



Peningkatan Literasi Pembelajaran Kompetensi Gaya Melalui *Problem Based Learning* Berbantuan *Flashcard* Kelas IV SDN Jatisari

Putri Zunia Norviana

Pendidikan Profesi Guru, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Semarang

Panca Dewi Purwati

Pendidikan Profesi Guru, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Semarang

Korespondensi penulis : pzunian@gmail.com

Abstract. *The background for writing this is that based on the results of observations in class IV SDN Jatisari found problems including low reading interest due to the lack of availability of varied teaching resources for students. Then the learning model is still conventional. To overcome these problems, teachers can use the Flashcard-assisted Problem Based Learning model which can attract and facilitate student understanding both visually and in writing. The purpose of writing this is to describe the design of learning literacy, test the improvement of processes and results and find out the impact of implementing Problem Based Learning assisted by Flashcard media for fourth grade students at SDN Jatisari. Data collection techniques using tests, observation and documentation. The results of the percentage of students' independent literacy abilities show an average score of 85.25% (good) and critical reasoning abilities show a score of 86% (very good). For Pretest and Posttest learning outcomes there is an average increase of 19. The conclusion of this best practice is the design of learning literacy using Problem Based Learning assisted by Flashcards. The application of the Problem Based Learning model assisted by Flashcards is effective for the literacy skills of fourth grade students at SDN Jatisari Semarang. besides that this has an impact on writers, students, teachers and schools.*

Keywords: *Style Competency, Flashcard Media, Problem Based Learning.*

Abstrak. Latar belakang penulisan ini yaitu berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN Jatisari ditemukan permasalahan meliputi minat baca rendah dikarenakan minimnya ketersediaan sumber ajar variatif bagi siswa. Kemudian model pembelajaran masih bersifat konvensional. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru dapat menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Flashcard* yang dapat menarik dan memudahkan pemahaman siswa secara visual maupun tertulis. Tujuan penulisan ini yaitu untuk mendeskripsikan desain literasi pembelajaran, menguji peningkatan proses dan hasil serta mengetahui dampak penerapan *Problem Based Learning* berbantuan media *Flashcard* siswa kelas IV SDN Jatisari. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Adapun hasil persentase kemampuan kemandirian literasi siswa menunjukkan skor rata-rata 85,25% (baik) dan kemampuan bernalar kritis menunjukkan skor 86% (sangat baik). Untuk hasil belajar *Pretest* dan *Posttest* terdapat peningkatan rata-rata sebesar 19. Simpulan *best practice* ini desain literasi pembelajaran menggunakan *Problem Based Learning* berbantuan *Flashcard*. Penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Flashcard* efektif terhadap kemampuan literasi siswa kelas IV SDN Jatisari Semarang. Selain itu ini berdampak bagi penulis, siswa, guru dan sekolah.

Kata kunci: *Kompetensi Gaya, Flashcard, Problem Based Learning.*

LATAR BELAKANG

Abad ke-21 merupakan abad yang mengalami perubahan fundamental yang berbeda dengan tata kehidupan dari abad sebelumnya. Dikatakan abad ke-21 yaitu abad yang meminta kualitas dalam segala usaha dan hasil kerja manusia. Dengan sendirinya abad ke-21 meminta sumber daya manusia berkualitas yang dihasilkan oleh lembaga-lembaga yang dikelola secara profesional sehingga membuahkan hasil unggulan. Tentunya hal tersebut juga berdampak dalam dunia pendidikan, terutama di Indonesia. Menurut Badan Nasional Standar Pendidikan (dalam Pratiwi, 2019) mengatakan pendidikan Nasional abad ke-21 bertujuan untuk mewujudkan cita-cita bangsa yaitu masyarakat bangsa Indonesia yang sejahtera dan bahagia dengan kedudukan yang terhormat dan setara dengan bangsa lain dalam dunia global melalui pembentukan masyarakat dengan memiliki sumber daya manusia yang berkualitas menjadi pribadi yang mandiri, berkemauan dan berkemampuan untuk mewujudkan cita-cita bangsanya. Maka untuk mewujudkan hal tersebut perlu terciptanya pendidikan yang berkualitas dengan mencetak generasi bangsa yang kreatif dan bernalar kritis.

