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin

Volume 2, Nomor 4, May 2024, Halaman 291-297

Licensed by CC BY-SA 4.0

E-ISSN: [2986-6340](https://doi.org/10.5281/zenodo.11192414)

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.11192414>

Penerapan Media Vidicard (*Video and Diversity Card*) Berbasis Model *Problem Based Learning* untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VI

Tiara Liza Mayada^{1*}, Panca Dewi Purwati²

¹²PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang

Email Korespondensi: tiaralizamayada23@students.unnes.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran dan adanya media pembelajaran yang kurang mendukung. Tujuan penelitian ini yaitu (1) mendeskripsikan penerapan media vidicard (*video and diversity card*) berbasis model *Problem Based Learning* dan (2) mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan media Vidicard (*Video and Diversity Card*) berbasis model *Problem Based Learning*. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, tes, dan studi pustaka. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN Ngaliyan 05 yang berjumlah 23 siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas VI dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video pada model PBL. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video pada model PBL dapat meningkatkan hasil belajar dengan nilai rata-rata sebesar 10,9 dan presentase peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 8%

Kata kunci: *video, card, hasil belajar*

Abstract

This research was motivated by students' lack of activity in learning and the lack of supportive learning media. The objectives of this research are (1) to describe the application of Vidicard (video and diversity card) media based on the Problem Based Learning model and (2) to determine the increase in student learning outcomes with Vidicard (Video and Diversity Card) media based on the Problem Based Learning model. The research method used is descriptive qualitative. Research data was collected through observation, tests and literature study. The subjects in this research were 23 class VI students at SDN Ngaliyan 05. The research results show an increase in Pancasila Education learning outcomes for class VI students by using video-based learning media in the PBL model. It can be concluded that the use of video-based learning media in the PBL model can improve learning outcomes with an average value of 10.9 and a percentage increase in the completeness of student learning outcomes of 8%.

Keywords: *video, cards, learning outcomes*

Article Info

Received date: 27 April 2024

Revised date: 5 May 2024

Accepted date: 13 May 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha secara sadar dengan tujuan mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan dalam arti luas adalah hidup. Hal ini dimaksudkan bahwa pendidikan merupakan seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hidup (*long life education*). Sedangkan pendidikan secara sempit adalah sebuah sekolah. Sistem ini berlaku untuk orang dengan berstatus sebagai siswa di sekolah, atau peserta didik pada lembaga pendidikan formal. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan sebagai lembaga yang dapat mengoptimalkan pengetahuan, bakat dan minat. UU Sisdiknas RI No. 20 Tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional, tertulis bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar siswa dapat secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya berupa kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan memiliki kaitan erat dengan pembelajaran. Lembaga pendidikan memiliki proses kegiatan pembelajaran yang terjadi antara guru dan siswa. Proses pembelajaran merupakan sarana dan

cara bagaimana siswa belajar secara efektif. Proses pembelajaran siswa dituntut untuk aktif. Sesuai dengan peran guru sebagai fasilitator yang hanya mengarahkan siswa dalam belajar.

Berdasarkan pengamatan yang pernah dilakukan masih ada siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran masih berpusat pada guru, dimana siswa masih mengandalkan penjelasan guru daripada berdiskusi dengan teman. Kurang aktif siswa dalam berpendapat terjadi di jenjang sekolah dasar salah satunya pada mata pelajaran PKn. Hidayat & Soleh (dalam Nisa et al., 2023) berpendapat bahwa Pendidikan Kewarganegaraan atau sekarang disebut Pendidikan Pancasila fokus mendidik diri sendiri dalam berbagai aspek keimanan, sosial budaya, umur, dan suku agar menjadi warga negara yang cerdas, kompeten, dan sesuai dengan nilai-nilai pemerintah, berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Oleh karena itu, untuk mewujudkan hal tersebut siswa dalam pembelajaran harus berpikir kritis guna mencerdaskan bangsa.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah masih sering dijumpai kendala yang terjadi. Adanya kurang aktif siswa dalam bertanya maupun berdiskusi membuat siswa kurang dalam memahami materi yang telah disampaikan. Hal ini terjadi dikarenakan adanya media pembelajaran yang kurang mendukung. Kurangnya penggunaan media pembelajaran membuat minat siswa dalam belajar berkurang sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dirancang untuk meningkatkan belajar dan sebagai dukungan dalam memahami materi pembelajaran. Di era yang modern ini, teknologi sudah berkembang sangat pesat. Perkembangan ini dapat dimanfaatkan bagi guru untuk membantu dalam proses pembelajaran, salah satunya dijadikan media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi sudah mulai digunakan pada era saat ini, salah satunya yaitu video. Selain berbasis digital, media pembelajaran visual berbentuk konkret juga diperlukan saat pembelajaran. Salah satunya seperti *card* atau kartu bergambar yang dapat digunakan pada saat pembelajaran. Penggunaan dua jenis media pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi.

