

## **Penerapan Media *Question Card* dalam Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran**

**Nur Kholipah<sup>1</sup>, Rr. Forijati<sup>2</sup>, Bayu Surindra<sup>3</sup>**  
[nk0587941@gmail.com](mailto:nk0587941@gmail.com)<sup>1</sup>, [forijati@unpkediri.ac.id](mailto:forijati@unpkediri.ac.id)<sup>2</sup>,  
[bayusurindra@unpkediri.ac.id](mailto:bayusurindra@unpkediri.ac.id)<sup>3</sup>

Prodi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis,  
Universitas Nusantara PGRI Kediri<sup>1,3</sup>

Magister Pendidikan Ekonomi, Pascasarjana, Universitas Nusantara PGRI Kediri<sup>2</sup>  
Jl. Ahmad Dahlan No.76, Mojoroto, Kec. Mojoroto, Kota Kediri Jawa Timur 64112

### ***Abstract***

*Problem Based Learning model in using the Question Card media which is a learning model. The purpose of this study is to describe the increase in activity and learning outcomes. This research method uses classroom action research. The results of the study were seen from the pra-cycle, cycle I, cycle II the results of student activity included aspects of visual activity the pra-cycle 86,67% cycle I 93,33% cycle II 100%, oral activity pra-cycle 86,67% cycle I 100% and cycle II 100%, listening activity pra-cycle, cycle I, cycle II 93,33%, writing activity the pra-cycle 86,67% cycle I 100%, cycle II 100%, drawing activity the pra-cycle 93,34% cycle I 100% and cycle II 100%, emotional activity the pra-cycle 86,67% cycle I 100% and cycle II 100%, mental activity the pra-cycle 86,67% cycle I 90% cycle II 93,34%. Pra-cycle learning outcomes 87,966 cycle I 90,167 cycle II 90,567. The application of Question Card media in the application of Prablem Based Learning including activeness and learning outcomes.*

**Keywords:** *increases activity, learning outcomes and quality of learning*

### **Abstrak**

Penerapan pembelajaran Problem Based Learning media Question Card dalam meningkatkan keaktifan dan meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini mendeskripsikan peningkatan keaktifan dan hasil belajar. Model penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Hasil dari penelitian dilihat dari pra siklus siklus I siklus II hasil keaktifan siswa meliputi aspek visual activities pra siklus 86,67% siklus I 93,33% siklus II 100%, oral activities pra siklus 86,67% siklus I 100% dan siklus II 100%, listening activities pra siklus siklus I dan siklus II 93,33%, writing activities pra siklus 86,67% siklus I 100% and siklus II 100%, drawing activities pra siklus 93,34% siklus I 100% dan siklus II 100%, emosional activities 86,67% siklus I dan siklus II 100%, mental activities pra siklus 86,67% siklus I 90% siklus II 93,34%. Hasil belajar pra siklus 87,96 siklus I 90,16 siklus II 90,56. Media Question Card dalam penerapan pembelajaran Problem Based Learning dapat meningkatkan kualitas pembelajaran meliputi keaktifan dan hasil belajar.

**Kata kunci:** meningkatkan keaktifan, hasil belajar dan kualitas pembelajaran.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan berguna dalam membantu mengembangkan potensi, kecakapan dan kepribadian peserta didik kearah yang lebih baik yang bermanfaat bagi dirinya maupun lingkungan sekitar. Pendidikan merupakan pengetahuan, nilai-nilai, keterampilan yang berfungsi sebagai pengembangan potensi yang dimiliki peserta didik yang harus diisi oleh guru dalam menyampaikan ilmu pengetahuan yang disampaikan oleh guru untuk mencerdaskan atau sesuai dengan tujuan yang diharapkan oleh guru atau lembaga pendidikan. Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang dapat mengubah konsep berpikir siswa, oleh karena itu dalam proses pembelajaran tidak hanya memindahkan atau menyampaikan pengetahuan guru kepada siswa, namun harus melibatkan kognitif siswa secara aktif sehingga siswa dapat berpikir secara aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar atau tujuan dari proses pembelajaran tersebut.