Menurut *National Education Association* (dalam Zakaria, 2021) menyebutkan bahwa kompetensi yang dibutuhkan siswa abad 21 terdiri dari 4C meliputi kemampuan berpikir kritis, kreatif dan inovatif, komunikatif, dan kolaborasi. Ketercapaian keterampilan abad 21 diperlukan peran pendidik dalam menyusun rencana kegiatan pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan kompetensi tersebut. Salah satu keterampilan kompetensi yang perlu ditingkatkan dalam abad-21 yaitu kemampuan literasi.

Menurut (Padmadewi & Artini, 2018) literasi yaitu kemampuan berbahasa yang mencakup kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis serta kemampuan berpikir yang menjadi elemen di dalamnya. Secara luas literasi dapat diartikan sebagai keterampilan seseorang atau potensi yang ada di dalam diri seseorang terutama pada kemampuan kognitif yaitu membaca dan menulis, kemampuan literasi adalah kemampuan seseorang dalam memahami dan mengolah informasi yang diterima. PISA (*Programme for International Students Assessment*) dalam (OECD, 2019) menunjukkan bahwa Indonesia terletak pada urutan 70 dari 78 negara dengan skor 396. Capaian tersebut menunjukkan bahwa kemampuan literasi sains siswa Indonesia masih berada di tahapan

terendah yaitu berada pada level 1 skala pengukuran PISA jika dibandingkan rerata internasional.

Sejalan dengan laporan tersebut, permasalahan mengenai literasi juga ditemukan di SDN Jatisari Semarang pada kompetensi Pengaruh Gaya yaitu kurangnya minat baca siswa, kemudian sumber belajar yang digunakan oleh guru kurang bervariasi karena hanya menggunakan buku siswa saja sehingga siswa kurang tertarik dan merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran yang digunakan juga masih bersifat konvensional dengan peran guru lebih mendominasi dalam pembelajaran (teacher center) yang membuat siswa cenderung pasif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis ingin menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Flashcard* untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa pada Kompetensi Pengaruh Gaya. Menurut Ngilimun (2016:145) menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* merupakan proses belajar mengajar yang menyajikan masalah kontekstual sehingga peserta didik terangsang untuk belajar. Dengan kata lain, ketika proses kegiatannya siswa akan diberikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata, lalu siswa akan mencoba memecahkan masalah tersebut. Sedangkan menurut (Afifah dkk, 2021) *Flashcard* merupakan salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata yang ukurannya bisa disesuaikan dengan siswa.

Adapun penelitian yang mendukung pemecahan masalah ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Aspini, 2021) dengan judul “Implementasi Pembelajaran PBL berbantuan Media Kartu Soal untuk Meningkatkan Kemampuan HOTS pada Siswa Kelas VI SD”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada siswa kelas VI SD melalui implementasi pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media kartu soal. Penelitian ini menemukan bahwa implementasi pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media kartu soal dapat meningkatkan kemampuan HOTS siswa kelas VI SD. Hal ini terlihat dari rata-rata kemampuan HOTS siswa prasiklus sebesar 63,89 yang berada pada kategori kurang, siklus I sebesar 71,09 yang berada pada kategori cukup, dan meningkat pada siklus II sebesar 79,20 yang berada pada kategori baik.

Berdasarkan latar belakang yang telah disajikan maka penulis ingin melakukan praktek baik dengan judul “Peningkatan Kemampuan Literasi Pembelajaran Kompetensi Pengaruh Gaya melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Flashcard* Siswa Kelas IV SDN Jatisari Semarang”.

