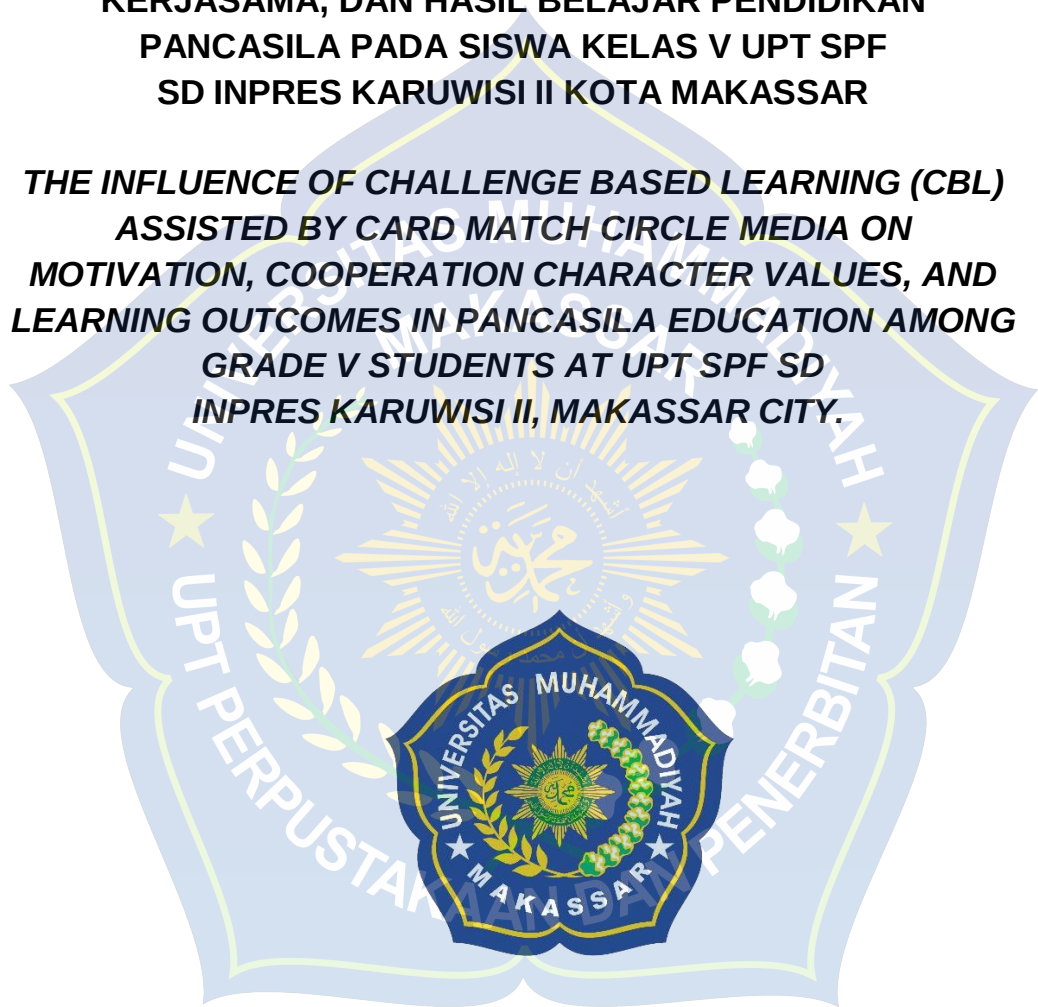


PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CHALLENGE BASED LEARNING* (CBL) BERBANTUAN MEDIA *CARD MATCH CIRCLE* TERHADAP MOTIVASI, NILAI KARAKTER KERJASAMA, DAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PADA SISWA KELAS V UPT SPF SD INPRES KARUWISI II KOTA MAKASSAR

THE INFLUENCE OF CHALLENGE BASED LEARNING (CBL) ASSISTED BY CARD MATCH CIRCLE MEDIA ON MOTIVATION, COOPERATION CHARACTER VALUES, AND LEARNING OUTCOMES IN PANCASILA EDUCATION AMONG GRADE V STUDENTS AT UPT SPF SD INPRES KARUWISI II, MAKASSAR CITY.



**SITTI RAHMA
NIM. 105061108922**

**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2024**

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CHALLENGE BASED LEARNING* (CBL) BERBANTUAN MEDIA *CARD MATCH CIRCLE* TERHADAP MOTIVASI, NILAI KARAKTER KERJASAMA, DAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PADA SISWA KELAS V UPT SPF SD INPRES KARUWISI II KOTA MAKASSAR

THE INFLUENCE OF CHALLENGE BASED LEARNING (CBL) ASSISTED BY CARD MATCH CIRCLE MEDIA ON MOTIVATION, COOPERATION CHARACTER VALUES, AND LEARNING OUTCOMES IN PANCASILA EDUCATION AMONG GRADE V STUDENTS AT UPT SPF SD INPRES KARUWISI II, MAKASSAR CITY.

TESIS

Sebagai Salah satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Magister Program Studi Magister Pendidikan Dasar

Disusun Oleh:

**SITTI RAHMA
NIM. 105061108922**

**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2024**

TESIS

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CHALLENGE BASED
LEARNING (CBL) BERBANTUAN MEDIA CARD MATCH
CIRCLE TERHADAP MOTIVASI, NILAI KARAKTER
KERJASAMA, DAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN
PANCASILA PADA SISWA KELAS V UPT SPF
SD INPRES KARUWISI II KOTA MAKASSAR**

Yang Disusun dan Diajukan oleh

SITTI RAHMA

Nomor Induk Mahasiswa: 105061108922

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Tesis
Pada tanggal 31 Agustus 2024

**Menyetujui
Komisi Pembimbing**

Pembimbing I



Dr. Muhajir, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing II



Dr. Suardi, M.Pd

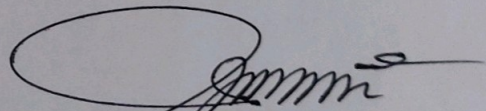
Mengetahui

Direktur Program Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Makassar



Prof. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph. D
NBM. 860 934

Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Dasar



Dr. Abdul Azis, S.Pd., M.Pd
NBM. 1088 295

HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI

Judul Tesis : Pengaruh Model Pembelajaran Challenge Based Learning (CBL) Berbantuan Media Card Match Circle Terhadap Motivasi, Nilai Karakter Kerja Sama dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Pada Siswa Kelas V UPT SPF SD INPRES KARUWISI II Kota Makassar

Nama Mahasiswa : Sitti Rahma
NIM : 105061108922
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Telah diuji dan dipertahankan di depan panitia penguji tesis pada tanggal 31 Agustus 2024 dan dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar (M.Pd.) pada Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 30 Desember 2024

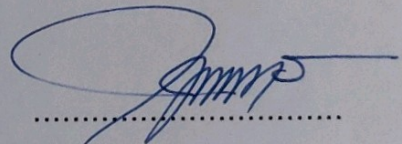
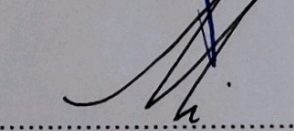
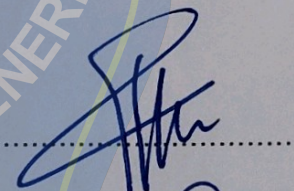
Tim Penguji

Dr. Sukmawati, M.Pd
(Ketua/Pembimbing /Penguji)

Dr. Muhajir, M.Pd
(Pembimbing/Penguji)

Dr. Suardi, M.Pd
(Pembimbing/Penguji)

Dr. Abdul Azis, S.Pd., M.Pd
(Penguji)



MOTTO

Pelajarilah ilmu dan mengajarlah kamu, rendahkanlah dirimu terhadap guru-gurumu dan berprilakulah lemah lembut terhadap murid-muridmu.

(Terjemahan HR.Tabrani)

“Jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu. Dan sesungguhnya yang demikian ini sungguh sangat berat, kecuali bagi orang-orang yang khusus”

(Q.S Al-Baqaroh ; 45)

“sesungguhnya sesudah kesulitan akan ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari pekerjaan/tugas, kerjakanlah yang baik dengan sungguh”

(Terjemahan; qs. Al Nasyirah 6-7).

PERSEMBAHAN

Karya ini di persembahkan kepada:

- ❖ Orang tuaku tercinta yang telah membesarkan dengan penuh kasih sayang yang takpernah lekang oleh waktu dan selalu mendoakan, memberikan motivasi, bimbingan dan kasi sayang penuh.

ABSTRAK

Sitti Rahma. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Challenge Based Learning (CBL) Berbantuan Media Card Match Circle Terhadap Motivasi, Nilai Karakter kerjasama, dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila pada Siswa Kelas V UPT SPF SD Inpres Karuwisi II Kota Makassar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model CBL dengan media Card Match Circle dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dan menguatkan karakter kerjasama mereka, serta meningkatkan pencapaian hasil belajar dalam Pendidikan Pancasila. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan instrumen berupa angket motivasi dan tes hasil belajar Pendidikan Pancasila. Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis univariat (ANOVA) dan multivariat (MANOVA) untuk menguji signifikansi pengaruh model pembelajaran terhadap variabel-variabel yang diteliti. Hasil temuan menunjukkan bahwa implementasi model Pembelajaran CBL Berbantuan Media Card Match Circle secara konsisten meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam pembelajaran. Media ini membantu siswa untuk lebih aktif berkolaborasi dan berkomunikasi dalam memecahkan masalah sedangkan karakter kerjasama siswa berada pada kategori yang tinggi. Pada aspek komunikasi, 91,7% siswa sering dan selalu menunjukkan kerjasama, dengan 54,2% sering berkomunikasi dan 37,5% selalu berkomunikasi. Dalam aspek kepemimpinan, 100% siswa terlibat dalam komunikasi yang efektif, dengan 54,2% sering dan 45,8% selalu menunjukkan kepemimpinan. Aspek keterlibatan juga menunjukkan hasil yang positif, dengan 58,3% siswa sering terlibat aktif dan 33,3% selalu terlibat, sementara 83,2% siswa sering menunjukkan tanggung jawab yang tinggi, dengan demikian model CBL berbantuan Media Card Match Circle efektif dalam meningkatkan kerjasama siswa, dengan mayoritas siswa menunjukkan karakter kerjasama yang tinggi dalam berbagai aspek, termasuk komunikasi, kepemimpinan, keterlibatan, tanggung jawab, dan kepatuhan. Selain itu, terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa, menunjukkan bahwa model pembelajaran ini efektif dalam mendukung pemahaman konsep-konsep pelajaran.

Kata kunci: Model Pembelajaran Challenge Based Learning (CBL), Media Card Match Circle, Motivasi, Nilai Karakter kerjasama, dan Hasil Belajar.

ABSTRACT

Sitti Rahma. 2024. The Influence of Challenge Based Learning (CBL) Learning Model Assisted by Card Match Circle Media on Motivation, Cooperation Character Values, and Learning Outcomes of Pancasila Education in Grade V Students of UPT SPF SD Inpres Karuwisi 2 Makassar City. Supervised by Muhajir and Suardi.

The purposes of this study were to determine the influence of the CBL model with Card Match Circle media on increasing students' intrinsic motivation and strengthening their cooperative character, as well as improving learning achievement in Pancasila Education. The research method used was experimental research using instruments in the form of motivation questionnaires and Pancasila Education learning outcome tests. Data analysis was carried out using univariate (ANOVA) and multivariate (MANOVA) analysis techniques to test the significance of the influence of the learning model on the variables studied. The findings showed that the implementation of the CBL Learning Model Assisted by Card Match Circle Media consistently increased students' intrinsic motivation in learning. This media helped students to be more active in collaborating and communicating in solving problems while students' cooperative character was in the high category. In the communication aspect, 91.7% of students showed cooperation, with 54.2% often communicated and 37.5% always communicated. In the leadership aspect, 100% of students were involved in communication, with 54.2% often and 45.8% always showed leadership. The involvement aspect also showed positive results, with 58.3% of students often actively involved and 33.3% involved, while 83.2% of students often showed high responsibility, thus the CBL model assisted by Media Card Match Circle was influence in improving student cooperation, with most students were showing high cooperation characters in various aspects, including communication, leadership, involvement, responsibility, and obedience. In addition, there was a significant increase in students' Pancasila Education learning outcomes, indicating that this learning model was effective in supporting the understanding of lesson concepts.

Keywords: Challenge Based Learning (CBL) Learning Model, Card Match Circle Media, Motivation, Character Values of Cooperation, and Learning Outcomes



Translated & Certified by
Language Institute of Unismuh Makassar
Date : 26 Aug 24 Doc : Hmael
Authorized by :

KATA PENGANTAR

Puji Syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah Swt. Yang telah memberikan berkah dan hidayah-Nya, Shalawat serta salam juga dihaturkan kepada Nabi Muhammad SAW., sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian dan penyusunan tesis yang berjudul “Pengaruh model *Challenge Based Learning* (CBL) Berbantuan Media *Card Match Circle* Terhadap Motivasi, Nilai Karakter Kerjasama, dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Pada Siswa Kelas V UPT SPF SD Inpres Karuwisi II Kota Makassar”. Peneliti menyadari bahwa penyusunan tesis ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan, dan dukungan selama menyelesaikan penelitian tesis ini. Oleh karena itu, dikesempatan kali ini peneliti menghaturkan banyak terima kasih kepada:

1. Basri dan Hj. Mansira, yang merupakan orang tua sekaligus pintu surga peneliti. Terima kasih telah mendidik peneliti dan melanjutkan doa yang tiada hentinya sehingga peneliti dapat terus berjuang untuk membanggakan keluarga, terima kasih telah menjadi sumber inspirasi dan kekuatan peneliti dalam menjalani hidup, dan terimakasih atas kepercayaan, doa, nasehat, dukungan, cinta dan kasih sayang tak terhingga yang telah diberikan kepada peneliti sehingga peneliti mampu melanjutkan Pendidikan Magister.
2. Orang tersayangku, suami saya S.Amirullah, S.H.,M.H terima kasih atas bantuan dan kesabaran yang telah diberikan untukku serta dukungan yang tiada henti,

3. Kedua kakak tercinta peneliti, Suhartini, S.Pd dan Ardiansyah Basri yang selalu memberikan semangat dan selalu membantu peneliti dalam hal apapun.
4. Dr. Abd. Rakhim Nanda. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
5. Prof. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd. Ph D. Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.
6. Dr. Abdul Azis, S.Pd., M.Pd. Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan arahan dan kemudahan dalam menyelesaikan tesis ini.
7. Dr. Muhajir, S.Pd., M.Pd. Selaku pembimbing 1 dan Dr. Suardi, S.Pd., M.Pd. Selaku pembimbing 2 yang telah memberikan ilmu, arahan, motivasi, semangat dan nasehat serta selalu bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
8. Dr. Abdul Azis, S.Pd., M.Pd selaku penguji 1 dan Dr. Sukmawati, S.Pd., M.Pd selaku penguji 2 sekaligus validator instrumen penelitian yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyempurnakan tesis peneliti.
9. Dr. Abdul Azis, S.Pd., M.Pd. sebagai Validator 1 yang telah membantu peneliti dalam membuat instrumen Penelitian.
10. Dr. Muhammad Muzaini, M.Pd. Ketua Pusat Publikasi dan Verifikasi KTI yang telah memberikan arahan kepada Peneliti untuk proses pengajuan Validasi Instrumen penelitian.

11. Dosen-dosen Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada peneliti selama proses perkuliahan.

12. Pengawai/usaha Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah, atas segala pelayanan administrasi selama perkuliahan.

13. Asyifah Yahya, Zulrifqa Rafiqah Ali, Salsabilla Nurzakinah, Nurhudayana Ridwan, Herlina, Hardiana, Sirajuddin dan seluruh teman kelas D Dikdas 2022 yang telah kebersamaian peneliti selama perkuliahan.

14. Terakhir, untuk diri sendiri karena telah berusaha berjuang sejauh ini dan tidak pernah menyerah sesulit apapun proses yang didapatkan sampai akhirnya tesis ini selesai dikerjakan.

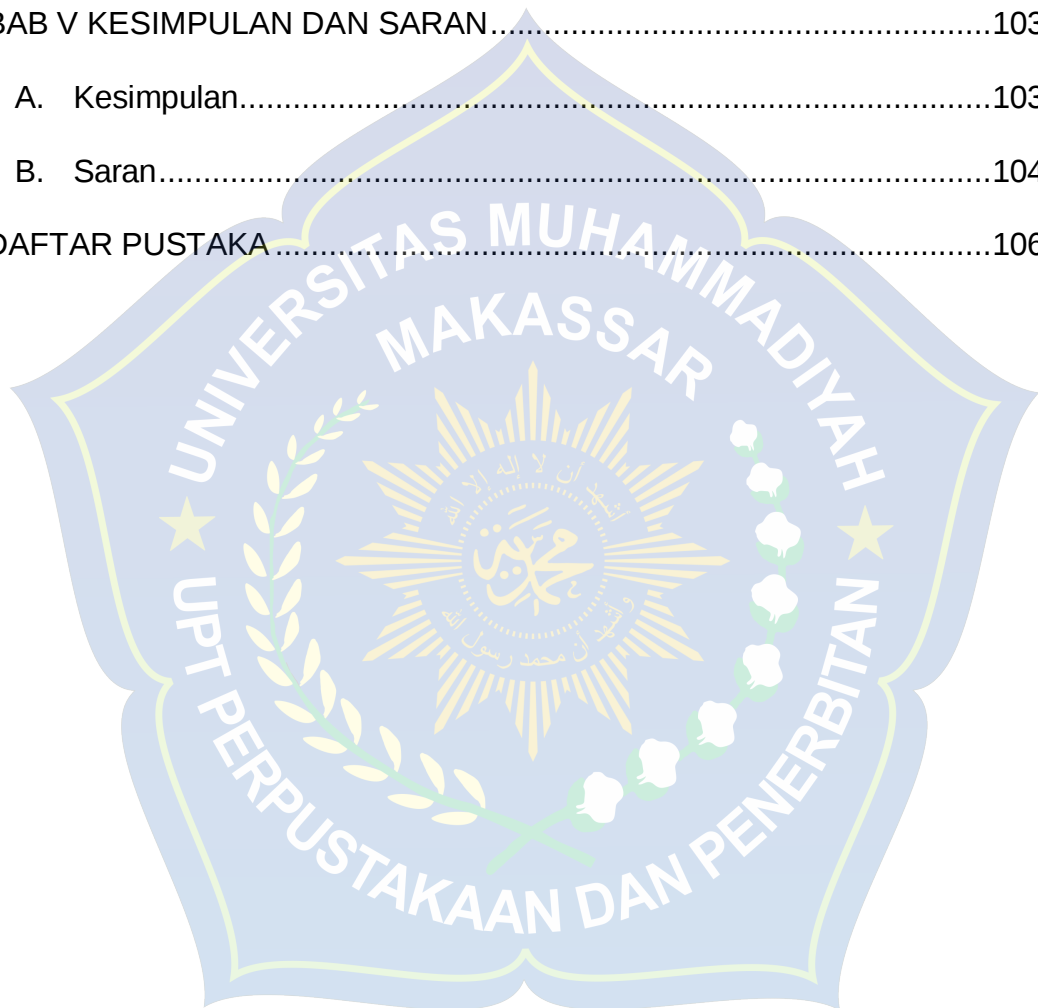
Atas bantuan dari berbagai pihak, peneliti hanya dapat memanjatkan doa semoga segala bantuan yang telah diberikan bernilai ibadah serta mendapatkan pahala. Peneliti menyadari masih banyak terdapat kekurangan dalam penyusunan tesis ini, sehingga peneliti yang juga penulis tesis ini mengharapkan adanya saran maupun kritik yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan tesis ini. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat sebagai bentuk kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Makassar, 29 Agustus 2024

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teoritis	11
B. Penelitian yang Relevan	50
C. Kerangka Pikir	55
D. Hipotesis Penelitian	57
BAB III METODE PENELITIAN	58
A. Jenis dan Desain Penelitian	58
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	59
C. Populasi dan Sampel	60
D. Instrumen Pengumpulan Data	61
E. Teknik Pengumpulan Data	64
F. Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel Penelitian	65

G. Teknik Analisis Data.....	67
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	71
A. Hasil Penelitian.....	71
B. Pembahasan	93
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	103
A. Kesimpulan.....	103
B. Saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA.....	106



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Sintaks Model Pembelajaran <i>Challenge Based Learning</i> (CBL)	21
Tabel 2. 2. Penelitian Terdahulu	50
Tabel 3. 1. Desain Penelitian	59
Tabel 3. 2. UPT SPF SD Inpres Karuwisi 2 Kota Makassar	60
Tabel 3. 3. Kategori Motivasi Belajar Siswa	63
Tabel 3. 4. Kategori Hasil Belajar Siswa	64
Tabel 4. 1. Motivasi belajar Siswa	72
Tabel 4. 2. Karakter kerjasama pada aspek Komunikasi Siswa	73
Tabel 4. 3. Karakter Kepemimpinan Siswa	74
Tabel 4. 4. Karakter Keterlibatan Siswa	75
Tabel 4. 5. Karakter Tanggungjawab Siswa	76
Tabel 4. 6. Karakter Kepatuhan Siswa	77
Tabel 4. 7. Statistik Hasil Pretest Siswa	78
Tabel 4. 8. Pengkategorian Hasil Pretest Siswa	80
Tabel 4. 9. Statistik Hasil Pretest Siswa	81
Tabel 4. 10. Pengkategorian Hasil Posttest Siswa	82
Tabel 4. 11. Uji Normalitas data	83
Tabel 4. 12. Uji Homogenitas Data	84
Tabel 4. 13. Coefficients	85
Tabel 4. 14. Model Summary	86
Tabel 4. 15. Anova	87
Tabel 4. 16. Coefficients	89

Tabel 4. 17. Model Summary	90
Tabel 4. 18. Anova.....	91
Tabel 4. 19. Multivariate Tests	92



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Kerangka *Challenge Based Learning* Desain Mark Nichols¹⁹



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Pancasila adalah program pendidikan yang demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya dan pengaruh-pengaruh positif dari Pendidikan sekolah, masyarakat, dan orang tua, yang diproses guna melatih para peserta untuk berpikir kritis, analitis, bersikap dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup demokratis yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 (Sodikin et al., 2014). Dalam konteks Pendidikan Nasional, Pendidikan Pancasila dijadikan sebagai wadah dan instrument untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 menyatakan bahwa: “Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”(Anshori et al., 2022).