Menurut Tafonao (2018), media pembelajaran merupakan sesuatu dalam bentuk apapun yang dipergunakan dalam mengirimkan pesan, menyalurkan pesan ke penerima yang dapat mengasah kemampuan intelektual yang meliputi pikiran, perhatian, perasaan dan lain sebagainya. Sehingga dalam proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai ilmu yang dapat dipergunakan tergantung dengan karakteristiknya setiap menetapkan menggunakan media pembelajaran masing-masing memiliki ilmu yang digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu cabang ilmu pengetahuan yang dapat menggunakan media pembelajaran yaitu ilmu ekonomi.

Media harus dapat merangsang minat belajar siswa. Media merupakan bagian terpenting dalam proses pembelajaran. Sehingga dalam penelitian

ini peneliti memilih menggunakan media *Question Card* yang merupakan media grafis dan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang meliputi keaktifan dan hasil belajar. Media diharapkan mampu untuk mengubah suasana belajar menjadi menarik dan mengaktifkan siswa. Media *Question Card* merupakan kartu yang berisi beberapa pertanyaan dengan menggunakan media ini bisa menumbuhkan rasa tanggung jawab, persaingan sehat, kerjasama dan keaktifan dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini media *Question Card* dapat digunakan alternative media pembelajaran yang mudah, murah dan efektif, dengan ini dilihat dari hasil penelitian bahwa terjadi peningkatan dari kualitas pembelajaran ada dua aspek yaitu hasil keaktifan dan hasil belajar siswa.

Menurut Suryadi (2020), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dipergunakan dalam merangsang kemampuan intelektual dan emosional siswa dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam aspek positif yang digunakan untuk berinteraksi antara guru dengan murid untuk mengaktifkan komunikasi dalam proses belajar mengajar.

Menurut Akbar & Komarudin (2018), pelaksanaan manfaat media dalam proses pembelajaran yaitu media sebagai pemerjelas materi yang disampaikan oleh guru yang dapat mempermudah hasil belajar siswa, meningkatkan minat dan perhatian siswa dalam proses penyajian materi yang disampaikan guru yang diharapkan siswa dapat menerima, menanggapi dan hasil akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar atau mencapai tujuan dari proses pembelajaran yang sudah ditetapkan oleh guru, dengan adanya media guru dapat mengatasi keterbatasan ruang gerak seperti halnya menerangkan

dan waktu dalam poroses menyajikan meteri yang telah ditetapkan. Media diharapkan memiliki kesamaan dalam persepsi terhadap peristiwa atau pengalaman yang nyata.

Menurut Marhayati (2017), media pembelajaran *Question Card* dalam pelaksanaannya dengan cara menyiapkan sebuah kartu berisi permasalahan yang berupa soal latihan yang diselesaikan secara individu atau berkelompok, dan siswa memasang materi soal dengan jawaban secara individu atau berkelompok. Kelebihan dalam model pembelajara ini yaitu bahanya murah dan mudah didapatkan siswa dapat langsung menggungkannya, dapat menarik perhatian minat siswa, media ini dapat membuat dalam proses pembelajaran lebih bervariasi, bahan media ini dapat memperjelas dalam menyampaikan informasi kepada siswa. Kelemahan model ini membutuhkan waktu yang dibutuhkan cukup lama karena perlu menjelaskan kepada siswa terlebih dahulu bagaimana cara mainnya, kartu soal dalam penelitian ini berbentuk lingkaran yang berisi permasalahan baik berupa soal-soal pada suatu materi yang akan disampaikan guru yang harus dikerjakan, dipecahkan atau diselesaikan secara berkelompok atau mandiri sesuai waktu yang telah ditentukan.

Menurut Indrawati (2019), media *Question Card* yaitu media yang digunakan dalam penelitian ini yang berbentuk simbol, tulisan dan gambar yang menyimpan informasi atau pesan yang merupakan media grafis 2 dimensi yang dapat menimbulkan minat siswa dalam mengetahui materi yang dibelajarinya, mengerjakan soal yang di dalam kartu dan dapat pula memecahkan masalah atau persoalan yang ada dalam suatu pembelajaran siswa diajak bermain sehingga menghilangkan kejenuhan. Dengan demikian dalam proses pembelajaran siswa memiliki semangat

untuk menerima ilmu yang akan mereka terima baik dari teman, guru, atau saat sedang melakukan diskusi yang sedang berjalan.