Dari latar belakang tersebut, dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

a) Bagaimanakah desain literasi pembelajaran Kompetensi Pengaruh Gaya melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media *Flashcard* siswa kelas IV SDN Jatisari Semarang? b) Bagaimanakah peningkatan proses dan hasil literasi pembelajaran Kompetensi Pengaruh Gaya melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media *Flashcard* siswa kelas IV SDN Jatisari Semarang? c) Bagaimanakah dampak literasi pembelajaran Kompetensi Pengaruh Gaya melalui model *Problem Based Learning* berbantuan *Flashcard* siswa kelas IV SDN Jatisari Semarang?

Dari rumusan masalah diatas, didapatkan tujuan penelitian sebagai berikut: a) Mendeskripsikan desain literasi pembelajaran Kompetensi Pengaruh Gaya melalui model *Problem Based Learning* berbantuan *Flashcard* siswa kelas IV SDN Jatisari Semarang. b) Menguji peningkatan proses dan hasil literasi pembelajaran Kompetensi Pengaruh Gaya melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media *Flashcard* siswa kelas IV SDN Jatisari Semarang. c) Mengetahui dampak literasi pembelajaran Kompetensi Pengaruh Gaya melalui model *Problem Based Learning* berbantuan *Flashcard* siswa kelas IV SDN Jatisari Semarang.

Manfaat yang diperoleh dari penulisan ini yakni sebagai berikut: a) Bagi Penulis yaitu menambah pengetahuan serta wawasan yang berkaitan dengan literasi pembelajaran Kompetensi Pengaruh Gaya melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media *Flashcard*. b) Bagi siswa yaitu untuk mendapatkan pembelajaran yang menarik dan menuntut siswa untuk aktif sehingga siswa lebih mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran serta melatih siswa untuk kreatif, kritis, dan juga mampu memecahkan masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari dengan dikaitkannya dengan materi. c) Bagi guru yaitu untuk memudahkan guru dalam mengimplementasikan pembelajaran yang aktif dan menarik bagi siswa sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah untuk dicapai, menjadi referensi mengembangkan media *Flashcard* dalam pembelajaran maupun media ajar lainnya dengan kreatif dan variatif. Serta menjadi referensi dalam

menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang cocok diterapkan dalam suatu materi ajar tertentu. d) Bagi sekolah yaitu untuk meningkatkan mutu dan kualitas sekolah melalui kegiatan literasi dan pembelajaran yang inovatif.

KAJIAN TEORITIS

Pengertian Literasi

Literasi pada awalnya hanya dimaknai sebagai suatu keterampilan membaca dan menulis, tetapi seiring dengan perkembangan zaman literasi bertambah luas maknanya menjadi kemampuan membaca, memahami dan mengapresiasi berbagai bentuk komunikasi secara kritis, yang meliputi bahasa lisan, komunikasi tulis, komunikasi yang terjadi melalui media cetak ataupun elektronik. Kuder dan Hasit (dalam Nuanjani, Widiada, & Setiawan, 2022) mengemukakan bahwa literasi merupakan semua proses kegiatan pembelajaran baca tulis yang dipelajari seseorang yang sudah memuat empat keterampilan berbahasa (mendengar, berbicara, membaca dan menulis). Berdasarkan pengertian literasi dari ahli tersebut, penulis dapat menyimpulkan literasi dapat dimaknai sebagai suatu kemampuan membaca, menulis, memandang, dan merancang suatu hal dengan disertai kemampuan berfikir kritis dan kemampuan mengarahkan semua informasi yang telah didapat dengan cara memahami informasi yang menyebabkan seseorang dapat berkomunikasi dengan efektif dan efisien. Tahapan kegiatan literasi di sekolah meliputi pembiasaan, pengembangan, dan pembelajaran.