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan oleh Nurmasari et al., (2023) mengenai penggunaan model *Problem Based Learning* dengan media pembelajaran berupa video dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV. Hal ini ditunjukkan pada siklus I pembelajaran yakni 73,39% sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 90,25%. Nurmasari et al., (2023) dalam hasil penelitiannya juga menyatakan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* ini dapat digunakan pada materi-materi pembelajaran yang lain. Selain itu, penelitian mengenai penggunaan media berbantuan video dan model *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila juga telah dilakukan oleh Guriadi et al., (2023) menyatakan Kombinasi model pembelajaran PBL dan media Youtube mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik disebabkan karena suasana belajar dikemas lebih menarik dan sistematis. Kedua penelitian tersebut memiliki persamaan yaitu sama-sama menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dan menggunakan media video sebagai penunjang pembelajaran. Sedangkan perbedaannya adalah pada mata pelajaran yang digunakan. Selain itu terdapat penelitian lain mengenai media pembelajaran dengan kartu yang dilakukan oleh Ruliandita et al, (2021) mengenai analisis kebutuhan media kartu gambar rumah adat pulau Jawa pada materi keberagaman budaya di Indonesia di sekolah dasar yang disimpulkan bahwa kartu dapat dijadikan inovasi pembelajaran oleh guru.

Pembelajaran dilakukan dengan pola atau rancangan dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran ada bermacam-macam, salah satunya yaitu model *Problem Based Learning* (PBL). Menurut Tan (dalam Novianti et al., 2020) PBL merupakan suatu inovasi dalam pembelajaran karena kemampuan berpikir siswa benar-benar dioptimalkan melalui proses kelompok atau kerja tim yang sistematis, sehingga memungkinkan siswa memecahkan masalah secara berkelanjutan, menguji dan mengembangkan kemampuan berpikirnya. Kemudian pendapat lainnya dikemukakan oleh Hosnan (dalam Novianti et al., 2020) bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) memungkinkan siswa membangun pengetahuannya sendiri, mengembangkan keterampilan tingkat yang lebih tinggi, memberikan otonomi kepada siswa, memperluas pengetahuannya, dan memperoleh rasa percaya diri. Adapun lima langkah utama dalam proses pembelajaran yaitu: 1) Orientasi siswa pada masalah, 2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar, 3) Membimbing penyelidikan individual dan kelompok, 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Keperbaruan dalam penelitian ini dibandingkan penelitian terdahulu adalah penggabuan dua media yaitu media digital berupa video dan media konkrit berupa *diversity card* (kartu keberagaman). Berdasarkan uraian peneliti tersebut maka tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan penerapan media Vidicard (*video and diversity card*) berbasis model *Problem Based Learning* dan (2) mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan media vidicard (*video and diversity card*) berbasis model *Problem Based Learning* materi keberagaman pada Kelas VI SDN Ngaliyan 05.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam penelitian yang menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2019) metode penelitian kualitatif adalah metode yang digunakan untuk mempelajari keadaan benda alam, dan merupakan alat yang penting bagi peneliti. Menurut Nazir (dalam Utami et al, 2021), penelitian deskriptif adalah menyelidiki sekelompok orang, objek, kondisi, sistem pemikiran, atau peristiwa terkini dengan tujuan untuk menciptakan gambaran yang sistematis, akurat secara nyata mengenai fakta yang diselidiki. Karakteristik penelitian deskriptif adalah data yang diolah menggunakan kata-kata dan gambar, bukan menggunakan angka-angka seperti penelitian kuantitatif. Variabel yang diteliti dalam penelitian ini yaitu dua variabel independen yakni model PBL dan media Vidicard, dan satu variabel dependen yakni siswa kelas VI SDN Ngaliyan 05. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan penerapan media Vidicard (*video and diversity card*) berbasis model *Problem Based Learning* dan (2) mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan media Vidicard (*video and diversity card*) berbasis model *Problem Based Learning* materi keberagaman. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas VI SDN Ngaliyan 05 yang berjumlah 23 siswa.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, tes, dan studi pustaka. Observasi menurut Fuad & Sapto (dalam Yusro et al, 2021) menyatakan bahwa penelitian kualitatif biasa menggunakan observasi dalam penelitiannya. Metode observasi merupakan metode yang dilakukan dalam bentuk pengamatan secara langsung terhadap suatu objek, kondisi, situasi, proses, atau perilaku. Pengumpulan data melalui observasi secara partisipatif, dimana peneliti melakukan secara langsung dan terlibat dalam pengumpulan informasi untuk menjawab masalah penelitian. Tes merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini tes dilakukan pada saat sebelum dan sesudah pembelajaran. Studi pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan cara membaca berbagai macam literatur dan teori-teori yang berhubungan dengan penelitian tersebut.