Menurut Setyowati et al. (2018), kualitas pembelajaran merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam memenuhi tujuan yang diharapkan guru, siswa, iklim, cuaca, ruang dan waktu serta media pembelajaran dalam menghasilkan hasil belajar dan mampu meningkatkan keaktifan sesuai dengan tujuan dari penelitian. Kualitas pembelajaran yakni dilaksanakan dan dicapainya pembelajaran yang paling maksimal dan berjalan efektif hingga yang menjadi tujuan dari pembelajaran mampu dicapai (Arifin et al., 2022).

Kualitas pembelajaran yang baik meliputi perilaku guru yang meliputi keterampilan guru dalam proses menyampikan materi dan penguasaan materi, aktivitas siswa meliputi siswa melakukan aktivitas dalam proses pembelajaran yang baik yang berada dalam kelas maupun di luar kelas, iklim pembelajaran merupakan suasana pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas yang dalam suasana ini diharapkan dibuat nyaman mungkin dalam proses pembelajaran, media pembelajaran merupakan media yang menciptakan suasana yang memfasilitasi siswa dan guru dalam menyampaikan materi atau bahan ajar untuk mempermudah dan memperjelas materi pembelajaran.

Menurut Hasanah (2018), keaktifan belajar yaitu suasana yang diciptakan oleh guru yang dapat mengaktifkan siswa sehingga siswa dapat bertanya, menanggapi, menyampikan pendapatnya, dan menjawab pertanyaan yang dilontarkan kepada individu tertentu. Dikatakan pembelajaran yang aktif yaitu kegiatan pembelajaran yang memerlukan keaktifan siswa dan guru yang mendukung aspek dalam proses pembelajaran baik

siswa dan guru secara fisik, mental, emosional, bahkan moral dan spiritual. Pembelajaran yang aktif merupakan pembelajaran yang mempunyai keterikatan antara siswa dan guru yang aktif baik secara aspek intelektual dan emosional yang dipengaruhi dari tingkah laku. Keaktifan yaitu baik siswa atau guru dapat mengikuti proses belajar mengajar dapat dilihat dari perhatian siswa terhadap penjelasan guru mulai dari awal, inti, hingga akhir saat guru menyampaikan materi, kerjasama antara siswa dengan siswa baik secara kelompok maupun individu, kemampuan mengemukakan pendapatnya, kemampuan dalam mengemukakan pertanyaan, kemampuan dalam menjawab pertanyaan, dan kemampuan dalam memecahkan persoalan yang dihadapi baik secara individu ataupun secara berkelompok, kemampuan dalam mendengarkan pendapat orang lain, kemampuan dalam mendengarkan materi yang disampaikan dalam proses ini diharapkan semua dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Penerapan media *Question Card* ini digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dalam penelitian ini dengan didampingi diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dianggap cocok untuk anak usia menginjak remaja karena pada usia ini anak menyukai sebuah tantangan dalam proses pembelajaran sehingga dapat mengasah kemampuan berpikirnya sehingga memunculkan pendapat dan ide-ide yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dari pendapat itu guru dapat mengukur pengetahuan siswa dalam materi yang akan dipelajari sehingga guru dapat menyampaikan materi yang mudah diterima oleh siswa.

Menurut Yulianti & Gunawan (2019), *Problem Based Learning* hakikatnya memberikan permasalahan yang nyata yang berguna dalam

menyampaikan informasi yang menjembatani dalam pemecahan masalah dan penyelidikan yang menghasilkan hasil dari pemecahan masalah tersebut. Diawal proses pembelajaran peserta diberikan permasalahan terlebih dahulu dan selanjutnya masalah tersebut dipecahkan atau diselidiki dan dianalisis untuk mencari solusi. Jadi peran guru sebagai fasilitator dalam proses penyelidikan dalam proses belajar mengajar.