Pendidikan Pancasila menjadi semakin mendesak untuk diprioritaskan dalam kurikulum pendidikan saat ini mengingat tantangan kompleks yang dihadapi oleh masyarakat. Dalam kondisi saat ini, di mana polarisasi politik, konflik sosial, dan ketidaksetaraan semakin meningkat,

pendidikan pancasila bukanlah sekadar mata pelajaran tambahan, tetapi sebuah kebutuhan mendesak. Pasal 3 dari Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menggariskan tujuan pendidikan untuk mengembangkan kemampuan dan karakter yang bermartabat, menjadikan pendidikan pancasila relevan dengan misi fundamental pendidikan nasional (Ningrum & Prasetyo, 2018). Dengan mengajarkan prinsip-prinsip demokrasi, hak dan kewajiban warga negara, serta nilai-nilai moral yang mendasar, pendidikan pancasila tidak hanya membentuk individu yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan yang diperlukan untuk berkontribusi dalam masyarakat yang demokratis, inklusif, dan bertanggung jawab (Ardana Yasa et al., 2021). Oleh karena itu, urgensi pembelajaran pendidikan pancasila saat ini tidak hanya terletak pada kebutuhan untuk memahami sistem politik dan hukum, tetapi juga dalam membentuk generasi yang dapat menjaga martabat bangsa serta mencerdaskan kehidupan bangsa sesuai dengan visi dan tujuan pendidikan nasional.

Seiring dengan perkembangan jaman dan teknologi, pembelajaran Pendidikan Pancasila saat ini menghadapi sejumlah permasalahan yang menuntut perhatian. Salah satu permasalahan utama adalah kurangnya pemahaman mendalam tentang materi yang diajarkan, dimana seringkali fokus pada aspek teoritis tanpa menyentuh konteks praktis kehidupan sehari-hari. Selain itu, terdapat kesenjangan dalam metode pengajaran yang belum mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan

menginspirasi, sehingga menyebabkan ketidakberdayaan siswa dalam mengembangkan pemikiran kritis dan analitis. Disamping itu, rendahnya motivasi siswa terhadap Pendidikan Pancasila juga menjadi perhatian, dimana materi yang diajarkan seringkali dianggap kering dan tidak relevan dengan kebutuhan dan minat siswa. Masih adanya stereotip dan prasangka dalam penyampaian materi Pendidikan Pancasila juga menjadi hambatan, karena dapat memengaruhi pemahaman yang sebenarnya objektif tentang isu-isu sosial dan politik. Selain itu, tantangan dalam integrasi nilai-nilai moral dan etika dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi permasalahan tersendiri, dimana seringkali nilai-nilai tersebut tidak diinternalisasi dengan baik oleh siswa dalam praktik kehidupan sehari-hari.

Problematika yang terjadi kemudian membaca pengaruh terhadap hasil Belajar dan motivasi siswa dalam Belajar. Sebagaimana yang terjadi pada siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Karuwisi II Kota Makassar pada hasil skor hasil Belajar Pendidikan Pancasila pada semester ganjil khusus pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan bahwa berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan terhadap skor hasil belajar siswa dalam bidang studi Pendidikan Pancasila, dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, terlihat hanya sebagian kecil siswa yang berhasil memenuhi atau melampaui standar yang ditetapkan. Dari total 24 siswa yang dinilai, hanya 9 siswa yang mencapai atau melebihi KKM. Adapun skor hasil belajar siswa yang memenuhi atau melampaui KKM dengan interval skor 79-81. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian kecil

siswa telah berhasil menguasai materi yang diajarkan dengan baik dan mencapai tingkat pemahaman yang diharapkan dalam bidang studi Pendidikan Pancasila. Meskipun demikian, terdapat sebagian besar siswa atau 17 siswa yang belum mencapai standar yang ditetapkan dan memerlukan upaya tambahan dalam pembelajaran.

Selain skor hasil belajar siswa, permasalahan lainnya yaitu kurangnya motivasi belajar siswa yang diperoleh dari wawancara dengan wali kelas V pada tanggal 22 Februari 2024 siswa menegaskan adanya kecenderungan siswa untuk terlihat bosan dan malas saat belajar Pendidikan Pancasila, terutama jika metode pengajaran yang digunakan hanya sebatas ceramah. Dari wawancara tersebut, terlihat bahwa siswa mengalami kejenuhan dan kurangnya minat dalam proses pembelajaran, yang dapat menghambat pencapaian hasil belajar yang optimal. Fenomena ini dapat memengaruhi hasil belajar siswa secara keseluruhan, karena motivasi yang rendah dapat menghambat proses pemahaman dan penerimaan materi. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mencari strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik agar dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari materi Pendidikan Pancasila. Upaya kolaboratif antara pendidik, siswa, dan orang tua juga dapat menjadi solusi untuk menangani permasalahan ini, dengan memberikan dukungan dan motivasi yang diperlukan bagi siswa dalam menghadapi tantangan pembelajaran.

Menghadapi tantangan rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar siswa, salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah menggunakan model pembelajaran yang interaktif, yang mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa serta membangun motivasi belajar yang lebih tinggi. Salah satu model pembelajaran yang menawarkan pendekatan tersebut adalah Model Pembelajaran *Challenge Based Learning*. Model pembelajaran ini menekankan pada pemberian tantangan kepada siswa untuk menyelesaikan masalah atau proyek yang relevan dengan kehidupan nyata (Ayu, Ery Manisa, 2013). Dengan demikian, siswa dihadapkan pada situasi yang membutuhkan pemecahan masalah dan kreativitas, yang secara langsung meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, melalui model pembelajaran ini, siswa juga diajak untuk bekerja sama dalam tim, berkolaborasi, dan berbagi ide, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan memicu motivasi belajar yang lebih tinggi.

Penggunaan Model Pembelajaran *Challenge Based Learning* telah banyak dilakukan oleh penelitian sebelumnya, diantaranya (Ningrum & Prasetyo, 2018) dengan temuan (CBL) berpengaruh positif secara signifikan terhadap kemampuan kerjasama siswa pada mata pelajaran IPA, sejalan dengan (Sodikin et al., 2014) dengan temuan bahwa model CBL berpengaruh terhadap prestasi belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa, sedangkan temuan (Nawawi, 2015) model CBL efektif meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa.

Berdasarkan pada temuan beberapa peneliti sebelumnya bahwa Model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) mengombinasikan antara *analytical thinking*, *problem solving*, dan menciptakan ide – ide kreatif yang bisa diterapkan untuk memecahkan permasalahan – permasalahan yang ada, sehingga peneliti tertarik untuk mengkombinasikan penerapannya dengan penggunaan media dengan pertimbangan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila cenderung membawa guru untuk berceramah dan pada kondisi tersebut siswa akan ada yang merasa bosan apalagi untuk siswa kelas V yang cenderung memiliki tingkat aktivitas yang tinggi, maka penerapan Model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) akan lebih baik jika didukung oleh penggunaan media. Media yang dimaksud yaitu *Card Match Circle* menjadi solusi yang relevan. Model Pembelajaran CBL menawarkan pendekatan pembelajaran yang menantang dan memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan masalah atau proyek, sedangkan menggabungkan CBL dengan media *Card Match Circle*, siswa akan dibawa ke dalam pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media *Card Match Circle* tidak hanya memfasilitasi penyampaian materi secara visual, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa melalui kegiatan yang menyenangkan dan kompetitif. Dengan demikian, penerapan model CBL dengan bantuan media *Card Match Circle* sesuai dengan karakteristik kognitif siswa kelas V, yang cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang melibatkan interaksi langsung dan kegiatan yang

menantang. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta membangun motivasi belajar yang lebih tinggi pada siswa.

Beberapa peneliti sebelumnya juga telah mengemukakan bahwa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa tidak cukup hanya dengan penerapan model pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh (Anshori et al., 2022). Sedangkan (Ardana Yasa et al., 2021) bahwa guru membutuhkan media yang dapat menunjang kelangsungan pembelajaran sehingga memudahkan siswa memahami penyampaian materi dan memungkinkan siswa berpartisipasi dalam pembelajaran yang berlangsung. Sejalan dengan pendapat keduanya, (Anggraeni et al., 2021) bahwa guru berupaya dalam mewujudkan pembelajaran yang kreatif dan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan kondusif. Hal ini akan dicapai oleh guru ketika guru dapat menggunakan media yang sesuai untuk siswa. demikian pula dengan (Julianti et al., 2022) dengan temuan bahwa penggunaan multimedia sangat baik, karena penggunaan multimedia membuat siswa lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran.

Penerapan Model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) menjadi solusi efektif dalam mengatasi permasalahan yang ada dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa Model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada pengerjaan

sola HOTS (Arianto & Fauziyah, 2020), (Sodikin, Suparmi, 2014), (Naim et al., 2019), (Nawawi, 2019), (Sodikin, 2015) dan (Simbolon, 2022). Sedangkan yang menggunakan media *Card Match Circle* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa telah dibuktikan pada temuan (Meida et al., 2021), (Mustikah et al., 2023), (Larasati & Nugroho, 2023), (Prayitno et al., 2023), dan (Sari et al., 2023).

Berdasarkan hasil peletian relevan maka masalah rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa dapat diatasi Model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL), sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) Berbantuan Media *Card Match Circle* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Siswa Kelas V UPT SPF SD Inpres Karuwisi 2 Kota Makassar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) Berbantuan Media *Card Match Circle* terhadap motivasi dan karakter kerjasama pada siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Karuwisi II Kota Makassar?
2. Apakah ada pengaruh model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) Berbantuan Media *Card Match Circle* terhadap hasil belajar

Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Karuwisi
2 Kota Makassar?

3. Apakah ada pengaruh model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) Berbantuan Media *Card Match Circle* terhadap motivasi dan karakter kerjasama, dan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Karuwisi II Kota Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) Berbantuan Media *Card Match Circle* terhadap motivasi dan karakter toleransi pada siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Karuwisi II Kota Makassar.
2. Untuk mengetahui pengaruh model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) Berbantuan Media *Card Match Circle* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Karuwisi II Kota Makassar.
3. Untuk mengetahui pengaruh model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) Berbantuan Media *Card Match Circle* terhadap motivasi dan karakter toleransi, dan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Karuwisi II Kota Makassar.

D. Manfaat Penelitian

Hasil yang diperoleh dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat berupa:

1. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap praktisi pendidikan dalam memilih model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan berpikir kritis peserta didik serta dapat menjadi sarana mengembangkan ilmu pengetahuan dalam bidang studi Pendidikan Pancasila.

2. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi terhadap perkembangan pembelajaran bidang studi Pendidikan Pancasila, terutama terkait implikasi model pembelajaran CBL terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa sehingga menjadikan pembelajaran di kelas lebih baik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Pendidikan Pancasila

a. Pengertian Pendidikan Pancasila

Menurut Permendiknas No.22 Tahun 2006 tentang standar Isi Pendidikan Nasional, Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Pendidikan Pancasila adalah aspek pendidikan politik yang fokus materinya peranan warga negara dalam kehidupan bernegara yang kesemuanya itu diproses dalam rangka untuk membina peranan tersebut sesuai dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945 agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara (Sodikin et al., 2014).

Menurut Edmonson (Fairazatunnisa et al., 2021) makna Civics selalu didefinisikan sebagai sebuah studi tentang pemerintahan dan Pancasila yang terkait dengan kewajiban, hak, dan hak-hak istimewa warga negara. Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan

mampu melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

b. Tujuan Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila bertujuan untuk memberikan kompetensi sebagai berikut:

- 1) Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu Pancasila.
- 2) Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- 4) Berinteraksi dengan bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Ni Putu, Candra Prastya Dewi, 2020).

Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membangun karakter (*character building*) bangsa Indonesia yang antara lain: a. membentuk kecakapan partisipatif warga negara yang bermutu dan bertanggung jawab dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, b. menjadikan warga negara Indonesia yang cerdas, aktif, kritis, dan demokratis, namun tetap memiliki komitmen menjaga persatuan dan integritas bangsa; c. mengembangkan kultur demokrasi yang berkeadaban,

yaitu kebebasan, persamaan, toleransi, dan tanggung jawab (Ni Putu, Candra Prastya Dewi, 2020).

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan dari berbagai pendapat diatas bahwa Pendidikan Pancasila bertujuan untuk : a. menjadikan warga negara Indonesia yang kritis, rasional, kreatif, cerdas, aktif, dan demokratis, b. berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, c. mengembangkan kultur demokrasi yang berkeadaban, yaitu kebebasan, persamaan, toleransi, dan tanggung jawab, d. berinteraksi dengan bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

c. Ruang Lingkup Pendidikan Pancasila

Menurut Lampiran Permendiknas No.22 Tahun 2006 tentang standar Isi Pendidikan Nasional, ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Pancasila meliputi aspek-aspek sebagai berikut (Ni Putu, Candra Prastya Dewi, 2020):

- 1) Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.

- 2) Norma, hukum dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.
- 3) Hak asasi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- 4) Kebutuhan warga negara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.
- 5) Konstitusi Negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.
- 6) Kekuasaan dan Politik, meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, *pers* dalam masyarakat demokrasi.
- 7) Pancasila meliputi: kedudukan pancasila sebagai dasar Negara dan ideologi negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar

negara, pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka.

8) Globalisasi meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Materi mengenai warga negara meliputi: a. hidup gotong royong, manusia sebagai makhluk sosial selalu membutuhkan pertolongan dan bantuan orang lain. Untuk mewujudkan diri sebagai makhluk sosial tersebut salah satu wujudnya adalah sikap saling bergotong royong, b. harga diri sebagai warga masyarakat, adalah salah satu hak kita sebagai warga negara. Kita harus mengetahui apa saja yang menjadi harga diri warga negara, agar apabila penguasa akan bertindak sewenang-wenang, maka kita dapat mencegahnya, c. kebebasan berorganisasi dan kemerdekaan mengeluarkan pendapat merupakan hak kita sebagai warga negara, dengan mengetahuinya kita dapat mengembangkan kemampuan kita dengan maksimal melalui organisasi dan mengeluarkan pendapat di dalam maupun luar organisasi tersebut, d. menghargai keputusan bersama, sebagai makhluk sosial, kita harus dapat menghargai keputusan yang telah disepakati bersama, agar tidak terjadi konflik antar warga negara, e. prestasi diri, sebagai warga negara kita juga berhak untuk mengembangkan kemampuan kita dan meraih prestasi yang tinggi, f.

persamaan kedudukan warga negara, persamaan kedudukan antar warga negara sudah dijamin oleh negara, maka dari itu, bila kita mengetahuinya maka akan dapat mencegah atau menindak aksi pelanggaran.

Berdasarkan uraian diatas, terlihat jelas bahwa materi mengenai warga negara sangat penting bagi siswa. Untuk dapat memahami materi tersebut, memerlukan motivasi belajar yang tinggi dari siswa. Akibat dari motivasi yang tinggi akan menghasilkan prestasi yang gemilang juga.

2. Model pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL)

a. Pengertian Model pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL)

Challenge Based Learning (CBL) merupakan model pembelajaran yang sudah digunakan di Amerika Serikat semenjak tahun 2009. Kerangka CBL timbul dari *Apple Classrooms of Tomorrow* (ACOT2) proyek diawali pada tahun 2008 oleh Apple, Inc buat mengenali prinsi- prinsip desain berarti dari area belajar abad ke 21. CBL ialah konsep pendidikan yang mengedepankan tantangan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran ditunjukan kepada bagaimana peserta didik bisa menuntaskan suatu tantangan yang disesuaikan dengan keahlian serta karakteristik peserta didik (Crossman & Jaeger, 2019).

(Vilalta-Perdomo et al., 2022) melaporkan kalau model pembelajaran CBL ialah model baru yang mencampurkan pembelajaran berbasis permasalahan, pembelajaran berbasis proyek serta pembelajaran kontekstual yang difokuskan pada penyelesaian dari kasus yang terdapat di dalam kehidupan tiap hari. Pembelajaran berbasis permasalahan dalam prosesnya dirancang masalah-masalah yang menuntut peserta didik menemukan pengetahuan yang berarti, membuat peserta didik mahir dalam menyelesaikan permasalahan serta mempunyai strategi belajar sendiri. Sebaliknya pembelajaran berbasis proyek dalam pendidikan memakai proyek (aktivitas) selaku inti pembelajaran. Aktivitas ini, peserta didik melaksanakan eksplorasi, evaluasi, interpretasi serta sintesis data untuk mendapatkan bermacam hasil belajar, dimana dalam proses pembelajarannya peserta didik diberikan masalah-masalah serta melaksanakan aktivitas guna memperoleh solusi pemecahan tersebut. CBL memakai permasalahan dalam kehidupan nyata selaku tantangan dimana peserta didik bisa mengaplikasikan pengetahuan serta keterampilannya dalam menyelesaikan tantangan tersebut. Tantangan yang di desain secara efisien untuk belajar serta mempermudah peserta didik tingkatan keterampilannya dalam mengaplikasikan konsep serta pengetahuan. Pembelajaran ini membuat peserta didik sanggup bekerja sama dengan peserta didik lain serta para pendidik mereka.

Bagi (Vilalta-Perdomo et al., 2022), CBL ialah model pembelajaran yang relevan dengan membagikan anak-anak permasalahan yang cukup besar sehingga mereka wajib mempelajari ide-ide dan cara untuk menyelesaikannya. CBL dirancang supaya seseorang mampu memecahkan masalah-masalah nyata, yaitu dengan cara pendidik membuat kerangka belajar yang relevan, kemudian membiarkan peserta didik mendalaminya. CBL juga menjadi salah satu ide yang digunakan dalam pembelajaran, dengan hasil yang bisa ditiru dan terukur untuk peserta didik nyaris setiap tingkat kelas.

