

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Media *Flash Card* pada Siswa Kelas 2 SDN 02 Tawangrejo

Desy Cahyanda Fitri Wibisono¹, Murti Sumeni², Fida Chasannatun³

^{1,3}Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Madiun

²SDN 02 Tawangrejo

cahyandadesy@gmail.com*



e-ISSN: 2987-811X

MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin

<https://ejournal.lumbungpare.org/index.php/maras>

Vol. 2 No. 3 September 2024

Page: 1477-1485

Article History:

Received: 11-08-2024

Accepted: 16-08-2024

Abstrak : Kemampuan setiap siswa untuk mencapai kompetensi yang ditetapkan selama proses pembelajaran merupakan pengukuran sukses proses pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa berbagai aspek perilaku siswa mengalami perbaikan, termasuk perbaikan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SDN 02 Tawangrejo pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilakukan di kelas 2 SDN 02 Tawangrejo Madiun. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 2 dengan jumlah 11 Siswa. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas 2 SDN 02 Tawangrejo dari tahap prasiklus 65 menjadi 77 pada siklus I dan kemudian mencapai 86 pada Siklus II. Presentase ketuntasan juga meningkat dimana tahap prasiklus 27,7% menjadi 70% pada siklus I dan akhirnya mencapai 100% pada siklus II. Sehingga dapat dikatakan penerapan model pembelajaran problem based learning menggunakan media flash card dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 pada pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci : Problem Based Learning; Flash Card; Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pada dasarnya, pendidikan adalah proses di mana seseorang tumbuh menjadi lebih siap untuk menghadapi perubahan dan masalah tanpa kehilangan identitasnya. Pendidikan, menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, didefinisikan sebagai upaya yang direncanakan dan disadarkan untuk menciptakan lingkungan dan proses belajar di mana siswa dapat sepenuhnya memanfaatkan kekuatan spiritual keagamaan, disiplin diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan kemampuan mereka sendiri. Satu dari banyak faktor yang mempengaruhi kemajuan negara adalah pendidikan,

yang merupakan dasar utama bagi kemajuan individu dan masyarakat (Malikhatun & Artharina, 2023). Pemberdayaan peserta didik dengan kemampuan adaptasi literasi dan perkembangan kognitif yang kokoh sangat penting dalam era digital yang cepat berkembang ini. Kemampuan adaptasi literasi memungkinkan peserta didik untuk memahami pernyataan dengan menafsirkan dan menelaah teks (Rahmasari et al., 2022).

Pendidikan erat kaitannya dengan proses belajar mengajar. Ini terlihat di sekolah, di mana siswa dan guru berinteraksi satu sama lain untuk mendapatkan pengetahuan dan melakukan kegiatan belajar. Belajar mengajar yang tidak terarah adalah salah satu alasan mengapa pendidikan tidak maju. Dimana seorang guru mengabaikan tujuan dan komponennya. Pada dasarnya, belajar mengajar adalah inti dari pendidikan. Belajar adalah proses perubahan perilaku yang disebabkan oleh interaksi seseorang dengan lingkungannya. Hasil belajar mengubah perilaku individu. Perubahan ini konsisten, efektif, positif, aktif, dan terarah. Menurut ahli pendidikan dan psikologi, hal ini dapat terjadi dalam berbagai situasi. Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru, bahan pelajaran, pendekatan penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar di lingkungan belajar. Selanjutnya, keberhasilan dalam proses belajar dan pembelajaran dapat diukur melalui tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Dengan tercapainya tujuan pendidikan, guru dapat dianggap berhasil dalam mengajar. Oleh karena itu, seberapa efektif sebuah proses pembelajaran dan belajar ditentukan oleh bagaimana interaksi di antara elemen-elemen tersebut bekerja.

Guru berfungsi sebagai komponen utama dan sebagai pengatur proses pembelajaran. Akibatnya, guru harus dapat membuat proses pembelajaran lebih efektif, menarik, dan bermakna bagi siswa agar tujuan pembelajaran tercapai. Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran, salah satunya adalah metode pembelajaran yang dipilih dan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa (Hayati, 2021). Guru harus mampu membangun interaksi pembelajaran yang bermakna bagi siswa dari berbagai pendekatan pembelajaran yang tersedia. Pembelajaran yang bermakna adalah kegiatan pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, menumbuhkan minat mereka, dan mendorong mereka untuk melakukan kegiatan dengan menyenangkan atau menyenangkan sehingga mereka dapat mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