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dan kelemahan *Problem Based Learning* ini, menurut Yulianti & Gunawan (2019), antara lain: 1) siswa dilatih untuk mampu dalam memecahkan masalah yang dihadapi, 2) dengan adanya keaktifan belajar diharapkan siswa memiliki kemampuan mengembangkan pemikiran, 3) permasalahan yang diberikan guru harus berfokus pada materi pembelajaran, 4) siswa lebih kompak dalam memecahkan masalah dalam diskusi kelompok, 5) siswa menggunakan sumber belajar yang beraneka ragam untuk memperoleh pengetahuan. Sedangkan kekurangan model ini antara lain: 1) pembelajaran berbasis masalah tidak dapat digunakan untuk setiap materi pembelajaran, 2) dalam memberikan masalah pada kelas yang memiliki beraneka ragam sangat sulit untuk menyamakan persepsi siswa. Dengan diterapkannya model ini siswa mengalami peningkatan dalam proses berfikir dan kemampuan dalam memecahkan masalah dan hasil akhirnya meningkatkan hasil belajar atau sesuai dengan tujuan lain yang telah ditetapkan selain ketiga yang disebutkan. Pada model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran baik aspek keaktifan dan hasil belajarsesuai tujuan dari proses pendidikan.

Kualitas pembelajaran merupakan tujuan atau hasil akhir dari proses pembelajaran baik hasil belajar tersebut

berupa angka atau pun perubahan tingkah laku. Dari hasil belajar sendiri ada aspek psikologi, emosional, intelektual. Hasil belajar tidak melulu berupa nilai namu berupa apresiasi atau penghargaan dari masyarakat sekitar, tingkah laku yang lebih baik namun pada jenjang sekolah hasil belajar didapatkan melalui tes atau ujian yang dapat merubah pola pikir, pandangan dan perubahantingkah laku yang lebh baik.

Menurut Oktiani (2017), hasil belajar siswa hakikatya diperoleh dari proses belajar dalam kemampuan perubahan tingkah laku, kemampuan berpikir kritis, cakap dan tanggap, keterampilan siswa perubahan tingkah laku, keterampilan dalam proses belajar. Pengalaman merupakan hasil belajar secara nyata yang dihadapi siswa atau gambaran contoh nyata yang dialami siswa sebagai guru terbaik bagi kehidupannya untuk memperoleh hasil yang lebih baik.

Menurut Abidatul Mutawadli'ah (2010), hasil belajar hakikatnya perubahan sikap dan bertindak yang meliputi kognitif, afektif dan psikomotor hal ini merupakan hal yang mempengaruhi siswa dala bersikap dan bertindak dari tiga aspek tersebut aspek kognitif bertujuan dalam pngembangan pemahaman, pengetahuan dan keterampilan. Afektif bertujuan untuk mengembangkan minat, bakat, nilai-nilai dan emosi dalam menerima sesuatu hal. Aspek psikomor yaitu kemampuan siswa dalam bertindak setelah belajar.

Penelitian ini merupakan penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan pada siswa SMAN 1 KOTA KEDIRI untuk mengetahui tingkat keaktifan, hasil belajar sesudah diterapkannya model pembelajaran Penelitian Tindakan Kelas ini untuk mengetahui kualitas dari hasil keaktifan dan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media *Question Card* ini siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya dan ke aktifan saat proses pembelajaran ekonomi kelas XI IPS.

## **METODE**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang meliputi keaktifan dan hasil belajar. Penelitian Tindakan Kelas di persiapkan secara matang dan diterapkan sesuai proser yang telah ditetapkan. Pelaksanaan penelitian dini melalui beberapa siklus yaitu pra siklus (sebelum diterapkannya model pembelajaran ini), siklus I, siklus II dan jika diperlukan dapat sampai siklus III dan seterusnya sesuai hasil yang diharapkan.

Menurut Nurhasanah & Amini (2018), menyatakan model Pembelajaran Tindakan Kelas merupakan model pmbelajaran yang memiliki alur atau lagkah-langkah prosedur dalam menerapkannya yang terdiri dari 4 langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Penelitian ini dikhususkan pada kelas XI IPS A yang terdiri dari 1 kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA A yang terdiri dari 30 siswa dalam satu kelas.

Instrumen pengumpulan data penelitian ini menggunakan lembar observasi untuk mengetahui hasil dari keaktifan dan hasil belajar, dokumentasi untuk bahan penunjang lainnya, teknik analisis data untuk menyusun dan mendapatkan hasil dari proses pengambilan data.