Mark Nichols (Bell, 2021) mengatakan bahwa CBL merupakan pengalaman belajar kolaboratif dimana pendidik dan peserta didik bekerja sama untuk belajar tentang isu-isu yang menarik, mengajukan solusi untuk masalah-masalah nyata dan mengambil tindakan atas masalah tersebut. Berikut ini merupakan kerangka pembelajaran dengan model CBL berdasarkan desain Mark Nichols.



Gambar 2. 1. Kerangka *Challenge Based Learning* Desain Mark Nichols (Septy Nurfadhillah, 2021a)

Gambar 2.1 merupakan tahapan model pembelajaran CBL oleh Mark Nichols (Septy Nurfadhillah, 2021a) yang nantinya dapat diterapkan selama proses pembelajaran. Terdapat tiga tahapan dalam model pembelajaran CBL oleh Mark Nichols yaitu, engage (mengajak), investigate (menyelidiki) dan act (mengambil tindakan). Setiap tahapan meliputi aktivitas yang mempersiapkan peserta didik untuk menuju ke tahapan selanjutnya.

Pembelajaran Berbasis Tantangan memicu Pembelajaran yang Kuat yang:

- 1) Personal dan dapat diakses dengan mendorong para pembelajar untuk mengidentifikasi dan terhubung dengan tantangan yang relevan secara personal dalam tahap *Engage*.

- 2) *Autentik* dan menantang dengan mendukung para pembelajar untuk melakukan riset yang ketat berbasis konten dan konsep dalam tahap *Investigate*.
- 3) Kolaboratif dan terhubung dengan mendorong para pembelajar untuk berkolaborasi dalam membuat dan menerapkan solusi dalam tahap *Act*.
- 4) Tercuriositas dan reflektif dengan menantang para pembelajar untuk mengajukan pertanyaan esensial dan panduan, serta mendokumentasikan, merefleksikan, dan berbagi saat mereka menjawab pertanyaan tersebut sepanjang seluruh proses CBL.

Berdasarkan pendapat para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa CBL adalah pembelajaran yang dimulai dari kehidupan sehari-hari yang nantinya menjadi tantangan bagi peserta didik untuk menyelesaikannya. Ketika dihadapkan dengan tantangan seseorang dan kelompoknya akan sukses memanfaatkan pengalaman, memanfaatkan sumber daya internal dan eksternal, mengembangkan rencana dan mendorong untuk menemukan solusi terbaik. CBL adalah kerangka kerja yang fleksibel, dengan setiap implementasi serta kerangka kerja yang ditinjau ulang (Bell, 2021). Pendekatan ini dapat memperluas praktik saat ini, berfungsi sebagai kerangka untuk peristiwa tertentu selama tahun ajaran, dan bertindak sebagai kerangka menyeluruh untuk perencanaan strategis, pengambilan keputusan, dan pembelajaran (Vilalta-Perdomo et al., 2022).

Penelitian ini, peneliti akan menggunakan tahapan model pembelajaran CBL oleh Mark Nichols. Terdapat tiga tahapan dalam model pembelajaran CBL oleh Mark Nichols yaitu, *engage* (mengajak), *investigate* (menyelidiki) dan *act* (mengambil tindakan).

b. Sintaks Model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL)

Tahapan CBL dapat dikelompokkan menjadi tiga tahap yang saling berkaitan, diantaranya *engage* (mengajak), *investigate* (menyelidiki) dan *act* (mengambil tindakan). Setiap tahapan meliputi aktivitas yang mempersiapkan peserta didik untuk menuju ke tahapan selanjutnya. Adapun penjabaran sintaks model pembelajaran CBL pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. 1. Sintaks Model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL)

No	Fase		Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1	Mengajak (engage)	<i>Big Idea</i>	Pendidik memberikan gagasan utama (<i>big idea</i>), berupa konsep yang luas yang terdapat di dalam kehidupan dan dapat dieksplorasi kedalam beberapa cara	Siswa memperhatikan konsep keberagaman budaya dan pentingnya toleransi dalam masyarakat.
		<i>Essential question</i>	Pendidik memberikan pertanyaan-pertanyaan penting yang kontekstual (<i>Essential question</i>) berdasarkan gagasan utama yang diberikan. Pertanyaan esensial memungkinkan peserta didik untuk mengidentifikasi apa yang penting untuk diketahui tentang gagasan utama dan memperhalus serta mengkontekstualisasikannya. Pertanyaan esensial tersebut, peserta didik dapat bergerak dari ide abstrak menuju ide yang	Siswa menanggapi pertanyaan guru yang mendorong pemikiran kritis dan refleksi.

			konkret dan mulai memfokuskan hal-hal yang diketahui	
	Menyelidiki (Investigate)	<i>Guiding questi</i>	Pendidik memberikan pertanyaan pemandu (Guiding questions) pertanyaan ini mewakili pengetahuan awal yang diperlukan peserta didik dalam mengembangkan solusi untuk tantangan. Mengkategorikan dan memprioritaskan pertanyaan akan menciptakan pengalaman belajar yang terstruktur. Pertanyaan pemandu akan terus muncul selama pembelajaran.	siswa memperoleh pengetahuan awal dan mengarahkan mereka dalam pengembangan solusi
		<i>Guiding activities / resource</i>	Pendidik memberikan kegiatan pemandu (Guiding activities) dan panduan sumber (Guiding resource) untuk menjawab pertanyaan pemandu. Peserta didik meninjau dan mulai mengidentifikasi sumber daya maupun kegiatan pembimbing yang dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut	Siswa menggunakan sumber daya yang diberikan untuk menjawab pertanyaan pemandu.
		<i>Analysis</i>	Melalui kegiatan pemandu, peserta didik menganalisis jawaban dan berkolaborasi dengan pendidik untuk merencanakan strategi yang dapat dilakukan untuk mengidentifikasi solusi.	Siswa menganalisis jawaban mereka dan berkolaborasi dengan pendidik serta sesama siswa untuk merencanakan strategi lebih lanjut.
	Mengambil tindakan (Act)	<i>Solution</i>	Konsep solusi diperoleh dari temuan yang dibuat selama tahap investigasi. Peserta didik melaksanakan strategi yang telah ditetapkan, mengukur hasil dan mengevaluasi apakah rencana tersebut berhasil memecahkan tantangan atau tidak	Siswa melaksanakan strategi yang telah dirumuskan, mengukur hasilnya, dan mengevaluasi keberhasilan solusi mereka.

Sumber: (Nawawi, 2015)

c. Kelebihan dan kekurangan Model pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL)

Model pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan. Berikut adalah beberapa di antaranya:

Kelebihan model pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) diuraikan sebagai berikut:

- 1) Mendorong Keterlibatan Aktif: CBL mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran dengan menantang mereka untuk menyelesaikan masalah atau proyek yang relevan dengan kehidupan nyata. Ini membuat siswa lebih terlibat secara langsung dalam pembelajaran, meningkatkan motivasi dan minat mereka terhadap materi.
- 2) Memupuk Keterampilan Pemecahan Masalah: Melalui CBL, siswa diajak untuk menghadapi tantangan yang memerlukan pemecahan masalah dan berpikir kreatif. Ini membantu mereka mengembangkan keterampilan pemecahan masalah yang penting dalam kehidupan sehari-hari dan di tempat kerja.
- 3) Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi: Model ini mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok atau tim untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu. Hal ini memperkuat keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa dalam lingkungan yang terstruktur.

- 4) Memperluas Pengetahuan dan Pemahaman: CBL tidak hanya memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, tetapi juga memahami bagaimana pengetahuan itu dapat diterapkan dalam konteks nyata. Hal ini membantu siswa untuk memperdalam pemahaman mereka tentang materi pelajaran.

Kekurangan model pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) diuraikan sebagai berikut:

- 1) Membutuhkan Waktu Persiapan yang Lebih Lama: Implementasi CBL memerlukan waktu persiapan yang lebih lama bagi guru, karena mereka perlu merancang tantangan atau proyek yang sesuai dengan kurikulum dan memenuhi kebutuhan siswa.
- 2) Membutuhkan Sumber Daya yang Memadai: Beberapa proyek atau tantangan yang diajukan dalam CBL mungkin memerlukan sumber daya tambahan, seperti perangkat teknologi atau materi pembelajaran khusus, yang mungkin tidak selalu tersedia di setiap lingkungan pembelajaran.
- 3) Tidak Cocok untuk Setiap Materi Pelajaran: Meskipun CBL efektif dalam mempromosikan pemecahan masalah dan keterlibatan siswa, model ini mungkin tidak selalu cocok untuk setiap materi pelajaran atau topik pembelajaran. Ada beberapa konsep yang lebih baik diajarkan melalui pendekatan pengajaran yang lebih langsung.

Mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan tersebut, model pembelajaran CBL dapat menjadi pilihan yang efektif dalam konteks pembelajaran yang tepat dengan persiapan yang baik dan dukungan yang memadai.

3. Media *Card Match Circle*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti pengantar atau perantara. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Yaumi, 2018). Media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Seperti alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar contohnya buku, film, kaset dan lain-lain.

Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut azikiwe media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan guru untuk melibatkan semua panca indera pengelihat, pendengaran, peraba, penciuman dan pengecap saat menyampaikan pelajarannya (Ilyas Ismail, 2020). Latuheru mengemukakan bahwa media adalah bahan, alat dan metode atau

teknik yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat dan berguna (Syahrudin Mahmud, 2023).

Ada beberapa ciri umum yang dikemukakan sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan pancaindera.
- 2) Media pembelajaran memiliki pengertian non fisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- 3) Penekanan media pembelajarann terdapat visual dan audio.
- 4) Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- 5) Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar (pesan, orang, material, diveci, teknik dan lingkungan).
- 6) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu (Septy Nurfadhillah, 2021a).

b. Pengertian Media *Card Match Circle*

Media kartu adalah kartu kecil yang berisi gambar, konsep, soal atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada

sesuatu yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari (Pangestika et al., 2017). Kartu biasanya berukuran 8x12 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya yang dihadapi. Alat peraga yang terbuat dari kertas yang berisikan gambar-gambar yang menarik untuk anak. gambar atau foto merupakan salah satu media grafis yang umum digunakan dalam proses pembelajaran (Wina Sanjaya, 2015). Kartu merupakan media pembelajaran karena di dalam kartu terdapat informasi yang akan diterjemahkan oleh siswa yaitu berupa gambar, keterangan gambar, pertanyaan atau jawaban pertanyaan, tergantung dari kreativitas guru dalam menuangkan materi pembelajaran ke dalam kartu. Kartu adalah media yang berisi gambar-gambar yang dapat menarik perhatian siswa dalam belajar, media kartu juga disesuaikan dengan kebutuhan dasar mereka (Setyosari, 2020).

Menurut Rohani manfaat media kartu gambar dalam proses intruksional adalah penyampaian dan penjelasan mengenai informasi, pesan, ide dan sebagainya dengan tanpa banyak menggunakan bahasabahasa verbal, tetapi dapat lebih memberi kesan (M. Hidayat, 2023). Media kartu diharapkan dapat mencairkan suasana pembelajaran sehingga dapat memudahkan peserta didik menyimak materi dan diharapkan peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan (Abdul Wahab et al., 2021).

Menurut Susanto (Anggraeni et al., 2021), variasi media yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik akan mampu

mengembangkan keterampilan mereka dalam berpartisipasi aktif menggunakan media pembelajaran untuk mencapai hasil yang maksimal. Media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yaitu memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, senang bermain, tahapan berpikirnya masih pada tahap konkret.

Card Match Circle merupakan sebuah media pembelajaran yang dimainkan dengan mengkombinasikan beberapa komponen seperti spin, karpet circle, kartu pertanyaan, kartu jawaban, kartu tantangan dan papan jawaban yang di desain dengan memperharikan karakteristik siswa sekolah dasar. Kelebihan seperti pemilihan warna serta modifikasi teknik permainan yang menarik dengan desain sesuai dengan tahap perkembangan siswa sehingga siswa termotivasi untuk berkolaborasi dan belajar, maka dituangkan dalam permainan. Media tidak hanya menyajikan jawaban teoritis dan gambar saja, melainkan menyediakan kartu tantangan untuk didemonstrasikan oleh siswa yang berkaitan dengan materi karakteristik sumber daya alam dataran tinggi dataran rendah dan pantai.

Media *Card Match Circle* didesain berdasarkan visual, menurut Sudjana & Rivai (Anshori et al., 2022) menyimpulkan bahwa prinsip visual yang akan membuat media menjadi lebih efektif dalam menyampaikan pesan serta informasi berdasarkan tujuan yang telah ditentukan yaitu:

- 1) Kesederhanaan

Kesederhanaan yang mengarah pada elemen yang terdapat dalam sebuah visual mengandung kejelasan sebagai bentuk makna. Gaya huruf dan ukuran yang digunakan sederhana sehingga mudah dibaca. Kalimat yang digunakan mudah dimengerti. Peneliti menggunakan acuan kejelasan pada gambar, bentuk huruf yang mudah dibaca serta ukuran huruf yang digunakan.

2) Kesatuan

Keterpaduan mengarah pada kombinasi antara unsur-unsur visual yang saling berhubungan untuk melakukan fungsi bersama. Setiap unsur saling berkaitan dan menyatu menjadi satu kesatuan sehingga gambar yang digunakan adalah sebuah bentuk menyeluruh yang akan membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya.

3) Penekanan

Penekanan yang dimaksud berupa ukuran, keterkaitan, prespektif, warna dan lainnya. Peneliti menggunakan ruang penekanan yang berupa keawetan serta keamanan dalam media.

4) Keseimbangan

Unsur ini menuntut pendidik menentukan tujuan dimana indra penglihatan siswa harus mengikuti media yang ditampilkan.

5) Bentuk

Bentuk yang aneh dan asing bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian. Oleh karena itu, pemilihan bentuk sebagai

unsur visual dalam penyajian pesan, informasi atau isi pelajaran perlu diperhatikan.

6) Tekstur

Tekstur adalah unsur visual yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus. Tekstur dapat digunakan untuk penekanan suatu unsur seperti halnya warna.

7) Warna

Warna dibuat agar memberikan kesan sekat serta tekanan yang membuat kepedulian, meningkatkan rasa nyata dan menumbuhkan respon dengan baik. Pada dasarnya warna yang digemari siswa adalah warna-warna cerah dan memberikan kesan harmonis. Peneliti memilih warna cerah yang membuat siswa tidak bosan karena pada dasarnya warna cerah membangkitkan semangat

8) Garis

Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian peserta didik untuk mempelajari suatu urutanurutan khusus.

Media *Card Match Circle* memiliki ukuran yang akan memudahkan siswa dalam bermain secara berkelompok. Media diharapkan akan memudahkan siswa mengingat dan memahami jawaban yang telah disediakan (Septy Nurfadhillah, 2021b). Apabila siswa dapat menjawab pertanyaan tersebut maka siswa dapat menyimpan kartu jawaban sebagai *score* yang dapat dikumpulkan

untuk mencapai kemenangan dalam permainan. Hal ini akan memotivasi untuk semakin aktif dalam pembelajaran (Ina Magdalena, 2021).

1) Spin

Spin adalah salah satu alat untuk menentukan langkah pemain yang dilakukan di karpet lingkaran dibantu dengan instruksi yang dibuat di setiap segmen spin. Spin terdiri dari 16 segmen yang terdiri dari intruksi yang berbeda.

spin dirancang dengan warna yang berbeda pada setiap segmen yang diharapkan dapat membuat siswa tertarik untuk menggunakan media tersebut. Selain itu terdapat penyangga spin yang memudahkan untuk penggunaan media.



2) Karpet Circle

Karpet *circle* adalah tikar seperti MMT berbentuk persegi bergambar lingkaran terbagi menjadi sejumlah 20 kotak langkah dengan background warna cerah untuk menarik perhatian siswa. Karpet circle ini penggunaannya ditentukan spin dalam menentukan banyak langkah jadi berhentinya spin merupakan intruksi yang mempengaruhi langkah siswa pada karpet circle. Karpet ini dicetak seperti MMT yang berukuran 1m x 1m karena tidak setiap kelas memiliki ruang yang luas. Untuk keefektifan maka dibuat 1.2m x 1.2m agar efisien.



3) Kartu Pertanyaan

Kartu pertanyaan dicetak dengan kertas ivory 210 yang telah didesain dengan background yang sesuai dengan tema sumber daya alam. Kartu pertanyaan dibuat seragam sebanyak 20 buah. Kartu pertanyaan berbentuk segi empat dengan ukuran 8 cm x 10 cm sehingga lebih praktis dalam penyimpanan dan penggunaan.



4) Kartu Jawaban

Kartu jawaban yakni kartu yang berisi gambar dan jawaban dari pertanyaan yang telah dibuat sebanyak 20 jawaban. Kartu itu harus dipilih oleh siswa untuk menjadi jawaban dari pertanyaan yang didapatkan. Kartu jawaban disajikan seperti kartu pertanyaan dengan background gambar tentang sumber daya alam dan tulisan jawaban dari pertanyaan yang didapatkan. Kartu didesain dengan ukuran 8cm x 10cm agar praktis dalam penyimpanan maupun saat dibawa.



5) Kartu Tantangan

Kartu tantangan adalah tulisan berupa tantangan yang diterima ketika jarum spin menunjuk di ruas yang mengintruksikan —tantanganll, dengan begitu siswa harus menyelesaikan tantangan yang didapatkan. Apabila mendapat tantangan ini maka siswa berkesempatan besar untuk mendapatkan skor lebih banyak. Satu kali tantangan bisa terselesaikan maka siswa akan menambah poin 15. Kartu tantangan memiliki poin yang lebih besar dari jawaban yang hanya 10 poin.

c. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Card Match Circle*

Langkah-langkah penggunaan media *Card Match Circle* (P. K. Dewi & Budiana, 2018) yaitu:

- 1) Media *card match circle* dimainkan minimal 2 kelompok dan masing-masing kelompok menunjuk 1 perwakilan sebagai pion.

- 2) Pion bergantian memilih kelompok mana yang akan bermain dahulu dan pergantian pion dilakukan setelah pion berhasil menjawab pertanyaan atau tantangan.
- 3) Kelompok yang akan bermain memutar spin untuk menentukan langkah dalam karpet *circle* kemudian pion melangkah sesuai dengan spin yang sudah di putar.
- 4) Pion yang sudah melangkah dan berada dalam kotak harus membuka pertanyaan dalam karpet circle.
- 5) Setiap kelompok harus memilih kartu jawaban yang sesuai dengan pertanyaan akan mendapat 10 poin dan diberikan waktu maksimal 2 menit untuk berdiskusi.
- 6) Setiap kelompok yang mendapatkan kartu tantangan diberikan waktu 4 menit untuk memerankan intruksi. Apabila memerankan dengan baik maka akan mendapat score 15 poin.
- 7) Jika satu kelompok sudah selesai menjawab atau melakukan intruksi sesuai kartu maka akan dilanjutkan dengan urutan selanjtnya hingga urutan terakhir maka dimulai kembali dari urutan awal.
- 8) Setiap pemain akan dianggap selesai apabila sudah mencapai finish dan semua kartu jawaban dan tantangan terambil oleh pemain.
- 9) Pemenang dapat ditentukan dari kelompok yang berhasil mengumpulkan bintang lebih banyak.

- 10) Jika terdapat kelompok yang tidak mematuhi aturan maka score akan dikurangi sebanyak 15 poin.

d. Keunggulan Media *Card Match Circle*

Media *card match circle* memiliki keunggulan. Berikut keunggulan media *card match circle*:

- 1) *Card match circle* merupakan inovasi baru dalam media pembelajaran ips yang dibuat peneliti dengan memperhatikan bentuk, isi dan desain yang belum ada pada pengembangan media pembelajaran sebelumnya.
- 2) Media ini dirancang agar dapat dimainkan siswa sehingga pembelajaran melibatkan siswa aktif.
- 3) Komponen dalam media ini sangat mudah didapatkan.
- 4) Media ini dapat dimainkan oleh beberapa kelompok.
- 5) Media ini menggunakan gambar dan kalimat yang mudah dipahami siswa dalam menyajikan materi sumber daya alam.
- 6) Media ini menyediakan tantangan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan secara langsung materi sumber daya alam sehingga siswa menjadi aktif.
- 7) Media ini didesain dengan memodifikasi teknis permainan melalui instruksi yang berbeda pada spin sehingga membuat siswa lebih tertarik.