Kompetensi Pengaruh Gaya

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran dalam kurikulum merdeka yang memiliki tujuan membekali siswa dalam penyelesaian masalah yang ditemui pada kehidupan sehari-hari yang memiliki kaitan dengan fenomena alam dan kegiatan sosial pada abad 21 secara kritis dan menerapkan konsep sains. Setelah mendapatkan pelajaran IPAS, diharapkan siswa mempunyai kemampuan dalam mengambil keputusan tepat secara ilmiah untuk mendapatkan hidup yang lebih baik, sehat dan nyaman. IPAS adalah gabungan dari IPA dan IPS yang menjadi kunci keberhasilan pada kegiatan pembelajaran. Untuk menentukan keberhasilan siswa dapat dilihat apakah siswa menguasai kompetensi yang telah ditetapkan ataupun tidak. Definisi kompetensi menurut (Edison, Anwar, & Komariyah, 2017) adalah kemampuan individu dalam melaksanakan suatu pekerjaan dengan benar serta memiliki keunggulan yang

didasarkan pada hal-hal yang berkaitan dengan pengetahuan (Knowledge), keahlian (skill) dan sikap (attitude). Berdasarkan uraian diatas maka dapat diketahui bahwa dalam kompetensi pengaruh gaya pada mata pelajaran IPAS berdasarkan capaian pembelajaran diatas yaitu: (1) menjelaskan sifat-sifat gaya untuk dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari, (2) mendemonstrasikan gaya otot, dan (3) menyimpulkan gaya gesek.

Model *Problem Based Learning*

Definisi model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut (Ngalimun, 2016) menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan proses belajar mengajar yang menyajikan masalah kontekstual sehingga peserta didik terangsang untuk belajar. Menurut Nur (dalam Hosnan, 2014) langkah-langkah *Problem Based Learning* yaitu sebagai berikut: a) Mengorientasikan peserta didik terhadap suatu permasalahan; b) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar; c) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok; d) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya; e) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Berdasarkan pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran berbasis masalah, dimana dalam proses kegiatannya siswa akan diberikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Kemudian siswa akan mencoba memecahkan masalah tersebut. Permasalahan disini diberikan pada siswa dengan harapan dapat terangsang dalam pembelajaran melalui pemecahan masalah tersebut.

Media *Flashcard*

Flashcard merupakan kartu kecil yang terdapat gambar, teks atau tanda yang mengaitkan serta menunjukan siswa pada hal yang berhubungan dengan gambar tersebut. *Flashcard* mempunyai ukuram 8x12 cm atau dikondisikan dengan kebutuhan. Kartu yang berisi gambar-gambar digunakan untuk membantu siswa membaca dan memperluas kosakata. *Flashcard* berfungsi sebagai arahan bagi siswa untuk memberikan tanggapan yang diharapkan (Arsyad, 2017). Menurut (Tirtayani, Magta, & Lestari, 2017) *flashcard* merupakan media pembelajaran yang berwujud kartu dengan rangkaian informasi yang disertai adanya keterangan pada setiap gambar. Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa *flashcard* adalah media grafis yang praktis dan mudah digunakan. *Flashcard* merupakan kartu belajar yang efektif dengan mempunyai dua sisi

dengan salah satu sisi berisi gambar, teks atau tanda simbol dan sisi yang lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, soal atau uraian yang membantu mengarahkan siswa memahami gambar dan kalimat yang disajikan. *Flashcard* mempunyai ukuran 8x12cm atau disesuaikan dengan kebutuhan di kelas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan proses pendekatan kualitatif. Pendekatan penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian. Misalnya perilaku, persepsi, motivasi, Tindakan dan lainnya, secara holistic dan dengan cara deskripsi, diinterpretasikan ke dalam kata-kata (kalimat) yang ilmiah dengan menggunakan berbagai metode ilmiah. (Moleong, 2021). Data dalam penelitian ini bersumber melalui hasil wawancara yang dilakukan di SDN Jatisari Semarang. Selain wawancara, data juga didapatkan melalui hasil observasi secara langsung ketika kegiatan peserta didik sedang berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Literasi Pembelajaran