### **a. Lembar Observasi Keaktifan**

Lembar observasi digunkana untuk menggumpulkan data keaktifaan pada saat diterapkannya media *Question Card* menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam pembelajaran ekonomi:

### **Keaktifan**

Tabel 1 Keaktifan

Variabel aktifitas	Indikator	Nomor
Visual	- Dalam penjelasan materi siswa	1

	diharapkan memperhatikan.		Mental	- Berdiskusi dengan kelompok.	10
	- Dalam presentasi kelompok lain para siswa diharapkan memperhatikan hasil diskusi.	2		- Memberikan solusi terhadap permasalahan kelompok.	11
Oral	- Siswa mampu menanyakan ulang materi yang mereka belum mengerti.	3		- Berani mempresentasikan hasil diskusi kelompok.	12
	- Siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru kepada siswa.	4	Emosional	- Dalam proses belajar siswa bersemangat dalam prosesnya.	13
Listening	- Setiap materi yang diberikan guru kepada siswa diharapkan untuk mendengarkan	5			
	- Mendengrkan kelompok lain dalam menyampaikan hasil diskusi.	6			
Writing	- Guru memberikan materi kepada siswa diharapkan siswa mencatat materi yang disampaikan.	7			
	- Siswa mau dan mampu mengerjakan soal yang diberikan.	8			
Drawing	- Diharapkan mampu menggambarkan persoalan terhadap kesesuaian materi yang mereka peroleh.	9			

#### b. Lembar Observasi Analisis Data

Teknik analisis data ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa menggunakan sistem nilai rata-rata pada hasil belajar persiklus. Analisis hasil evaluasi menggunakan sistem nilai rata-rata kelas sebagai berikut:

Tabel 2 Tingkat penguasaan dan kategori hasil belajar siswa

Nilai	Keterangan
100-81	Sangat tinggi
80-61	Tinggi
60-41	Sedang
40-21	Rendah
20-0	Sangat rendah

Interval tersebut dikemukakan dan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh

$$i = \frac{\text{range}}{k}$$

keterangan:

i = interval

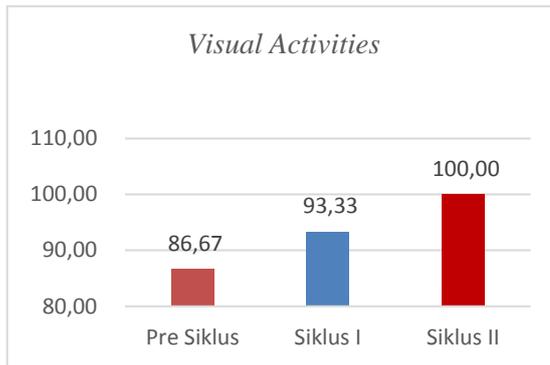
range = nilai tertinggi- nilai terendah

k = interval

#### HASIL

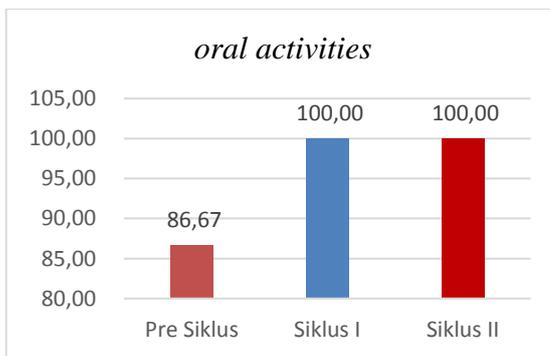
Setelah diterapkannya media *Question Card* dalam pembelajaran model pembelajaran *Problem Based Learning* mengalami peningkatan dari pra siklus siklus I siklus II.

##### a. Keaktifan



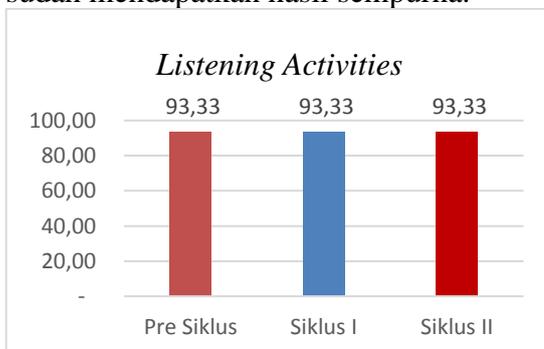
**Gambar 1** Bagan Keaktifan *Visual Activities*

Pada gambar diatas hasil dari siklus pertama dan sebelum diterapkannya model pembelajaran mengalami kenaikan 6,67% dan dari siklus pertama ke siklus kedua mengalami kenaikan sebesar 7,00%.