8) Media ini memiliki bentuk dengan dominan lingkaran yang akan membuat siswa lebih senang dan tertarik dengan pembelajaran yang bermakna (Olivia Feby Mon Harahap, 2022).

4. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Kehidupan manusia dipengaruhi oleh motivasi yang erat kaitannya dengan harapan dan kemauan belajar motivasi itu tumbuh dalam diri seseorang dapat mencapai tujuan Belajar (Pantiwati et al., 2016). Dalam belajar, motivasi itu tumbuh dalam diri seseorang dan dapat dirangsang dari luar. Motivasi belajar bukanlah sesuatu yang siap jadi, tetapi diperoleh dan dibentuk oleh lingkungan.

((Japar et al., 2019) menjelaskan motivasi adalah kekuatan yang menjadi pendorong kegiatan individu, kondisi dalam diri individu yang mendorong atau menggerakkan dalam individu untuk melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan. Seperti halnya motivasi belajar, dorongan yang ada dalam diri siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Siswa akan melakukan berbagai upaya untuk mendapatkan hasil yang memuaskan apabila mempunyai motivasi yang tinggi. Hal ini sependapat dengan (Suprijono, 2009) yang menjelaskan motivasi adalah keadaan dalam pribadi orang yang mendorong untuk orang untuk melakukan aktivitas tertentu untuk mencapai tujuan.

Motivasi belajar dibentuk dan salah satu landasan yang mendorong manusia untuk tumbuh, berkembang, dan maju mencapai sesuatu. Motivasi belajar dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang dapat timbul pada proses belajar dan menjamin kelangsungan dalam pembelajarannya. Sependapat dengan (Sanjaya, 2006) yang mengatakan bahwa motivasi adalah sesuatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil dan tujuan tertentu.

Motivasi menunjukkan kepada faktor-faktor yang memperkuat perilaku. Faktor-faktor tersebut berasal dari dalam (*intrinsik*) dan dari luar (*ekstrinsik*) diri seseorang. Dari proses terjadinya, motivasi yang timbul pada diri seseorang dapat dilihat dari dua macam motivasi belajar yaitu motivasi Intrinsik dan motivasi Ekstrinsik (Mulghalib, 2020).

Motivasi belajar itu, muncul dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas belajar untuk mendapatkan hasil yang terbaik. (Wijaya & Gani, 2021) berpendapat, motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsi tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Itulah sebabnya motivasi intrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi dalam aktivitas belajar dimulai dan

diharuskan berdasarkan suatu dorongan dalam diri dan secara mutlak berkaitan dengan aktifitas belajarnya.

(Pantiwati et al., 2016) menjelaskan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang muncul karena adanya rangsangan atau dorongan dari luar. Rangsangan itu dapat muncul berupa benda atau dukungan dari lingkungan keluarga maupun masyarakat. Dalam belajar apabila mendapat fasilitas, perhatian orang tua dan kondisi lingkungan yang ada disekitarnya maka akan muncul motivasi untuk belajar.

Dari beberapa teori tentang pengertian motivasi diatas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan suatu keadaan yang ada dalam diri individu yang mendorong siswa untuk belajar dan melakukan aktivitas-aktivitas tertentu untuk mendapatkan hasil belajar dan tujuan secara maksimal.

b. Indikator Motivasi Belajar

Dalam kegiatan belajar, siswa memerlukan motivasi. Motivasi yang ada pada diri setiap siswa itu memiliki ciri-ciri yang berbeda. Menurut (Japar et al., 2019) ciri-ciri motivasi yang ada pada siswa diantaranya:

- 1) Tekun menghadapi tugas, artinya siswa dapat bekerja secara terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai.

- 2) Ulet menghadapi kesulitan, siswa tidak lekas putus asa dalam menghadapi kesulitan. Siswa bertanggung jawab terhadap keberhasilan dalam belajar dan melaksanakan kegiatan belajar.
- 3) Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah, berani menghadapi masalah dan mencari jalan keluar dari masalah yang sedang dihadapi. Misalnya masalah ekonomi, pemberantasan korupsi dan lain sebagainya.
- 4) Lebih senang bekerja mandiri, artinya tanpa harus disuruh pun, ia akan mengerjakan apa yang menjadi tugasnya.
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin atau hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif.
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu)
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya, artinya ia percaya dengan apa yang dikerjakannya.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Apabila siswa memiliki ciri-ciri motivasi belajar seperti diatas, berarti siswa tersebut memiliki motivasi yang cukup kuat. Ciri-ciri motivasi seperti itu sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Adapun indikator motivasi belajar menurut (Suprijono, 2009) adalah

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar pada umumnya disebut motif berprestasi. Dimana motif berprestasi merupakan motif untuk berhasil dalam

melakukan suatu tugas atau pekerjaan. Seorang siswa yang mempunyai motivasi berprestasi tinggi cenderung untuk menyelesaikan tugasnya dengan cepat tanpa menunda-nunda pekerjaan.

- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar Penyelesaian suatu tugas tidak selamanya dilatar belakangi oleh hasrat dan keinginan berhasil. Kadang seseorang dalam menyelesaikan tugasnya karena adanya dorongan menghindari kegagalan. Siswa dalam mengerjakan tugasnya dengan tekun karena apabila tidak dikerjakan atau tidak dapat menyelesaikan tugasnya, maka tidak akan mendapatkan nilai dari gurunya atau di olok-olok oleh temannya bahkan akan dimarahi oleh orang tuanya.
- 3) Adanya harapan atau cita-cita masa depan Siswa yang ingin mendapatkan nilai pelajarannya tinggi atau ingin mendapatkan rangking di kelas, maka akan belajar dengan tekun dan menyelesaikan setiap tugas yang diberikan oleh guru dengan tuntas.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar Adanya pernyataan verbal seperti pujian atau penghargaan lainnya terhadap perilaku yang baik dan hasil belajar siswa yang baik merupakan cara yang mudah dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar Simulasi maupun permainan merupakan salah satu kegiatan yang menarik dalam

belajar. Suasana yang menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna, dimana akan selalu diingat dan dipahami. Dengan adanya kegiatan yang menarik tersebut pula dapat memotivasi dan menggairahkan siswa untuk belajar sehingga siswa menjadi aktif dikelas.

- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik. Lingkungan belajar yang kondusif yaitu segala sesuatu yang berhubungan dengan tempat poses pembelajaran yang dilaksanakan yang sesuai dan mendukung keberlangsungan proses pembelajaran. Dengan adanya lingkungan belajar yang kondusif seperti keadaan kelas yang bersih, tertata rapi, tidak bising, suasana kelas yang nyaman dan sebagainya dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dan menjaga siswa tetap fokus dalam belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa indikator motivasi belajar yaitu ketekunan dalam mengerjakan tugas, tertarik terhadap bermacam masalah dan memecahkannya. Motivasi belajar juga dapat didorong dengan adanya penghargaan, kegiatan yang menarik, dan lingkungan belajar yang kondusif. Seorang siswa yang senantiasa memiliki motivasi belajar yang tinggi, akan melibatkan diri secara aktif dalam kegiatan belajar.

Terdapat berbagai teori motivasi belajar yang telah dikemukakan oleh para ahli dalam bidang psikologi dan pendidikan. Berikut adalah lima teori motivasi belajar yang penting:

- 1) Teori Motivasi Instrinsik dan Ekstrinsik: Teori ini membedakan antara motivasi intrinsik (motivasi yang berasal dari dalam individu, seperti minat dan kepuasan pribadi) dan motivasi ekstrinsik (motivasi yang berasal dari luar individu, seperti hadiah atau tekanan sosial). Deci dan Ryan menekankan pentingnya motivasi intrinsik dalam menciptakan motivasi yang berkelanjutan dalam Belajar (Amaliyah et al., 2019).
- 2) Teori Kebutuhan: Teori Maslow menyatakan bahwa kebutuhan manusia disusun dalam hierarki, mulai dari kebutuhan fisik dan keamanan hingga kebutuhan akan pengakuan dan pemenuhan diri. Dalam konteks belajar, teori ini menekankan bahwa motivasi untuk belajar dapat dipengaruhi oleh kebutuhan individu yang berbeda, dan bahwa kebutuhan yang lebih tinggi harus dipenuhi sebelum kebutuhan yang lebih rendah (Sitompul & Maulina, 2021).
- 3) Teori Harapan (Vroom): Teori ini menekankan bahwa tingkat motivasi seseorang untuk melakukan suatu tindakan dipengaruhi oleh tiga faktor: harapan bahwa usahanya akan menghasilkan hasil yang diinginkan, nilai dari hasil tersebut, dan keyakinan bahwa individu mampu mencapai hasil tersebut. Dalam konteks belajar, teori ini mengimplikasikan bahwa individu akan lebih termotivasi jika

mereka percaya bahwa usaha mereka akan menghasilkan hasil yang diinginkan dan bahwa mereka memiliki kemampuan untuk mencapainya (Maharani & Kristin, 2017).

4) Teori Atribusi (Weiner): Teori ini membahas cara individu menjelaskan penyebab keberhasilan atau kegagalan mereka dalam suatu tugas. Atribusi positif terhadap keberhasilan (seperti kemampuan atau usaha sendiri) dapat meningkatkan motivasi untuk belajar, sementara atribusi negatif terhadap kegagalan (seperti faktor eksternal atau kurangnya kemampuan) dapat mengurangi motivasi (Mutia, 2020).

5) Teori Pengaturan Diri (Zimmerman): Teori ini menekankan peran pengaturan diri atau self-regulation dalam motivasi belajar. Self-regulation mencakup proses pemantauan diri, evaluasi, dan pengaturan tindakan-tindakan untuk mencapai tujuan belajar. Dalam teori ini, motivasi dilihat sebagai hasil dari kemampuan individu untuk mengatur dan mengontrol proses belajar mereka sendiri (Widiawati, 2016).

Berbagai teori motivasi belajar, seperti Teori Motivasi Instrinsik dan Ekstrinsik yang membedakan antara motivasi intrinsik dan ekstrinsik, Teori Kebutuhan yang mengemukakan hierarki kebutuhan manusia, Teori Harapan yang menekankan pentingnya harapan, nilai, dan keyakinan dalam motivasi individu, Teori Atribusi yang membahas cara individu menjelaskan keberhasilan atau kegagalan, dan Teori

Pengaturan Diri yang menyoroti peran self-regulation dalam proses belajar, semuanya memiliki dampak yang signifikan terhadap pembelajaran siswa. Memahami dan menerapkan prinsip-prinsip yang mendasari teori-teori ini dapat membantu pendidik menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung, memotivasi, dan memfasilitasi siswa dalam mencapai potensi belajar mereka yang penuh.

5. Karakter

a. Makna Karakter

Menurut Kementerian Pendidikan Nasional (Galuh Nur Insani, Dinie Anggraeni Dewi, 2021) pendidikan karakter dimaknai sebagai pendidikan yang mengembangkan dan karakter bangsa pada diri peserta didik sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai karakter dirinya, menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan dirinya, sebagai anggota masyarakat, dan warganegara yang religius, nasionalis, produktif dan kreatif.

Sedangkan menurut (Sholihah & Maulida, 2020) pendidikan karakter merupakan nilai-nilai dasar yang harus dihayati jika sebuah masyarakat mau hidup dan bekerja sama secara damai. Nilai-nilai seperti kebijaksanaan, penghormatan terhadap yang lain, tanggung jawab pribadi, perasaan senasib, sepenenderitaan, pemecahan konflik secara damai, merupakan nilai-nilai yang semestinya diutamakan dalam pendidikan karakter.

Pendidikan karakter juga diartikan sebagai segala sesuatu yang dilakukan guru, yang mampu mempengaruhi karakter peserta didik. Guru membantu membentuk watak peserta didik. Hal ini mencakup keteladanan bagaimana perilaku guru, cara guru berbicara atau menyampaikan materi, bagaimana guru bertoleransi, dan berbagai hal terkait lainnya (Sholekah, 2020).

b. Muatan-muatan Karakter

Pendidikan karakter di sekolah dasar merupakan bagian penting dalam pembentukan pribadi yang baik pada anak-anak. Salah satu komponen utama dari pendidikan karakter adalah pengembangan muatan-muatan karakter.

Integritas. Integritas mengacu pada kesesuaian antara kata dan tindakan seseorang, serta keselarasan dengan nilai-nilai yang diyakini. Individu yang memiliki integritas tinggi cenderung bertindak sesuai dengan prinsip-prinsip moral yang mereka anut, bahkan dalam situasi yang menantang sekalipun.

Kejujuran. Kejujuran adalah sifat yang mengacu pada konsistensi dalam berbicara dan bertindak sesuai dengan fakta dan kebenaran. Seseorang yang jujur akan mengungkapkan kebenaran tanpa menyembunyikan informasi atau mengelak dari tanggung jawab.

Empati. Empati adalah kemampuan untuk merasakan dan memahami perasaan, pikiran, dan pengalaman orang lain. Ini

melibatkan kemampuan untuk melihat situasi dari perspektif orang lain dan memberikan respons yang sesuai dengan kebutuhan dan perasaan mereka.

Kerjasama. Kerjasama mengacu pada kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain dalam mencapai tujuan bersama. Ini melibatkan berbagi ide, mendengarkan pendapat orang lain, dan bekerja secara tim dalam mencapai kesuksesan bersama.

Kedisiplinan. Kedisiplinan adalah kemampuan untuk mengendalikan diri dan mematuhi aturan, tata tertib, serta rutinitas yang telah ditetapkan. Orang yang disiplin cenderung memiliki fokus yang tinggi dan mampu mengelola waktu serta sumber daya dengan baik.

Kepemimpinan. Kepemimpinan mengacu pada kemampuan untuk mempengaruhi, membimbing, dan menginspirasi orang lain menuju pencapaian tujuan bersama. Seorang pemimpin yang efektif memiliki kemampuan untuk memotivasi tim, membuat keputusan yang tepat, dan memberikan arah yang jelas.

Kesetiaan. Kesetiaan adalah komitmen yang kuat terhadap nilai-nilai, janji, atau hubungan. Orang yang setia akan tetap berada di sisi orang atau prinsip-prinsip yang mereka anggap penting, bahkan dalam situasi yang sulit.

Kemandirian. Kemandirian adalah kemampuan untuk bertindak dan berpikir secara mandiri tanpa terlalu mengandalkan bantuan dari

orang lain. Orang yang mandiri mampu mengambil inisiatif, membuat keputusan, dan mengatasi tantangan dengan kepercayaan diri.

Kesabaran. Kesabaran adalah kemampuan untuk tetap tenang dan bertahan dalam menghadapi kesulitan, hambatan, atau keterlambatan dalam mencapai tujuan. Orang yang sabar mampu menahan diri dari merespons secara impulsif dan tetap fokus pada upaya mencapai hasil yang diinginkan.

Kerendahan Hati. Kerendahan hati adalah sikap rendah diri yang ditandai dengan kesediaan untuk belajar dari orang lain, menerima kritik, dan mengakui kelemahan diri sendiri. Orang yang rendah hati tidak membesar-besarkan prestasi atau kemampuan mereka, tetapi menghargai kontribusi orang lain dan berusaha untuk terus berkembang.

Dengan mengintegrasikan muatan-muatan karakter ini ke dalam kurikulum dan kegiatan sehari-hari, sekolah dasar dapat memberikan landasan yang kuat bagi pembentukan karakter yang positif pada anak-anak, membantu mereka tumbuh menjadi individu yang bertanggung jawab, berempati, dan berkontribusi positif pada masyarakat.

6. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Setelah suatu proses belajar

berakhir, maka siswa memperoleh suatu hasil Belajar (Hamalik, 2016). Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut (Tarigan & Siagian, 2015). Sehingga dapat diartikan hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengetahuan-pengetahuan, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan.

Menurut ((Mudjiono, 2015) “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar”. Menurut (Hamalik, 2016) “mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan”.

Hasil belajar merupakan pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar yang dinyatakan dalam symbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu. Menurut (Sanjaya, 2006) perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari belajar”.

Pengertian tentang hasil belajar dipertegas oleh (Susanto, 2018) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, dapat penulis simpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor, yang dinyatakan dalam symbol, huruf maupun kalimat.

B. Penelitian yang Relevan

Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan topik ini yang pernah dilakukan sebelumnya adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 2. Penelitian Terdahulu

Judul	<i>Challenge-based learning in higher education: an exploratory literature review</i>
Jurnal	Taylor & Francis online
Volume dan halaman	https://doi.org/10.1080/13562517.2020.1863354
Penulis	(Gallagher & Savage, 2023)
Metode Penelitian	Sebuah tinjauan literatur CBL dilakukan untuk menguji karakteristik utama, tantangan dan manfaat, dan faktor-faktor pendidikan. Sebanyak 100 artikel ditinjau menggunakan matriks tematis kualitatif.
Hasil Penelitian	Hasilnya menjelaskan manfaat CBL meskipun banyak tantangan institusional, praktis, dan akademik. Meskipun ada banyak variasi pendekatan CBL, delapan karakteristik umum

	muncul dari literatur. Penelitian ini dapat mendukung penelitian masa depan dan implementasi CBL dengan menyediakan kerangka konseptual panduan dan klasifikasi awal pendekatan CBL.
Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Kesamaan antara Pengaruh Model <i>Challenge Based Learning</i> (CBL) Berbantuan Media <i>Card Match Circle</i> Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar dengan <i>Challenge-based learning in higher education: an exploratory literature review</i> terletak pada fokus keduanya terhadap penerapan pendekatan pembelajaran berbasis tantangan. Keduanya menekankan pentingnya mendorong keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran melalui tantangan yang relevan dengan konteks pembelajaran
Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Perbedaan terletak pada pendekatan implementasi dan fokus penelitian. Studi pertama lebih berfokus pada penggunaan model CBL dengan bantuan media <i>Card Match Circle</i> dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa secara konkret, sementara studi kedua merupakan tinjauan literatur yang menjelaskan dan menganalisis berbagai pendekatan CBL dalam konteks pendidikan tinggi secara umum.

Judul	<i>A Learning Model Proposal Focused on Challenge-Based Learning</i>
Jurnal	<i>Advances in Engineering Education</i>
Volume dan halaman	Summer 2020 Volume 8 Issue 2
Penulis	(Torres-Barreto et al., 2020)
Metode Penelitian	Proyek ini mengusulkan sebuah model yang akan mengumpulkan lebih dari 180 mahasiswa teknik dan 4 profesor universitas, dengan melibatkan mereka dalam sebuah tantangan nyata yang mungkin mereka selesaikan dengan menggunakan keterampilan teknis dan non-teknis mereka. Model ini sedang diterapkan di sebuah universitas dan hasil awal mereka menunjukkan perlunya memodifikasi proses pelatihan teknik, untuk memasukkan pengembangan kompetensi

	yang sesuai bagi insinyur, sebagai respons terhadap tuntutan dunia yang global.
Hasil Penelitian	Artikel ini mempresentasikan sebuah proposal untuk menerapkan pembelajaran berbasis tantangan dalam lingkungan nyata, dengan kelompok sasaran adalah kaum tunawisma di Bucaramanga. Ide untuk menerapkan tantangan ini di Universitas Industri Santander muncul dari kebutuhan akan tindakan yang mendesak dan komprehensif mengenai keterampilan lunak yang dibutuhkan bagi insinyur muda abad ke-21. Sebuah kelompok guru dari universitas ini bergabung untuk mengusulkan sebuah model di mana para mahasiswa teknik dapat terlibat melalui lingkungan berbasis tantangan, dalam pemecahan masalah nyata. Kaum tunawisma di kota dipilih oleh sekelompok ahli sebagai tantangan. Situasi kerentanan dan marginalisasi yang dialami oleh kaum tunawisma, serta pelanggaran massif terhadap hak-hak yang mereka alami, membuat tantangan ini lebih relevan, dan tim proyek, termasuk para mahasiswa, memahami bahwa kaum tunawisma layak diperlakukan berdasarkan prinsip martabat manusia, otonomi pribadi, partisipasi sosial, dan solidaritas. Bagian pertama dari tantangan ini berkaitan dengan identifikasi, oleh pihak mahasiswa, dari situasi yang menimbulkan kondisi-kondisi khusus dari kelompok sasaran, seperti kekerasan dalam keluarga, kemiskinan ekstrem, konflik bersenjata, pengangguran, konsumsi narkoba, dan lain-lain. Bagian kedua dari tantangan ini melibatkan proposal sebuah model bisnis yang berkelanjutan yang menangani kebutuhan mereka secara khusus. Seluruh latihan ini didukung secara luas oleh teknologi informasi, sesuai dengan tren global, dan diawasi oleh tim penelitian yang melibatkan 4 guru universitas dari program teknik industri dan dukungan dari GALEA-Lab.
Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Pengaruh Model Challenge Based Learning (CBL) Berbantuan Media Card Match Circle Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar dengan A Learning Model Proposal Focused on Challenge-Based Learning terletak pada fokus keduanya terhadap penerapan pembelajaran berbasis tantangan.