Praktik baik yang dilaksanakan di kelas IV SDN Jatisari Semarang menerapkan literasi pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *flashcard*. Model *Problem Based Learning* merupakan salah satu model yang bisa meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan dihubungkan berdasarkan permasalahan sehari-hari. Menurut Nur (dalam Hosnan, 2014) langkah-langkah *Problem Based Learning* yaitu sebagai berikut: a) Mengorientasikan peserta didik terhadap suatu permasalahan; b) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar; c) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok; d) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya; e) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Sedangkan menurut (Djamarah, Zain, & Aswan, 2014) *Flashcard* merupakan media merupakan alat bantu untuk menghubungkan informasi sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

Flashcard merupakan kartu bergambar dengan ukuran 6 X 8 cm yang digunakan sebagai media pembelajaran. *Flashcard* yang dibuat oleh peneliti berisi contoh gambar pada kompetensi pengaruh gaya. Dan dibalik *Flashcard* tersebut terdapat pertanyaan mengenai kompetensi pengaruh gaya yang harus dijawab oleh siswa secara cepat.

Dalam pelaksanaan pembelajaran kompetensi pengaruh gaya melalui model *Problem Based Learning* berbantuan *Flashcard* di kelas IV SDN Jatisari Semarang, salah satu perwakilan kelompok maju kedepan secara bergantian. Setelah semua perwakilan kelompok berkumpul, kemudian salah satu siswa mengambil *Flashcard* yang ada. Lalu memberikan *Flashcard* tersebut kepada guru. Guru bertanya kepada siswa mengenai gambar yang ada di *Flashcard*. Selanjutnya guru membacakan memberikan permasalahan berupa pertanyaan yang ada di balik *Flashcard* tersebut. Siswa secara cepat menulis jawaban di kertas. Kemudian siswa yang sudah selesai menulis tercepat dapat mengangkat tangan dan membacakan hasil pekerjaannya. Siswa yang dapat menjawab pertanyaan secara benar, maka akan mendapatkan poin. Kelompok yang mendapatkan jumlah poin terbanyak maka sebagai pemenangnya.

Adapun tahapan literasi dalam literasi pembelajaran meliputi: a) Tahap pembiasaan: siswa menyanyikan lagu Garuda Pancasila, kemudian siswa diminta untuk membaca teks “Kisah Si Bum-bum Mobil”. Siswa diminta untuk menyimpulkan isi dari teks bacaan. Kemudian siswa juga diminta untuk menuliskan amanat yang terkandung dalam teks dan di tuliskan di kertas. b) Tahap pengembangan: siswa diberikan pertanyaan atau permasalahan mengenai pengaruh gaya yang harus dipecahkan dan dicari solusinya. c) Tahap pembelajaran: siswa secara berkelompok melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan media *Flashcard*. Perwakilan kelompok memilih *Flashcard*, kartu tersebut berisi soal yang kemudian dibacakan oleh guru. Siswa berlomba untuk menulis serta membacakan jawabannya. Bagi yang tercepat dan jawabannya benar akan diberikan poin.

Peningkatan Proses dan Hasil

Peningkatan proses literasi pembelajaran melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media *Flashcard* diketahui melalui observasi dan dokumentasi. (Arikunto, 2013) menjelaskan observasi ialah teknik yang dikerjakan dengan melakukan pengamatan dengan teliti dan pencatatan dengan sistematis. Penulisan ini melakukan observasi terstruktur, yaitu observasi disusun dengan sistematis, mengenai peristiwa yang sedang terjadi, kapan dan dimana penelitiannya (Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, 2015). Sedangkan dokumentasi menurut (Arikunto, 2013) yaitu mengumpulkan data tentang variabel berupa notulen, majalah, prasasti, transkrip, legger, agenda, catatan rapat, buku, surat kabar, dan lainnya. Penulisan ini, teknik dokumentasi yang digunakan yaitu foto sekolah dan saat proses belajar.