**Gambar 2** Bagan *Oral Activities*

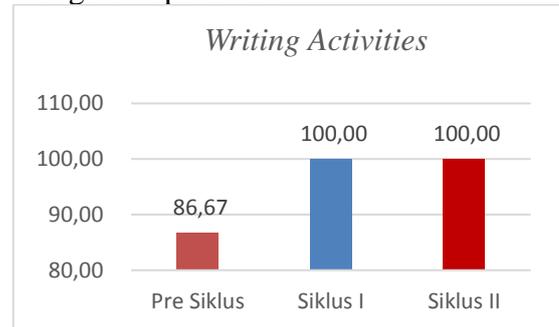
Pada gambar diatas hasil dari oral activities dari siklus pertama dan sebelum diterapkannya mengalami kenaikan 14% dan pada siklus pertama ke siklus dua tidak terjadi kenaikan karena pada siklus ini sudah mendapatkan hasil sempurna.



**Gambar 3** Bagan *Listening Activities*

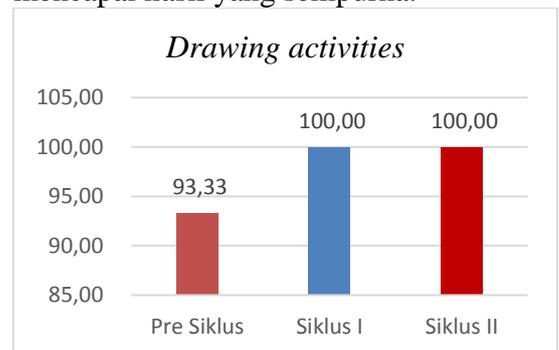
Pada gambar diatas hasil dari listening activities dari hasil sebelum diterapkannya model pembelajaran baik

siklus pertama siklus kedua tidak mengalami kenaikan.



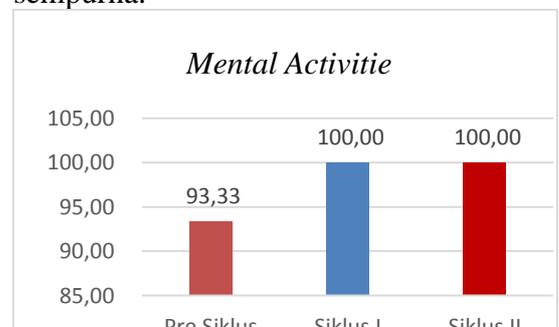
**Gambar 4** Bagan *Writing Activities*

Pada gambar diatas hasil dari writing activities dari hasil siklus pertama dan sebelum mengalami kenaikan 13,33% dan siklus pertama ke siklus dua tidak terjadi kenaikan karena pada siklus I dan siklus II hasil penelitian ini sudah mencapai hasil yang sempurna.



**Gambar 5** Bagan *Drawing Activities*

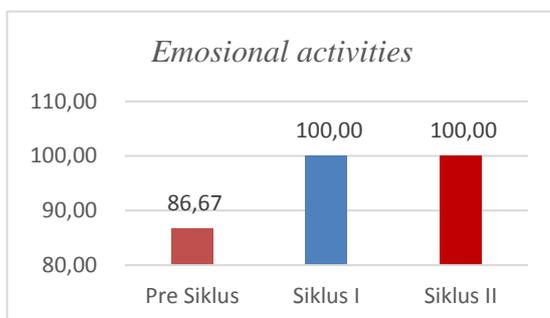
Pada gambar diatas hasil dari siklus pertama dan sebelum diterapkannya model pembelajaran mengalami kenaikan sebesar 6,67% dan siklus pertama ke siklus kedua tidak terjadi kenaikan karena hasil dalam penelitian ini telah mencapai hasil yang sempurna.



**Gambar 6** Bagan *Mental Activities*

Pada gambar diatas hasil dari siklus pertama dan sebelum diterapkannya model

pembelajaran ke siklus pertama mengalami kenaikan sebesar 6,67% dan pada siklus pertama ke siklus kedua tidak terjadi kenaikan karena hasil pada siklus sudah sempurna.