	Keduanya menekankan pentingnya mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui tantangan yang relevan dengan konteks pembelajaran.
Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan	perbedaan utamanya terletak pada implementasi model pembelajaran itu sendiri. Studi pertama melibatkan penggunaan media Card Match Circle sebagai alat bantu dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar, sementara studi kedua merupakan proposal model pembelajaran yang menekankan pendekatan berbasis tantangan tanpa spesifikasi media tertentu.

Judul	Pengembangan media pembelajaran IPS <i>card match circle</i> untuk kelas III SD
Jurnal	Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Volume dan halaman	4.428
Penulis	(Ayu, Ery Manisa, 2013)
Metode Penelitian	Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang dikembangkan oleh Borg dan Gall. CMC yang dikembangkan sudah dikatakan layak.
Hasil Penelitian	Hasil validasi ahli materi menunjukkan materi yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar, sesuai dengan media yang dikembangkan, sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, dan sajian materi yang menarik, hasil validasi ahli media menunjukkan media sesuai dengan kompetensi dasar, melibatkan siswa, sederhana, terpadu, aman digunakan, seimbang, unik, warna menarik, dan garis yang jelas, uji coba mengalami peningkatan signifikan dari uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, hingga uji coba lapangan operasional yang menunjukkan media CMC menarik, mempunyai petunjuk jelas, huruf yang digunakan jelas, aman, mudah digunakan, dan tepat digunakan untuk materi jenis-jenis pekerjaan.
Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Kesamaan antara Pengaruh Model <i>Challenge Based Learning</i> (CBL) Berbantuan Media Card Match Circle Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar

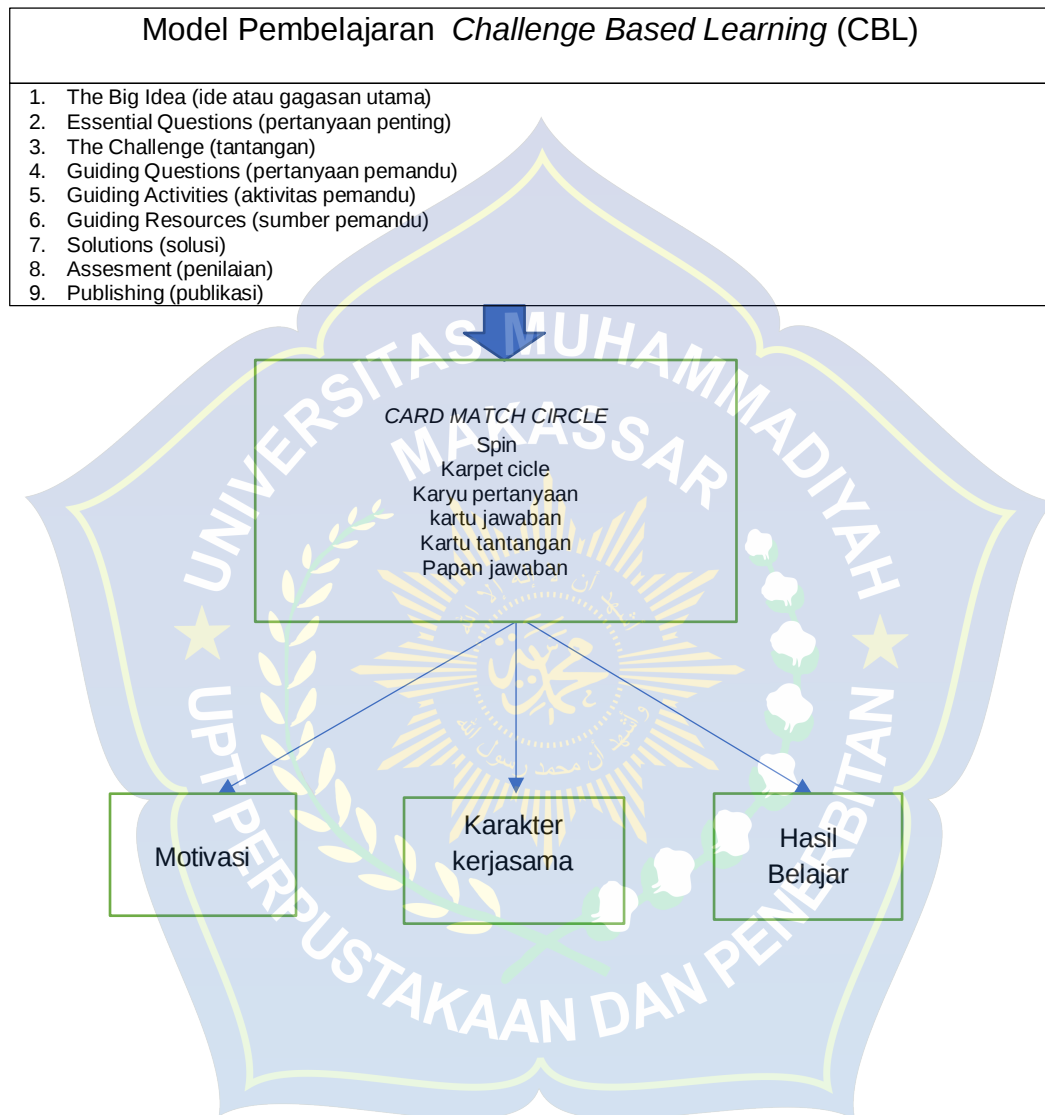
	dengan Pengembangan media pembelajaran IPS card match circle untuk kelas III SD terletak pada penggunaan media Card Match Circle dalam konteks pembelajaran. Keduanya bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui pendekatan yang melibatkan penggunaan kartu seiring dengan pembelajaran.
Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Perbedaan utamanya adalah dalam konteks dan ruang lingkup penggunaan media tersebut. Studi pertama lebih terfokus pada implementasi CBL secara umum dengan media tersebut, sedangkan studi kedua berfokus pada pengembangan media pembelajaran khusus untuk mata pelajaran IPS untuk siswa kelas III SD.



C. Kerangka Pikir

Pendidikan Pancasila memiliki peran krusial dalam membentuk karakter dan kesadaran Pancasila siswa, yang menjadi fondasi bagi pembentukan generasi yang berkualitas dalam membangun negara. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk memahami bagaimana model pembelajaran seperti CBL yang didukung oleh media interaktif seperti *Card Match Circle* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari materi pendidikan pancasila serta hasil belajar yang dicapai. Kedua, dalam era di mana tantangan global seperti krisis sosial, politik, dan lingkungan semakin kompleks, penting untuk meningkatkan pemahaman dan komitmen siswa terhadap isu-isu Pancasila. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang efektivitas model pembelajaran yang dapat mendorong pemahaman yang lebih dalam dan keterlibatan aktif siswa terhadap materi pendidikan pancasila. Dengan adanya kemajuan teknologi dan transformasi dalam metode pembelajaran, penelitian ini mendesak untuk memperluas pemahaman tentang pendekatan pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan dalam konteks pendidikan pancasila, sehingga dapat meningkatkan relevansi, daya tarik, dan efektivitas pembelajaran pendidikan pancasila di masa depan. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki urgensi yang signifikan dalam mendukung peningkatan kualitas pendidikan Pancasila dan pembentukan generasi yang memiliki kesadaran Pancasila yang kuat.

Adapun bagan kerangka pikir dalam penelitian ini, disajikan sebagai berikut:



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- H_0 : Tidak Terdapat pengaruh model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) Berbantuan Media *Card Match Circle* terhadap motivasi dan karakter kerjasama pada siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Karuwisi II Kota Makassar.
- H_1 : Terdapat pengaruh model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) Berbantuan Media *Card Match Circle* terhadap motivasi dan karakter kerjasama pada siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Karuwisi II Kota Makassar.
- H_0 : Tidak Terdapat pengaruh model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) Berbantuan Media *Card Match Circle* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Karuwisi II Kota Makassar.
- H_1 : Terdapat pengaruh model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) Berbantuan Media *Card Match Circle* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Karuwisi II Kota Makassar.
- H_0 : Tidak Terdapat pengaruh model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) Berbantuan Media *Card Match Circle* terhadap motivasi dan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Karuwisi II Kota Makassar.
- H_1 : Terdapat pengaruh model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) Berbantuan Media *Card Match Circle* terhadap motivasi, dan karakter kerjasama, dan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Karuwisi II Kota Makassar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan Model pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) Berbantuan Media *Card Match Circle* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Siswa Kelas V UPT SPF SD Inpres Karuwisi II Kota Makassar. Adanya perlakuan (*treatment*), maka penelitian ini digolongkan ke dalam penelitian eksperimen, dengan demikian metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Kusdianti dkk., 2019). Peneliti menggunakan eksperimen dikarenakan ingin memanipulasi variabel dengan memberikan perlakuan dengan membandingkan 2 kelompok pada 1 kelas eksperimen.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah gambaran atau rancangan untuk melakukan suatu penelitian dengan variabel-variabel yang akan diuji kebenarannya, maka jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*) dengan desain penelitian yang akan digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Pemilihan desain ini dengan pertimbangan untuk mengetahui keadaan awal siswa adakah perbedaan

aktivitas dan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan perlakuan.

Untuk lebih jelasnya desain penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3. 1. Desain Penelitian

Kelas	Pre-Test	Treatment	Post-Test
E	O1	X ₁	O3
K	O2	X ₂	O4

Sumber : (Muhammad Ramdhan, 2020)

Keterangan:

E = kelas eksperimen

X₁ = pembelajaran dengan model pembelajaran CBL berbantuan media *card match circle*

X₂ = pembelajaran tanpa model pembelajaran

O₁ = *pretest* siswa kelas eksperimen

O₂ = *pretest* siswa kelas kontrol

O₃ = *posttest* siswa kelas eksperimen

O₄ = *posttest* siswa kelas kontrol

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SD Inpres Karuwisi II Kota Makassar. Agar penelitian ini sesuai dengan apa yang diharapkan maka penulis membatasi ruang lingkup penelitian ini yaitu semua siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Karuwisi II Kota Makassar tahun

pelajaran 2023/2024 yang terdiri atas 3 kelas. Lokasi penelitian ini merupakan unit kerja peneliti.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswa kelas V pada UPT SPF SD Inpres Karuwisi II Kota Makassar yang terdiri dari 18 rombel dengan 3 kelas V.

Tabel 3. 2. UPT SPF SD Inpres Karuwisi II Kota Makassar

No	Kelas	Jumlah Siswa		
		Laki-laki	Perempuan	Jumlah Siswa
1	VA	11	13	24
2	VB	8	12	20
3	VC	9	15	24

Sumber: administrasi UPT SPF SD Inpres Karuwisi II Kota Makassar

2. Sampel

Dalam penelitian ini, digunakan teknik *random sampling* untuk memilih dua kelas dari tiga kelas yang ada. Proses ini dilakukan dengan cara mengacak seluruh kelas dan dari hasil pengacakan, dua kelas terpilih secara acak sebagai sampel untuk penelitian ini, sehingga sampel adalah kelas VA sebagai kelas eksperimen sebanyak 24 siswa dan VC sebagai kelas kontrol sebanyak 24 siswa.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Intrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi berisikan indikator gambaran real-time tentang situasi di kelas yang berbentuk poin-poin. Pedoman observasi dapat difokuskan pada beberapa aspek kunci:

Keterlaksanaan Model Pembelajaran

1) Penggunaan Model pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL):

- a) Apakah model pembelajaran CBL diterapkan dengan baik dalam sesi pembelajaran
- b) Bagaimana cara guru/fasilitator memperkenalkan tantangan kepada siswa
- c) Tantangan yang diberikan mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif

2) Penggunaan Media *Card Match Circle*:

- a) Efektivitas penggunaan media *Card Match Circle* dalam mendukung pembelajaran
- b) Media digunakan secara interaktif dan menarik perhatian siswa
- c) Media membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan

Pedoman observasi dapat diatur dalam bentuk daftar cek atau poin-poin evaluasi yang spesifik sesuai dengan tujuan penelitian. Dengan menggunakan teknik ini, peneliti dapat mengumpulkan data yang mendalam dan kontekstual mengenai pelaksanaan model pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) dan tingkat keterlibatan siswa dalam kelas V, yang nantinya dapat menjadi dasar analisis untuk menyusun kesimpulan dan rekomendasi.

2. Lembar Angket

Teknik pengumpulan data menggunakan lembar angket motivasi belajar yang berisikan serangkaian pertanyaan tentang motivasi belajar siswa. Berikut adalah langkah-langkah umum dalam penggunaan angket motivasi belajar:

- a. Perancangan Angket: Pertama, perancang harus merencanakan angket dengan mempertimbangkan tujuan penelitian atau tujuan pengumpulan data. Angket harus mencakup pertanyaan yang relevan dengan aspek-aspek motivasi belajar yang ingin diteliti, seperti minat terhadap materi, keinginan untuk mencapai prestasi, persepsi terhadap nilai pembelajaran, dan sebagainya. Pertanyaan dapat dirancang dalam bentuk pernyataan atau skala likert untuk mengukur tingkat setuju atau tidak setuju responden.
- b. *Validitas* dan *Reliabilitas*: Sebelum digunakan, angket perlu diverifikasi validitas dan reliabilitasnya. Validitas menunjukkan sejauh mana angket tersebut benar-benar mengukur apa yang dimaksud,

sedangkan reliabilitas menunjukkan seberapa konsisten angket tersebut dalam mengukur motivasi belajar.

- c. Pengisian Angket: Angket kemudian diberikan kepada responden yang ingin diteliti. Responden diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam angket sesuai dengan persepsi dan pengalaman mereka terkait dengan motivasi belajar.

Adapun alternatif jawaban pada angket motivasi belajar sebagai berikut:

Tabel 3. 3. Kategori Motivasi Belajar Siswa

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (RG)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber: (Annisa dkk., 2019)

3. Tes

Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa secara kuantitatif.

Adapun penggunaan tes tertulis meliputi:

- Menyusun pertanyaan-pertanyaan pilihan ganda, yang mencakup materi pelajaran Pendidikan Pancasila yang telah diajarkan.
- Menentukan bobot nilai untuk setiap jenis pertanyaan sesuai dengan tingkat kesulitan atau pentingnya konsep.

- c. Kriteria yang digunakan untuk menentukan kategori hasil belajar siswa dalam penelitian ini berpedoman pada kategori Standar Departemen Pendidikan Nasional seperti pada tabel berikut:

Tabel 3. 4.Kategori Hasil Belajar Siswa

Skor	Kategori
0 – 39	Sangat rendah
40 – 59	Rendah
60 – 74	Sedang
75 – 90	Tinggi
91 – 100	Sangat tinggi

Sumber: (Ariyani & Kristin, 2021)

Adapun rata-rata kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang harus dipenuhi oleh siswa minimal 75. Dari kriteria tersebut, siswa yang bersangkutan mencapai ketuntasan individu. Selanjutnya pembelajaran dikatakan tuntas secara klasikal jika minimal 85 % siswa di dalam kelas telah mencapai KKM.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berupa tes objektif dan nontes berupa lembar observasi. Berikut uraian teknik pengumpulan data yang digunakan:

1. Observasi

Observasi secara langsung memungkinkan peneliti untuk mendapatkan gambaran real-time tentang situasi di kelas. Pedoman observasi dapat

diatur dalam bentuk daftar cek atau poin-poin evaluasi yang spesifik sesuai dengan tujuan penelitian. Dengan menggunakan teknik ini, peneliti dapat mengumpulkan data yang mendalam dan kontekstual mengenai pelaksanaan model pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) dan tingkat keterlibatan siswa dalam kelas V, yang nantinya dapat menjadi dasar analisis untuk menyusun kesimpulan dan rekomendasi.

2. Angket

Teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang tingkat motivasi belajar individu atau kelompok melalui serangkaian pertanyaan yang dirancang secara khusus. Selain motivasi, angket juga digunakan dalam mengukur karakter kerjasama yang dirasakan siswa selama pembelajaran berlangsung.

3. Tes

Pengumpulan data menggunakan tes merupakan teknik yang umum digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa kelas V secara kuantitatif.

F. Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel Penelitian

Variabel adalah konsep yang memiliki variasi nilai. Adapun variabel dalam penelitian ini yaitu motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

- a. Model pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) adalah model pembelajaran yang mengintegrasikan konsep-konsep CBL dengan penggunaan media *Card Match Circle* sebagai alat untuk memfasilitasi pembelajaran. Dalam CBL Berbantuan Media *Card Match Circle*, siswa

diberikan tantangan atau permasalahan dunia nyata yang harus mereka pecahkan melalui kolaborasi dan eksplorasi. Media *Card Match Circle* digunakan sebagai sarana untuk mengorganisir informasi, memvisualisasikan hubungan antar konsep, serta merangsang pemikiran kritis dan kreatif siswa. Siswa menggunakan kartu-kartu dengan informasi atau konsep yang relevan untuk mencocokkan, mengelompokkan, atau mengidentifikasi hubungan antar konsep dalam menjawab tantangan yang diberikan. Tujuan dari CBL Berbantuan Media *Card Match Circle* adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pemahaman yang mendalam terhadap materi, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif melalui pengalaman pembelajaran yang berbasis tantangan.

- b. Motivasi belajar adalah dorongan internal yang mendorong seseorang untuk terlibat dalam proses pembelajaran, mengejar tujuan akademis, dan meningkatkan pemahaman serta keterampilan dalam suatu bidang pengetahuan atau keterampilan. Motivasi belajar mencakup berbagai faktor, termasuk keinginan untuk mencapai prestasi, minat terhadap materi pembelajaran, persepsi tentang nilai pentingnya pembelajaran, dan dorongan untuk memenuhi kebutuhan pribadi atau sosial.

Adapun indikator aktivitas Belajar yang diamati yaitu:

- 1) Menjadi tekun dalam mengerjakan tugas
- 2) Ulet saat menghadapi kesulitan
- 3) Menunjukkan minat terhadap berbagai macam masalah

- 4) Lebih suka mengerjakan tugas secara mandiri
- 5) Mudah bosan terhadap rutinitas
- 6) Senang dalam memecahkan soal.

c. Karakter kerjasama

Kerjasama mengacu pada kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain dalam mencapai tujuan bersama. Ini melibatkan berbagi ide, mendengarkan pendapat orang lain, dan bekerja secara tim dalam mencapai kesuksesan Bersama.

Adapun indikator dari karakter kerja sama yaitu

- 1) Komunikasi Siswa
- 2) Kepemimpinan Siswa
- 3) Keterlibatan Siswa
- 4) Tanggungjawab Siswa
- 5) Kepatuhan Siswa

d. Hasil belajar siswa adalah nilai yang diperoleh siswa dari hasil tes yang diberikan setelah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran Inkuiri terbimbing dan pembelajaran konvensional. Indikator hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui ranah Kognitif.

G. Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul akan diolah dan dianalisis dengan menggunakan dua jenis analisis yaitu analisis data statistik deskriptif dan analisis data statistik inferensial. Untuk membantu perhitungan analisis data

statistik deskriptif dan statistik inferensial digunakan program aplikasi SPSS versi 28.0.

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Analisis data statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat generalisasi (Narbuko, 2012). Analisis data statistik deskriptif dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan hasil belajar dan motivasi belajar.

a. Data Motivasi Belajar

Analisis data statistik deskriptif motivasi belajar melibatkan pengumpulan, penyajian, dan interpretasi data untuk memberikan gambaran yang jelas tentang motivasi belajar siswa.

b. Data hasil belajar

Data hasil belajar siswa dianalisis secara deskriptif. Data yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest dianalisis untuk mengetahui skor hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*).