Prosedur yang dilakukan oleh peneliti melalui beberapa tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan, pada tahap ini peneliti membuat modul ajar dan media pembelajaran berupa video dan *diversity card* yang nantinya akan digunakan pada saat pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan peneliti melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat. Pada saat pelaksanaan peneliti melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan model PBL dan media vidicard. Kemudian tahap evaluasi, ada tahap ini peneliti mengumpulkan data dan menganalisis data yang telah dikumpulkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Media Vidicard (*Video and Diversity card*) Berbasis Model *Problem Based Learning*

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas VI masih menjadi mata pelajaran yang masih dianggap sulit. Salah satu materi Pendidikan Pancasila kelas VI yaitu mengenai menjaga keberagaman dan budaya. Upaya dalam membantu siswa dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan bantuan media pembelajaran. Pada era saat ini media pembelajaran digital mulai berkembang pada tingkat pendidikan, salah satu media digital yang sudah sering digunakan yaitu berbasis video. Video pembelajaran dapat dibuat oleh guru secara langsung atau dapat menggunakan video dari Youtube. Penelitian kali ini, peneliti menggunakan video dari Youtube yang kemudian dikembangkan lagi agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Media pembelajaran video disiapkan dan dikembangkan sesuai dengan materi dan kelas yang diajar. Pada kelas VI video pembelajaran dapat berisi mengenai beberapa pertanyaan sebagai pemantik siswa untuk berpikir secara kritis. Penggunaan media digital berbasis video ini didukung oleh fasilitas sekolah berupa tersedianya proyektor dan *speaker* yang tersedia pada setiap kelas. Adanya fasilitas yang tersedia bukan berarti tidak ada kendala dalam menerapkan video media

pembelajara. Namun, tetap ada kendala seperti suara speaker yang ternyata tidak berfungsi sebagaimana mestinya.

Media pembelajaran berupa fisik dapat digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan benda konkrit dapat menjadi penguat materi pada pemaparan materi sebelumnya. Penggunaan kartu yang digunakan pada penelitian ini yaitu *diversity card* atau bisa dikatakan dengan kartu keberagaman. *Diversity card* ini berisi tentang gambar keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Setiap kartu berisi mengenai pakaian adat, rumah adat, dan alat musik tradisional. Cara menggunakan kartu ini yaitu siswa diberikan beberapa kartu yang dapat dianalisisnya. Siswa menyampaikan kartu yang didapat, dan dianalisis mengenai gambar pada *diversity card*. Selain itu, siswa juga dapat membandingkan perbedaan keberagaman dari satu daerah dan daerah lainnya.