Pada fase 1 orientasi siswa pada masalah, disajikan suatu permasalahan yang terdapat pada media *flashcard*. Kemudian pada fase 2 mengorganisasikan siswa untuk belajar, siswa diminta memecahkan permasalahan berupa pertanyaan yang ada di media *flashcard* secara mandiri. Sehingga profil pelajar Pancasila yang diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran ini yaitu mandiri dan bernalar kritis. Pada peningkatan proses yang diamati yaitu nilai sikap kemandirian dan bernalar kritis dengan menggunakan skala *likert*. Berdasarkan hasil perhitungan persentase dalam aktivitas proses pembelajaran tersebut, dapat di konversi ke dalam tabel dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Persentase Kriteria Penilaian

Persentase	Kriteria
86% - 100%	Sangat baik
76% - 85%	Baik
60% - 75%	Cukup
55% - 59%	Kurang
<54%	Kurang sekali

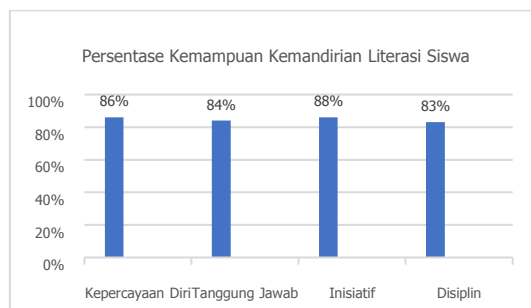
(Purwanto, 2017)

Adapun aktivitas sikap siswa yang diamati pada proses pembelajaran ini yaitu aspek mandiri dan bernalar kritis. Menurut (Kidjab, dkk, 2019) mengatakan terdapat 4 indikator kemandirian siswa dalam belajar yaitu: kepercayaan diri, tanggung jawab, inisiatif dan disiplin. Adapun uraian indikator kemandirian siswa dalam belajar sebagai berikut:

Tabel 2. Penilaian Sikap Aspek Mandiri

Aspek	Indikator yang diukur
Kepercayaan diri	Percaya akan kemampuannya sendiri.
Tanggung jawab	Mengikuti semua rangkaian pembelajaran dan menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik.
Inisiatif	Menerapkan strategi belajar ataupun dalam menjawab soal secara sendiri
Disiplin	Mengerjakan dan mengumpulkan tugas dengan tepat waktu

Berdasarkan hasil praktek baik di kelas IV SDN Jatisari Semarang dapat disajikan diagram sebagai berikut:



Gambar 1. Persentase Kemampuan Kemandirian Literasi Siswa

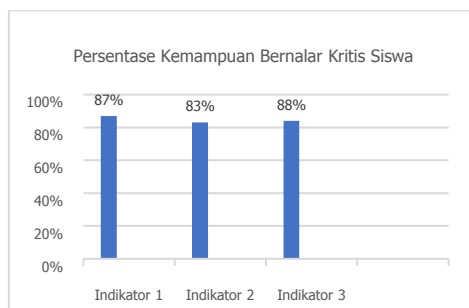
Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat bahwa persentase kemandirian siswa dari 4 indikator tersebut yaitu: indikator kepercayaan diri dengan persentase 86% dengan kategori sangat baik, indikator tanggung jawab dengan persentase 84% dengan kategori baik. Indikator inisiatif dengan persentase 88% dengan kategori sangat baik. Dan indikator disiplin dengan persentase 83% dengan kategori baik. Dengan rata-rata 85,25% dengan kategori baik.

Kemudian menurut (Agustiani, Agustiani, & Nurcahyono, 2021) mengatakan terdapat 3 indikator dalam bernalar kritis dalam literasi yaitu: merumuskan situasi, menerapkan konsep materi, serta menafsirkan, menerapkan dan mengevaluasi hasil.

Tabel 3. Penilaian Sikap Aspek Bernalar Kritis

Aspek	Indikator yang diukur
Merumuskan situasi	Menemukan hubungan materi dengan fakta.
Menerapkan konsep materi	Menerapkan fakta saat menemukan solusi.
Menafsirkan, menerapkan dan mengevaluasi hasil	Menginterpretasikan hasil pemecahan masalah ke dalam konteks nyata.