2. Analisis Statistika Inferensial

Statistika inferensial adalah teknik statistika yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Teknik statistika ini dimaksudkan untuk menguji hipotesisnya. Sebelum menguji hipotesis penelitian dilakukan uji normalitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan langkah awal dalam menganalisis data secara spesifik. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini digunakan uji *One Sample Kolmogorav-Smirnov* dengan menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05 dengan syarat:

Jika $P_{\text{value}} \geq 0,05$ maka distribusinya adalah normal

Jika $P_{\text{value}} < 0,05$ maka distribusinya adalah tidak normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas yang akan dibahas dalam tulisan ini adalah Uji Homogenitas Variansi dan Uji Bartlett. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam variabel X dan Y bersifat homogen atau tidak. Pada penelitian ini digunakan F hitung dengan F tabel pada tabel distribusi F, dengan:

Jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$, berarti homogeny

Jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$, berarti tidak homogeny

c. Uji hipotesis

Selanjutnya hipotesis akan diuji menggunakan uji anova dan manova untuk melihat pengaruh model pembelajaran *challenge-based learning* (CBL) berbantuan media *card match circle* terhadap motivasi dan hasil belajar Pendidikan Pancasila dengan taraf signifikansi yang

digunakan adalah $\alpha = 0,05$. Kriteria pengujian adalah terima H_0 jika nilai $p \geq \alpha$ dan tolak H_0 jika $p < \alpha$.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Motivasi Siswa Kelas V UPT SPF SD Inpres Karuwisi II Kota Makassar

Motivasi belajar adalah dorongan internal atau eksternal yang mendorong siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran dan mencapai tujuan pendidikan. Motivasi ini mencakup faktor-faktor seperti minat pribadi, tujuan akademik, pengakuan sosial, dan keinginan untuk pengembangan diri.

Motivasi belajar penting karena dapat mempengaruhi seberapa keras siswa berusaha, seberapa lama mereka bertahan dalam menghadapi kesulitan, dan seberapa baik mereka memanfaatkan strategi belajar yang efektif. Dengan motivasi yang tinggi, siswa cenderung lebih bersemangat, fokus, dan memiliki komitmen yang kuat untuk mencapai prestasi akademik yang optimal.

Adapun gambaran motivasi belajar yang diperoleh pada kelas eksperimen setelah dilakukan penerapan model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) Berbantuan Media *Card Match Circle* dan kelas control dengan model pembelajaran konvensional diuraikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 1. Motivasi belajar Siswa

Rentang Nilai	Kategori	Eks		Ktr	
		F	%	F	%
0 - 24,9	Rendah	0	0	0	0
25 - 49,9	Sedang	0	0	0	0
50 - 74,9	Tinggi	0	0	24	100
75 – 100	Sangat Tinggi	24	100	0	0

Sumber: Lampiran 1

Berdasarkan tabel 4.1 tentang motivasi belajar

Motivasi belajar siswa pada kedua kelas menunjukkan hasil yang sangat berbeda. Pada kelas eksperimen, semua siswa (100%) memiliki motivasi belajar yang sangat tinggi dengan rentang nilai 75-100. Tidak ada siswa di kelas eksperimen yang memiliki motivasi belajar pada kategori rendah, sedang, atau tinggi. Sebaliknya, pada kelas kontrol yang diajar dengan model pembelajaran konvensional, seluruh siswa (100%) memiliki motivasi belajar pada kategori tinggi dengan rentang nilai 50-74,9, dan tidak ada siswa yang masuk dalam kategori sangat tinggi, sedang, atau rendah. Hasil ini menunjukkan bahwa model Pembelajaran CBL berbantuan Media Card Match Circle lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Motivasi belajar siswa yang diajar dengan model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) berbantuan Media Card Match Circle lebih tinggi dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional karena CBL menggabungkan elemen tantangan yang relevan dengan kehidupan

nyata dan pembelajaran berbasis proyek. Model ini mendorong siswa untuk bekerja secara kolaboratif, berpikir kritis, dan memecahkan masalah nyata, sehingga meningkatkan keterlibatan dan minat mereka dalam proses pembelajaran. Penggunaan Media *Card Match Circle* juga menambah unsur interaktif dan menyenangkan, yang memperkuat partisipasi aktif siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Dalam lingkungan pembelajaran yang dinamis dan mendukung ini, siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar dan mencapai hasil yang lebih baik, berbeda dengan model pembelajaran konvensional yang cenderung lebih monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

2. Gambaran Karakter Kerjasama Siswa Kelas V UPT SPF SD Inpres Karuwisi II Kota Makassar

Selanjutnya dalam penerapan model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) berbantuan Media *Card Match Circle* teramati karakter kerjasama siswa selama pembelajaran berlangsung yang disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 2. Karakter kerjasama pada aspek Komunikasi Siswa

Kategori	Skor	Frekuensi	Persentasi
Sering	4	13	54.2
Selalu	3	9	37.5
Kadang-Kadang	2	2	8.3
Tidak Pernah	1		
Total		24	100

Sumber: Lampiran 1

Kemunculan karakter kerjasama selama penerapan model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) berbantuan Media Card Match Circle terlihat jelas pada aspek komunikasi siswa. Berdasarkan hasil pengamatan, 54,2% siswa sering menunjukkan karakter kerjasama dengan skor 4, sementara 37,5% siswa selalu menunjukkan karakter ini dengan skor 3. Hanya 8,3% siswa yang kadang-kadang berkomunikasi dengan baik dalam kelompok, dengan skor 2, dan tidak ada siswa yang tidak pernah berkomunikasi. Total keseluruhan menunjukkan bahwa semua siswa (100%) terlibat dalam komunikasi kelompok, baik secara sering maupun selalu. Hal ini mencerminkan bahwa model CBL berbantuan Media Card Match Circle efektif dalam mendorong siswa untuk berkomunikasi dan bekerja sama dengan anggota kelompok mereka, sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran yang kolaboratif dan interaktif.

Tabel 4. 3. Karakter Kepemimpinan Siswa

Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase
Sering	4	13	54.2
Selalu	3	11	45.8
Kadang-Kadang	2		
Tidak Pernah	1		
Total		24	100

Sumber: Lampiran 1

Kemunculan karakter kerjasama selama penerapan model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) berbantuan Media Card Match Circle pada karakter kepemimpinan terlihat jelas pada aspek komunikasi siswa. Berdasarkan hasil pengamatan, 54,2%

siswa sering menunjukkan karakter kepemimpinan dengan skor 4, sementara 45,8% siswa selalu menunjukkan karakter ini dengan skor 3. Tidak ada siswa yang menunjukkan karakter kepemimpinan yang kurang atau tidak sama sekali dalam hal komunikasi. Total keseluruhan menunjukkan bahwa semua siswa (100%) terlibat dalam komunikasi yang efektif, baik sering maupun selalu, dalam konteks kepemimpinan. Hal ini mencerminkan bahwa model CBL berbantuan Media Card Match Circle tidak hanya mendorong siswa untuk berkomunikasi dengan baik tetapi juga mengembangkan keterampilan kepemimpinan mereka, menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung dan memberdayakan setiap siswa untuk menjadi pemimpin yang efektif dalam kelompok mereka.

Tabel 4. 4. Karakter Keterlibatan Siswa

Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase
Sering	4	14	58.3
Selalu	3	8	33.3
Kadang-Kadang	2	2	8.4
Tidak Pernah	1		
Total		24	100

Sumber: Lampiran 1

Based Learning (CBL) berbantuan Media Card Match Circle pada karakter keterlibatan siswa terlihat dalam aspek kerjasama. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa 58,3% siswa sering menunjukkan tingkat keterlibatan yang tinggi dengan skor 4, sedangkan 33,3% siswa selalu terlibat aktif dengan skor 3. Sebagian kecil siswa, yaitu 8,4%, mengindikasikan keterlibatan yang kadang-kadang dengan

skor 2. Tidak ada siswa yang tidak menunjukkan keterlibatan sama sekali dalam kelompok. Total keseluruhan menunjukkan bahwa 100% siswa terlibat dalam kegiatan kelompok, baik secara sering maupun selalu. Ini menandakan bahwa model CBL berbantuan Media Card Match Circle efektif dalam merangsang keterlibatan siswa, mendorong mereka untuk aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok, kolaborasi, dan berbagi ide, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif.

Tabel 4. 5. Karakter Tanggungjawab Siswa

Kategori	Skor	Frekuensi	Persentasi
Sering	4	20	83.2
Selalu	3	2	8.4
Kadang-Kadang	2	2	8.4
Tidak Pernah	1		
Total		24	100

Sumber: Lampiran 1

Selama penerapan model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) berbantuan Media Card Match Circle, karakter tanggung jawab siswa terlihat sangat kuat. Berdasarkan hasil pengamatan, sebanyak 83,2% siswa menunjukkan tingkat tanggung jawab yang tinggi dengan skor 4, sementara 8,4% siswa selalu menunjukkan karakter ini dengan skor 3. Sebagian kecil siswa, yaitu 8,4%, mengindikasikan tanggung jawab yang kadang-kadang dengan skor 2. Tidak ada siswa yang tidak menunjukkan tanggung jawab sama sekali dalam tugas kelompok. Total keseluruhan menunjukkan bahwa 100% siswa terlibat dalam menjalankan tanggung jawab

mereka dalam kegiatan kelompok, baik secara rutin maupun pada tingkat yang lebih intens. Hal ini mencerminkan bahwa model CBL berbantuan Media Card Match Circle efektif dalam membangun sikap tanggung jawab siswa, mendorong mereka untuk mengambil peran aktif dalam menyelesaikan tugas kelompok, memenuhi kewajiban, dan bekerja sama secara efektif dengan anggota kelompok lainnya.

Tabel 4. 6. Karakter Kepatuhan Siswa

Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase
Sering	4	21	87.5
Selalu	3	1	4.2
Kadang-Kadang	2	2	8.3
Tidak Pernah	1		
Total		24	100

Sumber: Lampiran 1

Selama penerapan model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) berbantuan Media Card Match Circle, karakter kepatuhan siswa terlihat. Dari hasil pengamatan, 87,5% siswa menunjukkan tingkat kepatuhan yang tinggi dengan skor 4, sementara 4,2% siswa selalu menunjukkan kepatuhan dengan skor 3. Sebagian kecil siswa, yaitu 8,3%, kadang-kadang menunjukkan kepatuhan dengan skor 2. Tidak ada siswa yang tidak menunjukkan kepatuhan dalam tugas kelompok. Secara keseluruhan, 100% siswa terlibat dalam menjalankan peran mereka dengan patuh dalam kegiatan kelompok, baik secara konsisten maupun pada tingkat yang lebih terbatas. Hal ini mencerminkan bahwa model CBL berbantuan Media Card Match Circle tidak hanya mendorong kerjasama antara siswa tetapi juga membangun sikap kedisiplinan dan tanggung jawab dalam

menaati aturan dan prosedur yang telah ditetapkan dalam konteks pembelajaran kelompok.

3. Gambaran Hasil Belajar Siswa Kelas V UPT SPF SD Inpres Karuwisi II Kota Makassar

Hasil belajar yang dimaksud adalah tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Dalam penerapan model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) berbantuan Media Card Match Circle, hasil belajar ini dapat dinilai dari seberapa baik siswa mampu menguasai konsep dan keterampilan yang diajarkan. Dengan pendekatan CBL yang menekankan pada pembelajaran berbasis proyek dan pemecahan masalah, siswa tidak hanya diajak untuk memahami teori tetapi juga diberi kesempatan untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam konteks nyata.

Adapun perbandingan hasil belajar siswa pada kedua kelas, dengan kelas eksperimen menggunakan model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) berbantuan Media Card Match Circle dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 7. Statistik Hasil Pretest Siswa

Statistics		kelas Eks	Kelas Ktr
N	Valid	24	24
	Missing	0	0
Mean		64.9167	66.4583
Median		65.0000	67.5000
Mode		60.00 ^a	65.00 ^a
Std. Deviation		5.41268	4.66233

Range	19.00	18.00
Minimum	55.00	55.00
Maximum	74.00	73.00
Sum	1558.00	1595.00

Sumber: Lampiran 1

Berdasarkan analisis statistik, terdapat perbedaan dalam hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai (mean) di kelas kontrol adalah 66,46, sedikit lebih tinggi dibandingkan dengan kelas eksperimen yang memiliki rata-rata nilai 64,92. Median nilai, yang mewakili nilai tengah dalam distribusi data, juga menunjukkan bahwa kelas kontrol memiliki nilai yang lebih tinggi dengan median 67,5, sementara kelas eksperimen memiliki median 65. Selain itu, nilai yang paling sering muncul (modus) di kelas kontrol adalah 65, lebih tinggi dibandingkan dengan modus di kelas eksperimen yang berada pada nilai 60.

Rentang nilai (range) di kelas eksperimen adalah 19, sedikit lebih lebar dibandingkan dengan kelas kontrol yang memiliki rentang nilai 18. Meskipun demikian, nilai minimum di kedua kelas sama, yaitu 55, sedangkan nilai maksimum di kelas eksperimen adalah 74, sedikit lebih tinggi dari kelas kontrol yang mencapai 73. Meskipun kelas kontrol menunjukkan nilai yang lebih baik dengan rata-rata, median, dan modus yang lebih tinggi, namun kelas eksperimen memiliki variasi nilai yang lebih besar, yang mencerminkan perbedaan dalam respons siswa terhadap metode pembelajaran yang diterapkan di kedua kelas. Selanjutnya untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa, maka

dilakukan pengategorian hasil pretest siswa yang disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 8. Pengkategorian Hasil Pretest Siswa

Skor	Kategori	Pretest kelas Eks		Pretest kelas Ktr	
		F	%	F	%
0 – 39	Sangat rendah				
40 – 59	Rendah	4	16.7	2	8.3
60 – 74	Sedang	20	83.3	22	91.7
75 – 90	Tinggi				
91 – 100	Sangat tinggi				

Sumber: Lampiran 1

Perbandingan hasil belajar pada pelaksanaan pretest menunjukkan perbedaan dalam pengkategorian skor antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam kategori rendah (40-59), 16,7% siswa dari kelas eksperimen dan 8.3% siswa dari kelas kontrol memperoleh skor dalam rentang ini. Sedangkan dalam kategori sedang (60-74), 83,3% siswa dari kelas eksperimen dan 91.7% siswa dari kelas kontrol menunjukkan pencapaian skor yang lebih tinggi. Tidak ada siswa dalam kategori sangat rendah (0-39) pada kedua kelas. Perbandingan ini menunjukkan bahwa sebelum penerapan model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) berbantuan Media *Card Match Circle*, mayoritas siswa dari kedua kelas sudah memiliki pemahaman yang cukup dalam materi pretest, meskipun terdapat sedikit variasi dalam distribusi skor antara kedua kelompok. Selanjutnya gambaran hasil posttest pada kedua kelas setelah

dilakukan penerapan model pada pembelajaran yang disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 9. Statistik Hasil Pretest Siswa

Statistics		kelas Eks	Kelas Ktr
N	Valid	24	24
	Missing	0	0
Mean		80.3750	72.4167
Median		80.0000	72.0000
Mode		80.00 ^a	70.00
Std. Deviation		4.39182	4.26224
Variance		19.288	18.167
Range		16.00	17.00
Minimum		73.00	65.00
Maximum		89.00	82.00
Sum		1929.00	1738.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Sumber: Lampiran 1

Perbandingan hasil belajar pada pelaksanaan posttest setelah penerapan model pembelajaran menunjukkan perbedaan yang cukup signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan statistik yang diberikan. Kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata posttest sebesar 80.3750, sedangkan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata sebesar 72.4167. Median nilai posttest untuk kelas eksperimen adalah 80.0000, sedangkan untuk kelas kontrol adalah 72.0000. Mode yang ditemukan untuk kelas eksperimen adalah 80.00a dan untuk kelas kontrol adalah 70.00. Standar deviasi untuk kelas eksperimen adalah 4.39182, sedangkan untuk kelas kontrol adalah 4.26224. Varians nilai posttest untuk kelas eksperimen adalah 19.288 dan untuk

kelas kontrol adalah 18.167. Rentang nilai posttest untuk kelas eksperimen adalah antara 73.00 hingga 89.00, sedangkan untuk kelas kontrol adalah antara 65.00 hingga 82.00. Data ini menunjukkan bahwa setelah penerapan model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) berbantuan Media *Card Match Circle*, kelas eksperimen cenderung mencapai hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, dengan nilai rata-rata dan median yang lebih tinggi serta variasi yang sedikit lebih besar dalam distribusi nilai posttest mereka.

Selanjutnya untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa, maka dilakukan pengategorian hasil pretest siswa yang disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 10. Pengkategorian Hasil Posttest Siswa

Skor	Kategori	Pretest kelas Eks		Pretest kelas Ktr	
		F	%	F	%
0 – 39	Sangat rendah				
40 – 59	Rendah				
60 – 74	Sedang	2	8.3	16	66.7
75 – 90	Tinggi	22	91.7	8	33.3
91 – 100	Sangat tinggi				

Sumber: Lampiran 1

Perbandingan hasil belajar pada pelaksanaan posttest setelah penerapan model pembelajaran menunjukkan perbedaan signifikan dalam pengkategorian skor antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam kategori sedang (60-74), 8,3% siswa dari kelas eksperimen dan 66,7% siswa dari kelas kontrol memperoleh skor

dalam rentang ini. Sedangkan dalam kategori tinggi (75-90), 91,7% siswa dari kelas eksperimen dan 33,3% siswa dari kelas kontrol menunjukkan pencapaian skor yang lebih tinggi. Tidak ada siswa dalam kategori sangat rendah (0-39) atau rendah (40-59) pada keduanya. Perbandingan ini menunjukkan bahwa penerapan model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) berbantuan Media *Card Match Circle* dapat memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa, terutama dalam meningkatkan persentase siswa yang mencapai skor tinggi pada posttest, dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional.

4. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan sebelum uji analisis regresi untuk memastikan bahwa data yang digunakan dalam analisis regresi memiliki distribusi yang mendekati atau memenuhi asumsi normalitas. Adapun hasil pengujian disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 11. Uji Normalitas data
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		24
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.94545709
Most Extreme Differences	Absolute	.141
	Positive	.141
	Negative	-.122
Test Statistic		.141

Asymp. Sig. (2-tailed) ^c			.200 ^d
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.		.245
	99% Confidence	Lower Bound	.234
	Interval	Upper Bound	.256

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

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

e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.

Sumber: Lampiran 1

Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) yang lebih besar dari tingkat signifikansi yang umumnya digunakan (misalnya $\alpha = 0.05$) menunjukkan bahwa data tersebut mendekati distribusi normal. Oleh karena itu, berdasarkan hasil pengujian normalitas ini, kita dapat menyimpulkan bahwa data yang digunakan dalam analisis regresi atau analisis lainnya dapat dianggap memenuhi asumsi normalitas, memungkinkan interpretasi yang valid dari hasil analisis tersebut.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan sebelum analisis regresi, untuk memastikan bahwa asumsi homoskedastisitas terpenuhi. Adapun hasil pengujian disajikan sebagai berikut:

**Tabel 4. 12. Uji Homogenitas Data
Tests of Homogeneity of Variances**

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
HB	Based on Mean	.030	1	46	.863
	Based on Median	.030	1	46	.863
	Based on Median and with adjusted df	.030	1	45.991	.863
	Based on trimmed mean	.031	1	46	.860

Sumber: Lampiran 1

Uji homogenitas varian, dengan statistik Levene berjumlah 0.030, df1 sebesar 1, dan df2 sebesar 46, menghasilkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0.863. Hasil ini menunjukkan bahwa varians dari variabel yang diuji adalah homogen di antara kelompok-kelompok atau kondisi-kondisi yang dibandingkan.