Gambar 1. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video



Gambar 2. Penggunaan media *diversity card*

Penerapan media video menjadi pembangkit siswa dalam pembelajaran. Hal ini dilihat dari siswa pada saat awal pembelajaran terutama pada saat mengerjakan *pretest* yang terlihat tidak bersemangat. Namun, setelah video diputar siswa menjadi lebih bersemangat dalam menyimak pembelajaran. Hal ini juga semakin terlihat pada saat media *diversity card* (kartu ragam) sebagai penguat materi dibagikan kepada siswa. Siswa dapat mengenal keberagaman dan sikap mentoleransi melalui video dan mengetahui lebih lanjut mengenai keberagaman di Indonesia melalui kartu ragam.

Penerapan media video mudah dipahami oleh siswa. Hal ini ditunjukkan pada saat penayangan materi video pembelajaran selesai diputar siswa mampu menjawab pertanyaan yang diajukan mengenai materi yang telah disampaikan dalam video. Contohnya yaitu pada saat pertanyaan mengenai agama yang ada di Indonesia, alat atau rumah adat di Jawa, dan cara bertoleransi. Video pembelajaran ini menjadi bukti bahwa video dapat menjadi stimulus bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pernyataan tersebut sependapat dengan Ardhiyanti, F (2022) siswa melaporkan bahwa ketika materi pembelajaran disajikan hanya oleh guru atau buku saja mereka merasa membosankan dan membosankan, namun ketika materi pembelajaran disajikan dalam bentuk video mereka termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran menyenangkan dengan video dapat berlanjut dengan penggunaan *diversity card*. Penggunaan *diversity card* dapat dilakukan sebagai permainan, dimana siswa bisa saling menunjuk teman lainnya setelah menyampaikan hasil analisis yang sesuai dengan *card* yang didapat. Siswa juga dapat bertukar *card* yang didapat dengan *card* teannya untuk mengetahui kebudayaan lainnya. Siswa yang aktif menjadikan pembelajaran menyenangkan dan berpusat pada siswa atau dapat dikatakan tidak monoton. Motivasi yang dapat pada saat menonton video dapat berkembang lagi melalui *diversity card* tersebut.

Penggunaan media pembelajaran tidak dapat hanya digunakan begitu saja pada saat pembelajaran. Penggunaan media Vidicard ini dapat dilakukan melalui pembelajaran berbasis model *Problem Based Learning* (PBL). Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang menitikberatkan pada kegiatan pemecahan masalah. Menurut Amir (dalam Yulianti, E & Indra Gunawan, 2019) Model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki pembelajaran yang ditandai dengan dimulainya penugasan masalah dengan relevansi dunia nyata, pembelajaran kelompok aktif, perumusan masalah dan identifikasi kesenjangan pengetahuan, materi terkait

masalah, serta penelitian yang terkait pencarian solusi masalah. Dalam pembelajaran PBL terdapat sintaks yang digunakan yaitu 1) Orientasi peserta didik pada masalah, 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, 3) Membimbing pengalaman individual atau kelompok, 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses (Yulianti, E & Indra Gunawan, 2019).

Model *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan berbantuan media pembelajaran vidicard. Hal ini dapat dimasukkan kedalam sintaks model PBL. Pada sintaks pertama yaitu orientasi peserta didik pada masalah guru dapat menggunakan video sebagai motivasi siswa pada pemecahan masalah yang diberikan. Kemudian dilanjut dengan bermain dengan media *diversity card* yang dibagikan pada tiap siswa. Melalui penayangan video dan *diversity card* menjadi dorongan siswa dalam memecahkan masalah. Hal ini akan meningkatkan pengetahuan siswa yang nantinya berdampak pada hasil belajar siswa.