Berdasarkan hasil praktek baik di kelas IV SDN Jatisari Semarang dapat disajikan diagram sebagai berikut:



Gambar 2. Persentase Kemampuan Bernalar Kritis Siswa

Keterangan:

Indikator 1: Merumuskan situasi

Indikator 2: Menerapkan konsep materi

Indikator 3: Menafsirkan, menerapkan dan mengevaluasi hasil

Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat bahwa persentase bernalar kritis siswa dari 3 indikator yaitu: indikator merumuskan situasi dengan persentase 87% dengan kategori sangat baik, indikator menerapkan konsep materi dengan persentase 83% dengan kategori baik. Dan Indikator menafsirkan, menerapkan dan mengevaluasi hasil dengan persentase 88% dengan kategori sangat baik. Dengan rata-rata 86% dengan kategori sangat baik.

Dari persentase tersebut, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Flashcard* efektif diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kemandirian literasi dan bernalar kritis pada aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

Peningkatan Hasil

Peningkatan hasil belajar literasi pembelajaran melalui model *Problem Based Learning* berbantuan *Flashcard* diketahui melalui nilai *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum *treatment* dilaksanakan yang bertujuan untuk melihat kemampuan awal siswa. Sedangkan *Posttest* merupakan *treatment* yang dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa

No	Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Jumlah Siswa	30	30
2	Rata-rata	63	82
3	Jumlah Siswa Tuntas	13	26
4	Ketuntasan Belajar	43%	87%

Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat rata-rata nilai *pretest* yaitu 63 dan hanya 13 siswa atau 43% yang telah melampaui nilai ketuntasan. Sedangkan setelah dilakukan *treatment*, diperoleh hasil *posttest* dengan nilai rata-rata 82 atau selisih 19 dengan nilai *pretest*. Terdapat 26 siswa atau 87% siswa telah melampaui nilai ketuntasan. Dengan demikian, dapat ditarik simpulan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan *Flashcard* efektif diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Dampak

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Flashcard* kompetensi Pengaruh Gaya terbukti efektif meningkatkan kemandirian literasi, bernalar kritis, dan juga efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Jatisari Semarang. Hal ini memiliki dampak bagi penulis, siswa, guru dan sekolah karena dalam pelaksanaannya semua pihak yang ada di sekolah terlibat secara langsung. Dampak bagi penulis yaitu menambah pengetahuan serta wawasan yang berkaitan dengan literasi pembelajaran Kompetensi Pengaruh Gaya melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media *Flashcard*. Dampak bagi siswa yaitu siswa mendapatkan pembelajaran yang menarik dan menuntut siswa untuk aktif sehingga lebih mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran serta melatih siswa untuk kreatif, kritis, dan juga mampu memecahkan masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari yang dikaitkan dengan materi yang dipelajari. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap kompetensi pengaruh gaya, keaktifan siswa di kelas, dan hasil belajar siswa.