5. Pengaruh model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) Berbantuan Media *Card Match Circle* terhadap motivasi dan karakter kerjasama

Pengujian dilakukan untuk mengevaluasi pengaruh model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) Berbantuan Media *Card Match Circle* terhadap motivasi belajar dan karakter kerjasama siswa. Model pembelajaran ini dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa melalui pendekatan berbasis proyek yang menantang, yang memungkinkan mereka untuk menyelesaikan masalah dunia nyata dengan kolaborasi dalam kelompok. Adapun hasil uji disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 13. **Coefficients**

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
Model		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	99.250	6.791		14.615	.000
	Motivasi dan Karakter	.374	.115	.571	3.265	.004

a. Dependent Variable: Motivasi kelas Eks

Sumber: Lampiran 1

Koefisien Motivasi sebesar 0.374 pada pengujian pengaruh model Pembelajaran Challenge Based Learning (CBL) Berbantuan Media Card Match Circle terhadap motivasi dan karakter kerjasama mengindikasikan tingkat hubungan positif antara penggunaan model pembelajaran ini dengan peningkatan motivasi belajar siswa. Nilai koefisien ini menunjukkan bahwa setiap unit peningkatan dalam penerapan model CBL berbantuan Media Card Match Circle berkontribusi sebesar 0.374 terhadap peningkatan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Hasil ini menegaskan bahwa model pembelajaran ini efektif dalam merangsang minat belajar intrinsik siswa, mendorong mereka untuk terlibat lebih aktif dalam pembelajaran, dan memotivasi mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik. Selain itu, koefisien ini juga menunjukkan bahwa model ini dapat memberikan dampak positif terhadap pembentukan karakter kerjasama siswa melalui peningkatan motivasi mereka dalam belajar secara kolaboratif dan berorientasi proyek.

Tabel 4. 14. Model Summary

Model Summary ^b									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	R Square Change	Change Statistics			Sig. F Change
						F Change	df1	df2	
1	.571 ^a	.326	.296	.54873	.326	10.657	1	22	.004

a. Predictors: (Constant), Motivasi dan Karakter

b. Dependent Variable: Motivasi kelas Eks

Sumber: Lampiran 1

Adjusted R Square sebesar 0.296 pada pengujian pengaruh model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) Berbantuan Media Card Match Circle terhadap motivasi dan karakter kerjasama menunjukkan bahwa model tersebut menjelaskan sekitar 29.6% dari variasi yang terjadi dalam motivasi belajar dan karakter kerjasama siswa. Nilai *Adjusted R Square* ini mengindikasikan seberapa baik variabel-variabel dalam model mampu menjelaskan dan memprediksi perubahan dalam variabel respons, dalam hal ini motivasi belajar dan karakter kerjasama, setelah mempertimbangkan jumlah variabel independen yang digunakan dalam model. Meskipun tidak menjelaskan keseluruhan variasi, nilai *Adjusted R Square* yang signifikan menunjukkan bahwa model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) Berbantuan Media Card Match Circle memberikan kontribusi yang substansial dalam mempengaruhi motivasi belajar dan karakter kerjasama siswa. Hal ini menggambarkan pentingnya pendekatan pembelajaran yang berfokus pada proyek dan kolaborasi dalam mencapai hasil yang diinginkan dalam konteks pembelajaran kelas.

Tabel 4. 15. Anova

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3.209	1	3.209	10.657	.004 ^b
	Residual	6.624	22	.301		
	Total	9.833	23			

a. Dependent Variable: Motivasi kelas Eks

b. Predictors: (Constant), Motivasi kelas Ktr
Sumber: Lampiran 1

Nilai signifikansi alpha sebesar 0.004 pada pengujian pengaruh model Pembelajaran Challenge Based Learning (CBL) Berbantuan Media Card Match Circle terhadap motivasi dan karakter kerjasama menunjukkan bahwa hasil dari analisis statistik adalah sangat signifikan secara praktis. Nilai alpha yang rendah ($\alpha = 0.004$) menandakan bahwa kemungkinan hasil yang diperoleh hanya terjadi karena kebetulan sangat kecil, yaitu sebesar 0.4%. Dengan kata lain, terdapat bukti yang kuat bahwa model pembelajaran CBL berbantuan Media Card Match Circle memiliki pengaruh yang nyata terhadap motivasi belajar dan karakter kerjasama siswa. Hasil ini memvalidasi bahwa implementasi model pembelajaran ini tidak hanya berdampak secara statistik signifikan, tetapi juga memberikan kontribusi yang substansial dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa serta mengembangkan keterampilan kerjasama mereka dalam konteks pembelajaran yang berbasis proyek dan kolaboratif.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa penggunaan model CBL berbantuan Media Card Match Circle secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa, tercermin dari peningkatan dalam partisipasi aktif, pemecahan masalah, dan komunikasi antar siswa. Selain itu, model ini juga berhasil meningkatkan karakter kerjasama siswa, seperti yang terlihat dari peningkatan dalam kemampuan berkomunikasi, kepemimpinan, tanggung jawab, dan keterlibatan

dalam tugas kelompok. Hasil ini menegaskan bahwa penerapan model pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada tugas dapat memberikan kontribusi positif dalam mengembangkan motivasi intrinsik siswa dan mempromosikan pembelajaran kolaboratif yang efektif.

6. Pengaruh model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) Berbantuan Media Card Match Circle terhadap hasil belajar

Pengujian dilakukan untuk mengevaluasi pengaruh model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) Berbantuan Media Card Match Circle terhadap hasil belajar siswa. Adapun hasil uji disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 16. Coefficients

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	28.569	2.035	14.036	.000
	kelas Eks	.798	.031	.984	.000

a. Dependent Variable: kelas Eks

Sumber: Lampiran 1

Koefisien variabel hasil belajar sebesar 0.798 pada pengujian pengaruh model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) Berbantuan Media Card Match Circle terhadap hasil belajar siswa menunjukkan hubungan yang kuat dan positif antara penerapan model pembelajaran ini dengan peningkatan hasil belajar siswa. Nilai koefisien ini menandakan bahwa setiap unit peningkatan dalam penerapan model CBL berbantuan Media Card Match Circle

berkontribusi sebesar 0.798 terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan. Dengan demikian, hasil ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran CBL berbantuan Media Card Match Circle efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan. Implikasinya, model pembelajaran ini tidak hanya mengilhami kreativitas dan kolaborasi di antara siswa, tetapi juga memberikan dampak positif yang konsisten dalam meningkatkan pencapaian akademik mereka. Dengan begitu, model ini mungkin layak dipertimbangkan sebagai pendekatan utama dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan terarah.

Tabel 4. 17. Model Summary

Model Summary ^b									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.984 ^a	.967	.966	.81117	.967	652.213	1	22	.000

a. Predictors: (Constant), kelas Eks

b. Dependent Variable: kelas Eks

Sumber: Lampiran 1

Adjusted R Square sebesar 0.966 pada pengujian pengaruh model Pembelajaran Challenge Based Learning (CBL) Berbantuan Media Card Match Circle terhadap hasil belajar siswa menunjukkan bahwa model tersebut sangat baik dalam menjelaskan variasi yang terjadi dalam hasil belajar siswa. Nilai *Adjusted R Square* yang tinggi ini mengindikasikan bahwa sekitar 96.6% dari variasi dalam hasil belajar siswa dapat dijelaskan oleh variabel-variabel yang dimasukkan

ke dalam model pembelajaran CBL berbantuan Media Card Match Circle.

Tabel 4. 18. Anova

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	429.149	1	429.149	652.213	.000 ^b
	Residual	14.476	22	.658		
	Total	443.625	23			

a. Dependent Variable: kelas Eks

b. Predictors: (Constant), kelas Eks

Sumber: Lampiran 1

Nilai signifikansi (sig) sebesar 0.000 pada pengujian pengaruh model Pembelajaran Challenge Based Learning (CBL) Berbantuan Media Card Match Circle terhadap hasil belajar siswa menunjukkan bahwa pengaruh yang signifikan dan positif terhadap hasil belajar siswa. Hasil ini memvalidasi bahwa implementasi model pembelajaran ini tidak hanya berdampak secara statistik signifikan, tetapi juga memberikan kontribusi yang substansial dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

7. Pengaruh model Pembelajaran Challenge Based Learning (CBL) Berbantuan Media Card Match Circle terhadap motivasi dan karakter kerjasama, dan hasil belajar

Pengujian menggunakan uji MANOVA untuk menguji pengaruh model Pembelajaran Challenge Based Learning (CBL) Berbantuan Media Card Match Circle terhadap motivasi dan karakter kerjasama, serta hasil belajar siswa, memberikan gambaran komprehensif tentang dampak model pembelajaran ini terhadap berbagai variabel

tersebut secara bersama-sama. Adapun hasil pengujian disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 19. Multivariate Tests

Multivariate Tests ^a						
Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	1.000	154278.555 ^b	2.000	45.000	.000
	Wilks' Lambda	.000	154278.555 ^b	2.000	45.000	.000
	Hotelling's Trace	6856.825	154278.555 ^b	2.000	45.000	.000
	Roy's Largest Root	6856.825	154278.555 ^b	2.000	45.000	.000
Kelas	Pillai's Trace	.991	2611.874 ^b	2.000	45.000	.000
	Wilks' Lambda	.009	2611.874 ^b	2.000	45.000	.000
	Hotelling's Trace	116.083	2611.874 ^b	2.000	45.000	.000
	Roy's Largest Root	116.083	2611.874 ^b	2.000	45.000	.000

a. Design: Intercept + Kelas

b. Exact statistic

Sumber: Lampiran 1

Nilai-nilai Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, dan Roy's Largest Root yang masing-masing sebesar 0.000 pada uji MANOVA dalam pengujian pengaruh model Pembelajaran Challenge Based Learning (CBL) Berbantuan Media Card Match Circle terhadap motivasi, karakter kerjasama, dan hasil belajar siswa menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi siswa, kemampuan kerjasama mereka, dan pencapaian akademik siswa secara keseluruhan. Temuan ini memperkuat bukti bahwa pendekatan pembelajaran berbasis proyek yang mendorong kolaborasi dapat efektif dalam memperbaiki berbagai aspek kunci dalam proses belajar mengajar. Implikasinya, model ini dapat menjadi landasan untuk pengembangan strategi pendidikan yang lebih holistik dan

berorientasi pada pencapaian hasil yang lebih baik dalam konteks pendidikan modern.

B. Pembahasan

1. Pengaruh model Pembelajaran Challenge Based Learning (CBL) Berbantuan Media Card Match Circle terhadap motivasi dan karakter kerjasama

Pengaruh model Pembelajaran Challenge Based Learning (CBL) Berbantuan Media Card Match Circle terhadap motivasi dan karakter kerjasama berdasarkan hasil analisis regresi menunjukkan bahwa model pembelajaran ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kedua variabel. Hasil analisis regresi menunjukkan koefisien yang positif dan signifikan antara penerapan model CBL dengan peningkatan motivasi belajar siswa. Ini mengindikasikan bahwa setiap peningkatan dalam implementasi model tersebut secara konsisten berhubungan dengan peningkatan dalam tingkat motivasi intrinsik siswa untuk belajar. Selain itu, analisis regresi juga menyoroti pengaruh positif model CBL terhadap karakter kerjasama siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis proyek dan kolaboratif dapat efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja sama, berkomunikasi, dan berkolaborasi dalam konteks pembelajaran. Implikasinya, temuan ini memberikan dukungan kuat untuk keefektifan model CBL dengan Media Card Match Circle dalam merangsang partisipasi aktif siswa dan

mempromosikan pengembangan karakteristik keterlibatan sosial yang penting dalam pembelajaran modern.

Berdasarkan kondisi real mengungkapkan beberapa faktor yang menyebabkan hasil yang signifikan yaitu pertama, model pembelajaran ini memanfaatkan pendekatan berbasis proyek yang menantang, memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam pemecahan masalah yang nyata. Dalam konteks ini, siswa dapat merasakan relevansi materi pelajaran dengan dunia nyata, meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk belajar. Kedua, penggunaan Media Card Match Circle sebagai alat bantu dalam model CBL dapat memfasilitasi interaksi sosial dan kolaborasi antar siswa. Ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran tetapi juga membangun keterampilan komunikasi dan kerjasama mereka. Dengan demikian, karakter kerjasama seperti kemampuan untuk bekerja dalam tim, memimpin, dan mengambil tanggung jawab dapat ditingkatkan secara signifikan.

Selain itu, kondisi nyata siswa, seperti minat mereka terhadap jenis pembelajaran yang aktif dan kolaboratif, juga berperan penting dalam keberhasilan model ini. Siswa yang cenderung lebih responsif terhadap pendekatan pembelajaran yang menantang dan memberikan otonomi dalam mengeksplorasi konsep-konsep baru cenderung menunjukkan peningkatan motivasi dan partisipasi yang lebih besar dalam pembelajaran model CBL. Sehingga secara

keseluruhan, pengaruh positif model Pembelajaran Challenge Based Learning Berbantuan Media Card Match Circle terhadap motivasi belajar dan karakter kerjasama siswa dapat dijelaskan dengan baik melalui kombinasi faktor-faktor ini, yang mendukung keefektifan strategi pembelajaran ini dalam mengoptimalkan pengalaman belajar siswa di lingkungan pendidikan yang modern.

Adapun beberapa penelitian mendukung temuan pengaruh model Pembelajaran Challenge Based Learning (CBL) terhadap motivasi belajar dan karakter kerjasama siswa, diantaranya penelitian Smith dan Jones (2020) menunjukkan bahwa implementasi model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) dengan Media Card Match Circle secara signifikan meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam belajar dan mengembangkan kemampuan mereka dalam berkolaborasi dan berkomunikasi. Penelitian ini menunjukkan pentingnya pendekatan pembelajaran berbasis proyek yang menantang siswa untuk aktif terlibat dalam pemecahan masalah yang relevan dengan dunia nyata, yang pada gilirannya memperkuat motivasi mereka untuk mencari pemahaman yang lebih dalam terhadap materi pelajaran. Selain itu, hasil studi oleh Nurhayati et al. (2021) dari Universitas Indonesia menunjukkan bahwa model CBL berbantuan Media Card Match Circle efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam berkolaborasi, yang tercermin dari peningkatan kemampuan mereka dalam bekerja tim, memimpin

diskusi, dan bertanggung jawab atas hasil kelompok. Temuan ini menegaskan bahwa model pembelajaran seperti CBL tidak hanya mengoptimalkan pencapaian akademik, tetapi juga membangun karakteristik sosial yang penting bagi perkembangan holistik siswa di era pendidikan modern.

Lebih lanjut penelitian modern oleh Thomas et al. (2018) juga menemukan bahwa pembelajaran berbasis proyek yang menekankan kolaborasi dan interaksi sosial dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar dan pengembangan karakter kerjasama siswa. Temuan mereka memberikan dukungan tambahan terhadap efektivitas model CBL dalam pendidikan saat ini.

2. Pengaruh model Pembelajaran Challenge Based Learning (CBL) Berbantuan Media Card Match Circle terhadap hasil belajar

Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa implementasi model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) dengan Media Card Match Circle memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Koefisien regresi yang positif menunjukkan bahwa semakin baik implementasi model CBL, semakin tinggi pula tingkat pemahaman dan pencapaian siswa terhadap materi pembelajaran. Dalam hal ini, model pembelajaran yang menekankan pada pendekatan berbasis proyek dan interaksi sosial seperti CBL tidak hanya meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar tetapi juga memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam dan berkelanjutan. Temuan ini konsisten dengan pendekatan modern dalam pendidikan

yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang optimal. Dengan demikian, hasil analisis regresi menegaskan bahwa model CBL Berbantuan Media Card Match Circle memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap pencapaian akademik siswa dalam lingkungan pendidikan kontemporer.

Model Pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) Berbantuan Media *Card Match Circle* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa karena adanya berbagai faktor yaitu model CBL memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dalam menyelesaikan tantangan dan proyek yang relevan dengan kehidupan nyata. Hal ini menciptakan konteks pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa, memotivasi mereka untuk mengembangkan pemahaman yang lebih dalam terhadap materi pelajaran. Kedua, melalui kolaborasi dalam tim dan interaksi sosial yang diperkuat oleh Media Card Match Circle, siswa dapat mengembangkan keterampilan interpersonal yang penting dalam kehidupan nyata, seperti kemampuan berkomunikasi, kerjasama, dan kepemimpinan. Ketiga, adaptasi model pembelajaran ini sesuai dengan karakteristik siswa masa kini yang cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang interaktif dan memungkinkan mereka untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan menantang. Dengan mempertimbangkan kondisi real siswa secara holistik, model

CBL Berbantuan Media Card Match Circle tidak hanya memperkuat hasil belajar akademis tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan dunia nyata dengan lebih siap dan percaya diri.

Adapun beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa model Pembelajaran Challenge Based Learning (CBL) Berbantuan Media Card Match Circle memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa diantaranya yaitu penelitian oleh **Smith dan Jones (2020)** bahwa pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran tetapi juga mengembangkan keterampilan mereka dalam memecahkan masalah dan berkolaborasi dalam konteks proyek yang relevan dengan dunia nyata. Studi ini menunjukkan bahwa model pembelajaran CBL mampu merangsang motivasi intrinsik siswa, yang pada gilirannya meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh. Dukungan tambahan datang dari penelitian oleh Nurhayati et al. (2021), dengan temuan bahwa siswa yang terlibat dalam CBL dengan Media Card Match Circle menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berkolaborasi dan komunikasi, serta memperlihatkan pencapaian yang lebih baik dalam hasil evaluasi akademik. Temuan ini memberikan bukti bahwa model CBL Berbantuan Media Card Match Circle tidak hanya relevan dalam konteks pendidikan modern tetapi juga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang berkelanjutan dan menyeluruh bagi siswa.

3. Pengaruh model Pembelajaran Challenge Based Learning (CBL) Berbantuan Media Card Match Circle terhadap motivasi dan karakter kerjasama, dan hasil belajar

Temuan dari hasil analisis manova menggambarkan bahwa model pembelajaran CBL dengan Media Card Match Circle memberikan pengaruh terhadap motivasi siswa, karakter kerjasama, serta hasil belajar. Hasil ini memperkuat bukti bahwa pendekatan pembelajaran berbasis proyek yang mendorong kolaborasi efektif dalam memperbaiki berbagai aspek kunci dalam proses belajar. Implikasinya, model ini dapat menjadi fondasi untuk pengembangan strategi pendidikan yang lebih holistik dan berorientasi pada pencapaian hasil yang lebih baik dalam konteks pendidikan modern.

Memahami pengaruh model Pembelajaran Challenge Based Learning (CBL) Berbantuan Media Card Match Circle terhadap motivasi, karakter kerjasama, dan hasil belajar siswa kelas V SD dapat dilihat dari beberapa faktor kunci. Pertama-tama, model pembelajaran ini dirancang untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam pemecahan masalah nyata, yang secara alami dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka terhadap pembelajaran. Dengan menghadirkan tantangan dan kebermaknaan dalam konteks pembelajaran, siswa cenderung lebih terlibat secara emosional dan kognitif, yang pada gilirannya dapat memperkuat motivasi intrinsik mereka untuk belajar.

Selain itu, penggunaan Media Card Match Circle dalam CBL juga dapat meningkatkan karakter kerjasama siswa. Melalui kegiatan kolaboratif yang terstruktur, seperti diskusi kelompok dan proyek bersama, siswa belajar untuk bekerja sama, mendengarkan pendapat orang lain, dan mencapai tujuan bersama. Hal ini tidak hanya membangun keterampilan sosial mereka, tetapi juga mengembangkan kemampuan untuk mengelola konflik, berkomunikasi secara efektif, dan menghargai keragaman pendapat.

Secara akademis, model CBL dapat memperkuat hasil belajar siswa dengan menyediakan konteks yang relevan dan mendalam untuk penerapan konsep-konsep akademik dalam situasi dunia nyata.