Sintaks kedua yaitu mengorganisasikan peserta didik untuk belajar merupakan kegiatan dimana siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk menyelesaikan permasalahan yang ada pada LKPD. Siswa dibagi secara berkelompok dengan cara bermain. Pembagian kelompok dengan cara ini akan lebih menyenangkan dan menghidupkan suasana kelas menjadi lebih aktif. Siswa secara berkelompok kemudian dapat berdiskusi mengenai jawaban yang tepat dalam menyelesaikan permasalahan sesuai dengan materi yang telah disampaikan melalui video.

Sintaks ketiga, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar merupakan kegiatan guru untuk memantau siswa selama berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing. Setiap kelompok dapat bertanya kepada guru mengenai hal yang dianggapnya sulit. Pada penelitian yang dilakukan pada siswa kelas VI SDN Ngaliyan 05 beberapa kelompok mengalami kebingungan dalam mengerjakan LKPD. Namun, siswa sudah berani untuk mengacungkan jari sebagai tanda mereka ingin bertanya mengenai hal yang dianggapnya sulit.

Sintaks keempat mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dimana siswa dapat mengembangkan hasil diskusinya bersama kelompok. Siswa dapat menyiapkan hasil yang telah dikembangkan dalam lembar LKPD. Setelah siswa selesai dalam mengerjakan, siswa dapat bersiap untuk presentasi. Setiap kelompok maju kedepan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi mengenai solusi dari masalah yang ada pada LKPD.

Sintaks yang terakhir yaitu menganalisis dan mengevaluasi proses mengenai hasil pengerjaan LKPD yang telah dilakukan. Sintaks ini setiap kelompok dapat menganalisis dan memberi tanggapan untuk kelompok lain. Guru dapat memantau dan membimbing siswa pada tahap ini. Tanggapan yang diberikan setiap kelompok kemudian di perkuat kembali oleh guru. Guru kemudian dapat memberi apresiasi dan memberikan lembar evaluasi untuk mengetahui pemahaman materi yang telah dipelajari.



Gambar 3. Membimbing pengalaman diskusi kelompok



Gambar 4. Siswa mengembangkan dan menyajikan hasil karya dengan presentasi

Hasil Belajar Materi Keberagaman dengan Media Vidicard (*Video and Diversity card*) Berbasis Model *Problem Based Learning*

Penerapan media Vidicard (*Video and Diversity Card*) dan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran akan meningkatkan kemampuan siswa baik dari segi sikap, pengetahuan, maupun keterampilan. Penelitian ini berfokus pada peningkatan kemampuan pengetahuan siswa. Peneliti melakukan tes pada proses pembelajaran. Tes ini dilakukan pada awal pembelajaran (*pretest*) dan

akhir pembelajaran (*posttest*). Soal tes berjumlah 10 pilihan ganda dengan indikator yang berbeda-beda.

Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Statistik	Pretest	Posttest
Nilai Tertinggi	90	90
Nilai Terendah	20	40
Nilai Rata-rata	60,4	71,3

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui adanya perbedaan hasil antara *pretest* dan *posttest*. Pada rata-rata nilai *pretest* siswa yaitu 60,4 sedangkan pada rata-rata nilai *posttest* bernilai 71,3. Hal ini menunjukkan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 10,9. Media Vidicard (*Video and Diversity Card*) dan model *Problem Based Learning* ini terjadi peningkatan meskipun tidak terlalu signifikan. Namun, dilihat dari hasil nilai *posttest* masih ada siswa yang belum tuntas.