Kemudian dampak bagi guru yaitu memudahkan guru dalam mengimplementasikan pembelajaran yang aktif dan menarik bagi siswa sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah untuk dicapai, menjadi referensi mengembangkan media *Flashcard* dalam pembelajaran maupun media ajar lainnya dengan kreatif dan variatif. Serta menjadi referensi dalam menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang cocok diterapkan dalam suatu materi ajar tertentu. Selanjutnya dampak bagi sekolah yaitu dapat meningkatkan mutu dan kualitas sekolah melalui kegiatan literasi dan pembelajaran yang inovatif. Oleh karena itu, penting adanya sosialisasi kepada guru dan sekolah mengenai model *Problem Based Learning* berbantuan *Flashcard* untuk melakukan peningkatan dan pengembangan kualitas proses pembelajaran yang akan berdampak pada peningkatan kemampuan literasi dan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Desain literasi pembelajaran dilaksanakan melalui model *Problem Based Learning* berbantuan *Flashcard* pada kompetensi pengaruh gaya siswa kelas IV SDN Jatisari Semarang. Kegiatan literasi dilakukan disaat proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan sintaks model *Problem Based Learning* yaitu (1) Fase 1. orientasi siswa pada masalah; (2) fase 2. Mengorganisasikan siswa untuk belajar; (3) Fase 3. membimbing penyelidikan individu/kelompok; (4) Fase 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya; dan (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Peningkatan proses pada kemampuan kemandirian literasi pembelajaran dan bernalar kritis kompetensi pengaruh gaya menunjukkan rata-rata skor kemampuan kemandirian literasi pembelajaran 85,25% (baik) dan rata-rata skor kemampuan bernalar kritis 86% (sangat baik). Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan pada nilai *posttest* dibandingkan *pretest* yaitu sebesar 19. Dari data tersebut dapat ditarik simpulan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Flashcard* efektif dapat meningkatkan kemampuan kemandirian literasi, dan bernalar kritis serta hasil belajar IPAS kompetensi pengaruh gaya siswa kelas IV SDN Jatisari Semarang.

Hasil yang diperoleh dalam praktek baik memiliki dampak bagi siswa, guru maupun sekolah yaitu: a) Dampak bagi penulis yaitu menambah pengetahuan serta wawasan yang berkaitan dengan literasi pembelajaran Kompetensi Pengaruh Gaya melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media *Flashcard*. b) Dampak bagi siswa yaitu mendapatkan pembelajaran yang menarik dan menuntut siswa untuk aktif sehingga lebih mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran. c) Dampak bagi guru yaitu memudahkan guru dalam mengimplementasikan pembelajaran yang aktif dan menarik bagi siswa. d) Dampak bagi sekolah yaitu dapat meningkatkan mutu dan kualitas sekolah melalui kegiatan literasi dan pembelajaran yang inovatif.

DAFTAR REFERENSI

- Afifah, N., Purwanti, R., Casta, & Hidayati, F. (2021). Optimalisasi Flashcard untuk Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan di Pendidikan Dasar. *Action Reseach Journal Indonesia*, 232-251.
- Agustiani, S., Agustiani, N., & Nurcahyono, N. A. (2021). Analisis Berpikir Literasi Matematika Berdasarkan Kemandirian. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 67-78.
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Aspini, N. N. (2021). Implementasi Pembelajaran PBL berbantuan Media kartu Soal untuk Meningkatkan Kemampuan HOTS pada Siswa Kelas VI SD. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 72-79.
- Burhan, N. S., Nurchasanah, & Basuki, I. A. (2020). Implementasi Tahap Pembiasaan Gerakan Literasi Sekolah. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan*, 367-373.
- Edison, E., Anwar, Y., & Komariyah, I. (2017). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bandung: Alfabeta.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Muh Rizal Kidjab; Sumarno ismail; Abdul Wahab Abdullah. (2019). *Deskripsi Kemandirian Belajar dalam Pembelajaran Matematika SMP*, 25-31.
- Ngalimun. (2016). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nuanjani, Widiada, i. K., & Setiawan, H. (2022). Profil Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik Kelas III SDN 2 Kuta. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 287-393.
- OECD. (2019). *PISA 2018 Assessment and Analytical Framework PISA*. Paris: OECD Publishing.
- Padmadewi, & Artini. (2018). *Literasi di Sekolah dari Teori ke Praktik*. Bandung: Nila Cakra.
- Pratiwi, Cari, & Aminah. (2019). Pembelajaran IPA Abad 21 dengan Literasi Sains Siswa. *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika*, 34-42.
- Purwanto. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Shoimin. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tirtayani, Magta, & Lestari. (2017). Teacher Friendly E-Flashcard: A Development Of Bilingual Learning Media For Young Learners. *Journal of Education Technology*, 18-29.
- Zakaria. (2021). Kecakapan Abad 21 dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar Masa Pandemi COVID-19. *e-journal STAI Binamadani*, 81-90.