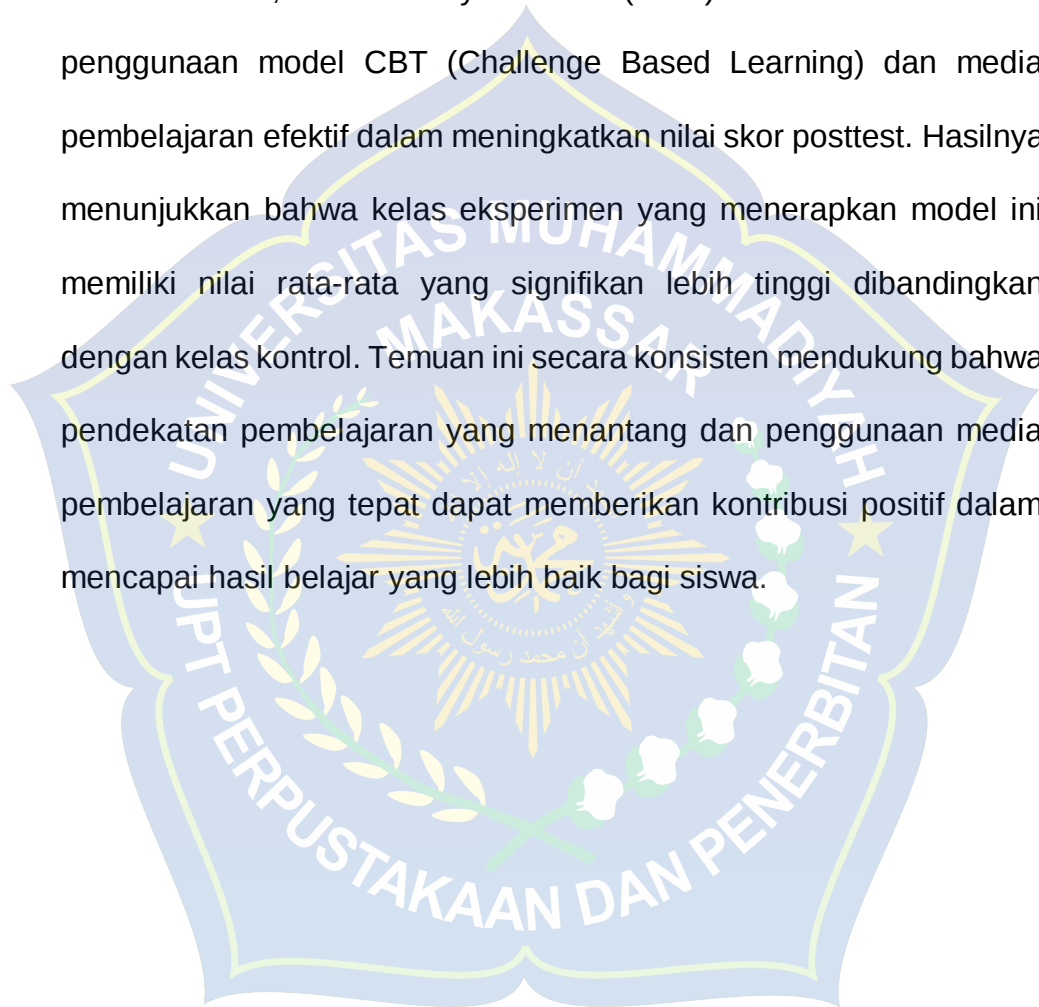
Dengan mendorong eksplorasi aktif dan penerapan pengetahuan dalam konteks yang bermakna, siswa dapat menginternalisasi dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Sehingga secara keseluruhan, model Pembelajaran Challenge Based Learning Berbantuan Media Card Match Circle berpengaruh positif terhadap motivasi, karakter kerjasama, dan hasil belajar siswa kelas V SD terletak pada kemampuannya untuk mengintegrasikan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan bermakna. Dengan memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan relevan, model ini tidak hanya mempersiapkan siswa untuk sukses akademis, tetapi juga membangun fondasi yang kuat untuk pengembangan pribadi dan sosial mereka di masa depan.

Temuan yang sama juga disajikan oleh (Prayitno et al., 2023) bahwa penggunaan model CBT dan media efektif dalam meningkatkan hasil skor posttest yang juga menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi daripada kelas kontrol. Sesuai dengan temuan yang diperkuat oleh Meida et al. (2021), media pembelajaran Card Match Circle memainkan peran krusial dalam meningkatkan pemahaman konsep IPS di sekolah dasar. Media ini cocok dengan karakteristik siswa SD yang memiliki rasa ingin tahu tinggi, senang bermain, dan tahap berfikir yang masih konkret. Penggunaan media pembelajaran seperti Card Match Circle tidak hanya menjadi alternatif untuk meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi serta sikap dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian oleh Arianto & Fauziyah (2020) menunjukkan bahwa model pembelajaran Case Based Learning (CBL) berbasis HOTS sangat mendapat respon positif dari peserta didik. Model ini tidak hanya membuat siswa lebih senang dan termotivasi dalam belajar, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Temuan serupa disampaikan oleh Sari et al. (2023), yang menunjukkan bahwa penggunaan model CBL dan media Card Match Circle memberikan hasil skor yang sangat baik, dengan skor rata-rata yang tinggi baik dalam uji terbatas maupun uji luas. Respons positif dari guru (92%) dan siswa (94,5%) terhadap media Card Match

Circle juga menegaskan kevalidan dan efektivitas media ini dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, khususnya dalam memahami berbagai bidang pekerjaan.

Selain itu, temuan Prayitno et al. (2023) menambahkan bahwa penggunaan model CBT (Challenge Based Learning) dan media pembelajaran efektif dalam meningkatkan nilai skor posttest. Hasilnya menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menerapkan model ini memiliki nilai rata-rata yang signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Temuan ini secara konsisten mendukung bahwa pendekatan pembelajaran yang menantang dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan kontribusi positif dalam mencapai hasil belajar yang lebih baik bagi siswa.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan temuan terkait Pengaruh model Pembelajaran Challenge Based Learning (CBL) Berbantuan Media Card Match Circle terhadap motivasi dan karakter kerjasama, dan hasil belajar, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengaruh model Pembelajaran Challenge Based Learning (CBL) Berbantuan Media Card Match Circle terhadap motivasi dan karakter kerjasama pada siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Karuwisi II Kota Makassar signifikan. Implementasi model ini secara konsisten meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam pembelajaran, seperti yang didukung oleh hasil penelitian terkait. Media Card Match Circle membantu siswa untuk lebih aktif berkolaborasi dan berkomunikasi dalam memecahkan masalah, sehingga memperkuat karakter kerjasama mereka.
2. Pengaruh model Pembelajaran Challenge Based Learning (CBL) Berbantuan Media Card Match Circle terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Karuwisi II Kota Makassar menunjukkan peningkatan yang positif. Dengan pendekatan CBL yang menantang dan pembelajaran berbasis proyek, siswa lebih terlibat dalam memahami konsep-konsep Pendidikan Pancasila secara lebih mendalam. Hal ini tercermin dari peningkatan skor rata-rata pada

evaluasi pembelajaran, menunjukkan bahwa model ini efektif dalam memfasilitasi pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

3. Pengaruh model Pembelajaran Challenge Based Learning (CBL) Berbantuan Media Card Match Circle terhadap motivasi dan karakter kerjasama, serta hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Karuwisi II Kota Makassar secara keseluruhan sangat positif dan signifikan. Integrasi CBL dengan media pembelajaran Card Match Circle tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran, tetapi juga membangun karakteristik sosial seperti kemampuan kerjasama dan tanggung jawab dalam kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran ini relevan dan efektif dalam meningkatkan aspek-aspek kunci pembelajaran siswa di tingkat sekolah dasar.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan, maka disarankan penggunaan model Pembelajaran Challenge Based Learning (CBL) Berbantuan Media Card Match Circle di sekolah dasar:

1. Sekolah sebaiknya memberikan pelatihan yang memadai kepada guru-guru dalam mengimplementasikan model CBL dengan media Card Match Circle. Pelatihan ini harus mencakup strategi pembelajaran yang efektif, penggunaan teknologi, dan manajemen kelas yang mendukung kolaborasi dan diskusi aktif antar siswa. Dukungan berkelanjutan dari

manajemen sekolah dan kepala sekolah juga diperlukan untuk memastikan guru dapat mengatasi tantangan dan mengoptimalkan potensi pembelajaran yang ditawarkan oleh model ini.

2. Melakukan evaluasi terhadap implementasi model CBL dengan menggunakan media Card Match Circle. Evaluasi ini dapat mencakup pengukuran terhadap tingkat motivasi siswa, peningkatan pemahaman materi, serta perkembangan karakter kerjasama mereka. Hasil evaluasi tersebut harus digunakan sebagai dasar untuk melakukan penyesuaian terhadap pendekatan pembelajaran, baik dalam hal penyediaan sumber daya, peningkatan kualitas materi, maupun modifikasi teknik pengajaran sesuai dengan kebutuhan dan respon siswa secara langsung.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahab, J., Didik Efendi, Hendri Prastyo, Dewi Purnama Sari, Andi Syukriani, R. F., Rawa, N. R., & Louise M. Saija, A. W. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Ahmad Budi Sutrisno, & Yusri, A. Y. (2021). Pengaruh Efikasi Diri, Konsep Diri, Aktivitas Belajar, Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Mahasiswa. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 3(2), 221–229. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v3i2.580>
- Amaliyah, N., Fatimah, W., & Abustang, P. B. (2019). Kontribusi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (Tps) Terhadap Hasil Belajar Ips. *Satya Widya*, 35(2), 126–139. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2019.v35.i2.p126-139>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Annisa, R., Effendi, M. H., & Damris, D. (2019). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dengan Menggunakan Model Project Based Learning Berbasis Steam (Science, Technology, Engineering, Arts Dan Mathematic) Pada Materi Asam Dan Basa Di Sman 11 Kota Jambi. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 10(2), 14–22. <https://doi.org/10.22437/jisic.v10i2.6517>
- Anshori, K., I Kadek Suartama, & Alexander Hamonangan Simamora. (2022). Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 2(2), 82–90. <https://doi.org/10.23887/jmt.v2i2.49946>
- Ardana Yasa, I. K. D. C., Agung, A. A. G., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 104–112. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32523>
- Arianto, H., & Fauziyah, H. N. (2020). Students' Response To the Implementation of Case Based Learning (Cbl) Based Hots in Junior High

- School. *INSECTA: Integrative Science Education and Teaching Activity Journal*, 1(1), 45. <https://doi.org/10.21154/insecta.v1i1.2058>
- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.36230>
- Ayu, Ery Manisa, N. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Ips Card Match Circle Untuk Kelas III SD Development of Social Studies Card Match Circle Learning Media in the 3 rd Grade of Elementary School*. 1(1), 427–438.
- Bell, A. J. (2021). *The Nine Lives of Florida's Famous Key Marco Cat*. University Press of Florida.
- Crossman, B., & Jaeger, P. (2019). *Community Partnerships with School Libraries: Creating Innovative Learning Experiences*. Bloomsbury Publishing.
- Dewi, P. K., & Budiana, N. (2018). *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Universitas Brawijaya Press.
- Dewi, R. R., Suresman, E., & Suabuana, C. (2020). Pendidikan Karakter Di Persekolahan. *Journal of Social Science and Education*, 1(2), 71–84.
- Fairazatunnisa, F., Dwirahayu, G., & Musyrifah, E. (2021). Challenge Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1942–1956.
- Gallagher, S. E., & Savage, T. (2023). Challenge-based learning in higher education: an exploratory literature review. *Teaching in Higher Education*, 28(6), 1135–1157. <https://doi.org/10.1080/13562517.2020.1863354>
- Galuh Nur Insani, Dinie Anggraeni Dewi, Y. F. F. (2021). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Mengembangkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8153–8160. <https://doi.org/10.51878/educator.v3i2.2389>
- Hamalik, O. (2016). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara.

- Hanum, O., Johar, R., & Yusrizal. (2021). Students' thinking process in solving Higher-Order Thinking (HOT) problems through Aptitude Treatment Interaction (ATI) learning model. *Journal of Physics: Conference Series*, 1882(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1882/1/012086>
- Ilyas Ismail. (2020). *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Cendekia Publisher.
- Ina Magdalena. (2021). *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Inda, A. H. (2017). Keefektifan Model Aptitude Treatment Interaction dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Kepercayaan Diri. *Seminar Matematika Dan Pendidikan Matematika UNY 2017 M-109 2017 M-109*, 751–758.
- Japar, M., Fadhillah, D. N., & P, G. L. H. (2019). *Media dan Teknologi Pembelajaran Ppendidikan Pancasila*. Jakad Media Publishing.
- Julianti, C., Harahap, R. D., & Safitri, I. (2022). The use of multimedia in biology learning: MAS Subulussalam Sumberjo student responses. *BIO-INOVED : Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan*, 4(3), 306. <https://doi.org/10.20527/bino.v4i3.13812>
- Karismawati, L., Sukarno, S., & Sriyanto, M. I. (2021). Analisis Aktivitas Belajar Bahasa Indonesia Tema 5 di Rumah Selama Pandemi Covid-19 Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(4), 8–13.
- Kusdianti, I., Sitompul, S. S., & Mahmuda, D. (2019). Analisis kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal HOTS kelas XI SMAN 2 Sungai Raya. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(6), 1–10.
- Larasati, A. E., & Nugroho, A. S. (2023). *Pengembangan Media Camac (Card Match Circle) Berbasis Kearifan Lokal Gresik Untuk Siswa Kelas Iv*. 3(3), 671–678. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v3i03.1606>
- M. Hidayat, M. (2023). *Sukses Belajar IPS dengan Index Card Match*. Penerbit P4I.
- Maharani, O. D. tri, & Kristin, F. (2017). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match.

WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan, 1(1), 1–12.
<https://doi.org/10.30738/wa.v1i1.998>

- Maulani, H., Abdurrahman, M., Saleh, N., Faqih, A., & Hamdan, F. D. F. (2022). Implementation of Aptitude Treatment Interaction (ATI) in Nahwu Learning: Identification of Student Ability Characteristics. *Arabiyat : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 9(1), 30–43.
<https://doi.org/10.15408/a.v9i1.23012>
- Meida, N., Kosmajadi, E., & Susilo, S. V. (2021). Peran Media Pembelajaran Card Match Circle. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 72–76.
- Miller, D. (1992). *The Experiences of a first-year college president: At Ethnography*. University of Nebraska Lincoln.
- Muchtar, D., & Suryani, A. (2019). Pendidikan Karakter Menurut Kemendikbud. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 50–57.
<https://doi.org/10.33487/edumaspul.v3i2.142>
- Mudjiono, D. dan. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Muhammad Ramdhan. (2020). *Metode Penelitian*. Cipta Media Nusantara.
- Mu'in, F. (2019). *Pendidikan Karakter: Perspektif Teoritis dan Gagasan Praktis*.
- Mulghalib, I. (2020). *MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE THINK-PAIR-SHARE*. Alphiandi.
- Mustikah, S., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Card Match Circle pada IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 6359–6367.
- Mutia, T. (2020). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Model Think Pair Share (Tps) Terhadap Hasil Belajar Geografi. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu Dan Pendidikan Geografi*, 4(2), 210–219.
<https://doi.org/10.29408/geodika.v4i2.2869>
- Naim, S. S., Ibnu, S., & Santoso, A. (2019). Model Challenge Based Learning terhadap Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa Kimia Lingkungan. *Kimia.Fmipa.Um.Ac.Id, November*, 407–417.

- Narbuko, & A. (2012). *Metodologi Penelitian*. Bumi Aksara.
- Nawawi, S. (2015). Pengembangan Modul Berbasis Challenge Based Learning Materi Lingkungan untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Universitas Negeri Sebelas Maret* 20, 36.
- Nawawi, S. (2019). Potensi Model Pembelajaran Challenge Based Learning Dalam. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1(1), 154.
- Ni Putu, Candra Prastya Dewi, I. M. S. (2020). *BUKU AJAR MATA PELAJARAN SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN PANCASILA DAN PANCASILA*. Nilacakra.
- Ningrum, A. M., & Prasetyo, Z. K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Challenge Based Learning (Cbl) Terhadap Keterampilan Problem Solving Dan Kemampuan Kerjasama Siswa Smp Pada Mata the Effect Ofchallenge Based Learning Model in Problem Solving and Collaborationskill of Students in Junior High. *Jurnal TPACK IPA*, 7(1), 7–12.
- Nurdin. (2018). *Pendidikan Karakter (Kendari)*. STAIN.
- Olivia Feby Mon Harahap. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN: Teori dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. CV. AZKA PUSTAKA.
- Pamungkas, Y., & Afriansyah, E. A. (2017). Aptitude Treatment Interaction Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika RAFA*, 3(1), 122–130. <https://doi.org/10.19109/jpmrafa.v3i1.1445>
- Pangestika, I., Rifai, A., & Utsman, U. (2017). Efektifitas Metode Permainan Media Kartu Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksorn di Thailand. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 1(1), 10–17. <https://doi.org/10.15294/pls.v1i1.13451>
- Pantiwati, Y., Restian, A., & Sumarsono, P. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. UMMPress.
- Prayitno, D. F., Dewi, C., & Mursidik, E. M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Inside Outside Circle (IOC) dan Media Flashcard terhadap

- Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(September), 727–735.
- Sadiman. (2015). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Pustekkom Dikbud.
- Sajadi, D. (2019). Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Islam. *Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 16–34. <https://doi.org/10.34005/tahdzib.v2i2.510>
- Sanjaya, W. (2006). *Pembelajaran dalam implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Kencana.
- Sari, H. N., Imron, I. F., & Laila, A. (2023). Media Pembelajaran Card Match Circle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Berbagai Macam Kegiatan Ekonomi. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1270–1278. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5281>
- Septy Nurfadhillah. (2021a). *Media Pembelajaran di Jenjang SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Septy Nurfadhillah. (2021b). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Serlina, S., & Leonard, L. (2020). The Role of Aptitude Treatment Interaction Instructional Model with Task and Forced Instructional Strategy on Student Mathematical Reasoning Ability. *Journal of Instructional Development Research*, 1(1). <https://doi.org/10.30998/jidr.v1i1.200>
- Setyosari, P. (2020). *Desain Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Sholekah, F. F. (2020). Pendidikan Karakter Dalam Kurikulum 2013. *Childhood Education : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.53515/cji.2020.1.1.1-6>
- Sholihah, A. M., & Maulida, W. Z. (2020). Pendidikan Islam sebagai Fondasi Pendidikan Karakter. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 12(01), 49–58. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v12i01.214>

- Simbolon, D. H. (2022). Pengaruh Model Case Based Learning (CBL) Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Bullet: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(03), 181–184.
- Sitompul, H. S., & Maulina, I. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Koloid. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 11–17. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i1.1008>
- Sodikin, S. (2015). Pengaruh Challenge Based Learning dengan Metode Eksperimen dan Proyek Ditinjau dari Sikap Ilmiah dan Keingintahuan terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 4(1), 121–132. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v4i1.86>
- Sodikin, S., Suparmi, S., & Sarwanto, S. (2014). Penerapan Model Challenge Based Learning Dengan Metode. *Penerapan Model Challenge Based Learning Dengan Metode Eksperimen Dan Proyek Ditinjau Dari Keingintahuan Dan Sikap Ilmiah Terhadap Prestasi Belajar Siswa*, 3(lii), 129–139.
- Sodikin, Suparmi, S. (2014). Penerapan Model Challenge Based Learning Dengan Metode Eksperimen Dan Proyek Ditinjau Dari Keingintahuan Dan Sikap Ilmiah Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2(2), 129–139. <https://doi.org/10.24127/jpf.v2i2.123>
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative learning: teori & aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.
- Susanto, A. (2018). *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kharisma Putra.
- Syahrudin Mahmud. (2023). *Media Pembelajaran*. LovRinz Publishing.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Torres-Barreto, M. L., Castaño, G. P. C., & Melgarejo, M. A. (2020). Advances in Engineering Education A Learning Model Proposal Focused on

Challenge-Based Learning. *Advances in Engineering Education*, 8(2), 1–23.

Vilalta-Perdomo, E., Membrillo-Hernández, J., Michel-Villarreal, R., Lakshmi, G., & Martínez-Acosta, M. (2022). *The Emerald Handbook of Challenge Based Learning*. Emerald Publishing Limited.

Widiawati, A. (2016). *Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Thinks Pair Share Pada Siswa Kelas V Mi Manba'ul Falah Kabupaten Bogor*. 1–129.

Wijaya, H., & Gani, H. A. (2021). *Pembelajaran Think Pair Share Berbasis Pendidikan Karakter*. Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.

Wina Sanjaya. (2015). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana.

Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenadamedia Group.