Tabel 2. Ketuntasan Nilai *Pretest* dan *Posttest* Siswa

Ketuntasan	Pretest	Posttest
Tuntas	52%	60%
Tidak Tuntas	48%	40%

Ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan, meskipun masih belum terlalu tinggi. Pada *pretest* terdapat 52% siswa yang tuntas, yang berarti masih ada setengah dari siswa yang tidak tuntas. Kemudian tes dilakukan kembali pada saat akhir pembelajaran yaitu *posttest* dengan siswa yang tuntas 60%. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan siswa meningkat sebesar 8%. Peningkatan ini terjadi pada satu kali pertemuan. Dimana pertemuan pembelajaran Pendidikan Pancasila hanya 2 JP. Waktu yang singkat dalam pembelajaran dengan menggunakan model PBL berbantuan vidicard jika dilakukan beberapa pertemuan lagi, maka kemungkinan kenaikan ketuntasan siswa akan lebih meningkat.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa model PBL berbantuan media vidicard (*video and diversity card*) untuk meningkatkan hasil belajar materi keberagaman budaya siswa Kelas VI SDN Ngaliyan 05. Penggunaan video sebagai media pembelajaran dapat menjadi stimulus siswa dalam belajar. Sehingga siswa aktif dalam kegiatan diskusi yang berdampak pada bertambahnya pengetahuan. Hal ini dibuktikan pada hasil belajar siswa melalui tes yang telah dilaksanakan. Dilihat dari presentase ketuntasan siswa yang meningkat sebesar 8%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN Ngaliyan 05 mengenai Penerapan media Vidicard (*Video and Diversity Card*) berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar materi keberagaman budaya siswa Kelas VI terbukti nyata. Penggunaan vidicard pembelajaran menjadikan siswa lebih bersemangat dalam menyimak pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran berbasis Vidicard dapat menjadi stimulus bagi siswa dalam pembelajaran. Siswa jadi lebih berani menyampaikan pemikirannya secara diskusi maupun presentasi. Diskusi dapat dilakukan dalam berbagai model pembelajaran terutama model *Problem Based Learning*.

Media pembelajaran Vidicard yang tepat dan model yang sesuai sangat memudahkan siswa dalam memahami materi menjaga keberagaman budaya dan agama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Melalui *pretest* dan *posttest* yang dilakukan akan menunjukkan perbedaan pemahaman materi pada siswa. Hasil menunjukkan pemahaman siswa bertambah. Hasil belajar mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai sebesar 10,9 dengan ketuntasan yang meningkat sebesar 8%.

REFERENSI

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode penelitian kualitatif studi pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974-980.
- Ahmad, Z., & Yusri, D. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN Di SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809-820.

- Ardhianti, F. (2022). Efektifitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(1), 5-8.
- Chasanah, N., Musadad, A. A., & Pelu, M. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dengan Media Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar Sejarah. *Candi*, 21(1), 16-30.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294.
- Deli, D., & Marlon, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 16(2), 235-242.
- Hakim, M. A. A., & Totalia, S. A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Problem Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XII IIS dalam Mata Pelajaran Ekonomi di SMA N 5 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Ekonomi*, 2(2).
- Nisa, U. K., Purnamasari, V., & Sulianto, J. (2023). Analisis Penggunaan Media Video Dalam Pembelajaran PPKN Kelas IV SDN Plamongansari 02. *Journal on Education*, 6(1), 4091-4097.
- Nurmasari, I. (2023). Penerapan Model Problem-based Learning Berbantu Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jejak Pembelajaran: Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 7(3).
- Novianti, A., Bentri, A., & Zikri, A. (2020). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 194-202.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Ruliandita, F., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). Analisis Kebutuhan Media Kartu Gambar Rumah Adat Pulau Jawa Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 851-859.
- Rusli, M. (2021). Merancang penelitian kualitatif dasar/deskriptif dan studi kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 48-60.
- Sugiyono. (2019). Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D. Bandung: ALABETA.
- Suhaman, S. (2018). Tes Sebagai Alat ukur Prestasi Akademik. *AT-TA'DIB: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 93-115.
- Ubabuddin, U. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal Edukatif*, 5(1), 18-27.
- Utami, D. P., Melliani, D., Maolana, F. N., Marliyanti, F., & Hidayat, A. (2021). Iklim Organisasi Kelurahan Dalam Perspektif Ekologi. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(12), 2735-2742.
- Yulianti, E., & Gunawan, I. (2019). Model pembelajaran problem based learning (PBL): Efeknya terhadap pemahaman konsep dan berpikir kritis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 399-408.
- Yusra, Z., Zulkarnain, R., & Sofino, S. (2021). Pengelolaan Lkp Pada Masa Pendmik Covid-19. *Journal Of Lifelong Learning*, 4(1), 15-22.