Gambar 7 Bagan *Emosional Activities*

Pada gambar diatas hasil siklus pertama dan dari sebelum diterapkannya proses pembelajaran mengalami kenaikan sebesar 13,33% dan siklus pertama ke siklus kedua tidak mengalami perubahan karena hasil sudah 100%.

b. Hasil belajar



Gambar 8 Bagan Hasil Belajar

Gambar diatas merupakan hasil dari sebelum terjadinya penerapan pembelajaran, siklus pertama dan siklus kedua. Siklus sebelum penerapan ke siklus pertama mengalami kenaikan sebesar 3% dan siklus pertama ke siklus kedua mengalami peningkatan sebesar 0,40%. Dengan adanya proses pembelajaran menggunakan penerapan model *Problem Based Learning* menggunakan media *Question Card* ini untuk penerapan pada siswa kelas XI IPS mengalami kenaikan.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian keaktifan aspek *Visual activities* hasil dilihat dari tingkat gambar grafik yaitu sebesar pada pra siklus 86,67%, siklus I 93,33%, siklus II menjadi 100%. *Oral activities* hasil penelitian ini dimulai dari sebelum diterapkannya model pembelajaran ini ke siklus I mendapatkan hasil 86,67% dan dari siklus I pada hasil siklus kedua mendapatkan nilai 100% pada siklus ini tidak terjadi peningkatan. *Listening activities* dari hasil penelitian sebelum terjadinya penerapan model ini ke siklus I mendapatkan hasil 93,33% dan siklus pertama ke siklus kedua mendapatkan nilai 93,33% pada siklus ini tidak mengalami perubahan. *Writing activities* hasil dari sebelum diterapkannya model ke siklus I mendapatkan hasil 86,67% dan siklus I ke siklus II mendapatkan hasil 100% tidak terjadi peningkatan sebesar 0.

*Drawing activities* hasil dari sebelum diterapkannya model pembelajaran ke siklus I mendapatkan hasil sebesar 93,33% dan siklus pertama ke siklus kedua tidak terjadi peningkatan karena pada siklus ini hasil penelitian telah mendapatkan hasil 100%. *Mental activities* dari sebelum diterapkannya model pembelajaran ke siklus I memiliki hasil sebesar 93,33% dan siklus pertama ke siklus kedua tidak terjadi peningkatan karena dalam siklus ini sudah mencapai kesempurnaan 100%. *Emosional activities* hasil dari sebelum terjadinya penerapan model pembelajaran ke siklus I sebesar 86,67% dan hasil siklus pertama ke siklus kedua tidak terjadi kenaikan 0 karena pada siklus ini sudah mencapai kesempurnaan sebesar 100%.

Hasil tersebut diperoleh dari nilai siswa yang memiliki kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya jika hasil sempurna atau 100% maka lulus dan nilai tidak dibawah kriteria ketuntasan minimal.

Berdasarkan hasil belajar pada sebelum diterapkannya model pembelajaran dengan siklus pertama mengalami peningkatan sebesar 3%. Pada hasil belajar siklus I ke siklus II mengalami peningkatan yang tidak terlalu tinggi sebesar 0,4% dan hasil belajar pada setiap siklusnya mengalami peningkatan dari hasil pra siklus sebesar 87,96%, siklus pertama 90,167% sebesar dan siklus kedua sebesar 90,56% yang dihitung dari jumlah seluruh nilaisiswa yang dibagi dengan jumlah seluruh siswa tersebut. Saya harap pada penelitian selanjutnya untuk menambah variable dan mengembangkan model pembelajaran yang lebih menyenangkan.

#### **KESIMPULAN**

Dari data diatas bahwa penerapan media *Question card* dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran mengalami penaikan. Pada siklus pertama dan siklus kedua dan hasil pembelajaran model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan media *Question Card* terjadi peningkatan hasil dari sebelum diterapkannya model pembelajaran, siklus pertama dan siklus kedua mengalami peningkatan dari 87,96 menjadi 90,167 dan mengalami peningkatan dari siklus pertama dari 90,167 ke siklus kedua menjadi 90,567.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Akbar, R. R. A., & Komarudin, K. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Sosial Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 209. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2343>
- Arifin, Z., Afandi, T. Y., & Irmayanti, E. (2022). Improving the Quality of Learning Through the Application of Group Investigation Model for Economic Education Study Program Students 1,2,3). *International Journal of Humanities Education and Social Sciences*, 1(6), 1064–1069. <https://ijhess.com/index.php/ijhess/article/view/196/172>
- Indrawati, D. (2019). Pengembangan Kartu Soal Berbasis Augmented Reality Materi Ciri-Ciri Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar. 3630–3640. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/44212>
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Nurfitriyanti, M. (2016). Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(2), 149–160. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i2.950>
- Nurhasanah, D., & Amini, F. A. (2018). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Anak Melalui Media Gambar (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelompok A Raudhatul Athfal Daarul Hasanah. *Tarbiyat Al-Aulad: Jurnal Pendidikan Islam* <https://riset-laid.net/index.php/ta/article/view/113>
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Prastiyo, F. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Kooperatif Jigsaw (P. 8).
- Rahmatia, M., Monawati, M., & Darnius, S. (2017). Pengaruh Media E-

- Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sdn 20 Banda Aceh Maya Rahmatia, Monawati, Said Darnius. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fkip Unsyiah*, 2(1), 212–227. [Http://Www.Jim.Unsyiah.Ac.Id/Pgsd/Article/View/2550](http://Www.Jim.Unsyiah.Ac.Id/Pgsd/Article/View/2550)
- Rian Fauzi. (2021). Dampak Sosial Ekonomi Keberadaan Stasiun Labuan Bagi Masyarakat Labuan Pada Tahun 1975 - 1985 | *Jurnal Kala Manca*. [Http://Jurnal.Stkipsetiabudhi.Ac.Id/Index.Php/Kalamanca/Article/View/6](http://Jurnal.Stkipsetiabudhi.Ac.Id/Index.Php/Kalamanca/Article/View/6)
- Riki, S. (2022). Pengembangan Modul Elektronik Pada Mata Pembelajaran Bahasa Inggris Materi Family Tree Sebagai Sumber Belajar Siswa. [Http://Repository.Radenintan.Ac.Id/19071/](http://Repository.Radenintan.Ac.Id/19071/)
- Ruwaida, H. (2019). Proses Kognitif Dalam Taksonomi Bloom Revisi: Analisis Kemampuan Mencipta (C6) Pada Pembelajaran Fikih Di Mi Miftahul Anwar Desa Banua Lawas. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 51. [Https://Doi.Org/10.35931/Am.V4i1.168](https://Doi.Org/10.35931/Am.V4i1.168)
- Setyowati, E., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sd Negeri Mangunsari 07. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(1), 76. [Https://Doi.Org/10.31764/Justek.V1i1.408](https://Doi.Org/10.31764/Justek.V1i1.408)
- Sugawara, E., & Nikaido, H. (2014). Properties Of Adeabc And Adeijk Efflux Systems Of *Acinetobacter Baumannii* Compared With Those Of The Acrab-Tolc System Of *Escherichia Coli*. *Antimicrobial Agents And Chemotherapy*, 58(12), 7250–7257. [Https://Doi.Org/10.1128/Aac.03728-14](https://Doi.Org/10.1128/Aac.03728-14)
- Suleman, A. R., Ahdiyat, M., Nainggolan, L. E., Rahmadana, M. F., Syafii, A., Susanti, E., Supitriyani, S., & Siregar, R. T. (2020). *Ekonomi Makro - Abdul Rahman Suleman, Madya Ahdiyat, Lora Ekana Nainggolan, Muhammad Fitri Rahmadana, Ahmad Syafii, Elly Susanti, Supitriyani Supitriyani, Robert Tua Siregar*.
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid I*. Google Buku. 119.
- Susilowati, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem Di Kompetensi Keahlian X Otomatisasi Dan Tata Kelola Perkaantoran Smkn 2 Penajam Paser Utara Tahun Pelajaran 2017/2018. *Kompetensi*, 11(2), 11–19. [Https://Doi.Org/10.36277/Kompetensi.V11i2.3](https://Doi.Org/10.36277/Kompetensi.V11i2.3)
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. [Https://Doi.Org/10.32585/Jkp.V2i2.113](https://Doi.Org/10.32585/Jkp.V2i2.113)
- Tim. (2017). *Teknologi Pendidikan - Ramen A Purba, Andi Febriana Tamrin, Erniati Bachtiar, Ritnawati Makbul, Imam Rofiki, Tia Metanfanuan, Masrul Masrul, Janner Simarmata, Juliana Juliana, Edi Irawan, Dewa Putu Yudhi Ardiana - Google Buku*.