Hasil belajar adalah pencapaian yang dapat diukur yang dicapai seseorang selama proses belajar. Guru dapat menilai apakah siswa telah mencapai tingkat kemahiran yang ditentukan dengan menggunakan hasil pembelajaran. Ini mencakup perkembangan dalam berbagai aspek, termasuk pemahaman kognitif, perasaan afektif, dan keterampilan psikomotorik. Dalam kasus ini, skor dari aktivitas dan proses pembelajaran digunakan untuk menilai hasil belajar. Sesuai dengan konsep yang dikemukakan (Susanto, 2013), hasil belajar yang ideal tidak terbatas pada pemahaman konsep semata. Hasil belajar mencerminkan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, meliputi aspek afektif dan psikomotorik yang menjadi fokus metode pelatihan. Kemampuan setiap siswa untuk mencapai kompetensi yang ditetapkan selama proses pembelajaran merupakan pengukuran sukses proses pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa berbagai aspek perilaku siswa mengalami perbaikan, termasuk

perbaikan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sebagai contoh, hasil belajar yang diharapkan di tingkat Sekolah Dasar (SD) adalah mencapai tingkat kelulusan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Oleh karena itu, jika siswa berhasil memanfaatkan nilai yang memenuhi atau melampaui bidang KKM yang ditetapkan sekolah, pengenalan akan diberikan.

Sebagai hasil dari observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik tetap rendah. Mungkin ada siswa yang kurang bersemangat dan tidak terpacu untuk mengikuti pelajaran selama proses belajar, yang menyebabkan tingkat keberhasilan belajar siswa rendah. Ini ditunjukkan oleh siswa yang sering mengganggu teman sekelasnya di kelas, terlibat terlalu banyak dalam kegiatan pribadi, seperti bermain saat guru memberikan penjelasan, dan berbicara dengan teman sekelasnya. Model pembelajaran konvensional yang hanya melibatkan penulisan di papan tulis masih digunakan oleh guru. Guru kemudian memberikan tugas kepada siswa dan menilai hasilnya. Akibatnya, siswa tetap mendapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) saat penilaian akhir pembelajaran dilakukan. Siswa dapat menjadi bosan dan tidak tertarik pada pelajaran jika tidak ada variasi dalam model pembelajaran. Permasalahan tersebut dapat mempengaruhi minat belajar siswa dan hasil belajar mereka, yang tercermin dari hasil belajar siswa yang tidak memenuhi standar sekolah.

Memanfaatkan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif serta menumbuhkan keinginan siswa untuk belajar adalah salah satu cara kerja sama untuk mengubah pembelajaran di sekolah dasar ke arah yang lebih baik. Pada dasarnya, model pembelajaran adalah pola atau perencanaan yang digunakan untuk mengatur pembelajaran di kelas atau tutorial. Model pembelajaran berkaitan dengan semua pendekatan pembelajaran yang digunakan, termasuk tujuan pengajaran, lingkungan pembelajaran, tahap-tahap kegiatan pembelajaran, dan pengelolaan kelas (Suasaningdyah, 2021). Pembelajaran di kelas membutuhkan berbagai media dan model pembelajaran untuk membantu siswa belajar dan memperluas pengetahuan mereka.

Metode pembelajaran berbasis masalah, atau PBL, berpusat pada peserta didik dan memberi mereka kesempatan untuk belajar secara aktif melalui pemecahan masalah. Metode ini dapat diterapkan pada dunia nyata (Awaludin Burhana et al., 2021). Untuk memaksimalkan manfaat PBL di kelas besar, diperlukan strategi yang inovatif dan efisien. Ini karena kelas besar membuat interaksi peserta didik dengan guru dan perhatian individual menjadi terbatas (Sukarta, 2020). Inovasi yang dibuat untuk memaksimalkan PBL di kelas harus sesuai dengan zaman agar peserta didik dapat menggunakan teknologi dengan bijak (Putri et al., 2022).

Media pembelajaran, selain model pembelajaran, berkontribusi besar pada keberhasilan pembelajaran. Media adalah sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi pendidikan. Kartu gambar adalah salah satu jenis media yang dapat digunakan. Salah satu teknologi yang dapat membantu menerapkan PBL adalah *flash card* digital. *Flash card* digital memberikan tampilan yang menarik yang dibantu oleh kemajuan teknologi, yang dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar (Permata & Surmilasari, 2023). *Flash card* adalah alat pembelajaran yang luar biasa yang membantu peserta didik memperkuat dan mengingat konsep penting. Kartu-kartu ini terdiri dari gambar, tulisan, dan simbol yang memberikan

arahan dan mengingatkan mereka pada topik yang terkait (Hayati, 2021). Dikombinasikan dengan digital, *flash card* dapat menampilkan tampilan yang lebih besar, membuatnya lebih mudah diamati oleh siswa (Permata & Surmilasari, 2023). Dalam PBL, penggunaan *flash card* digital dapat meningkatkan akses peserta didik terhadap informasi, meningkatkan partisipasi peserta didik, dan mendukung pembelajaran yang lebih terarah (Sutrami & Amrullah, 2023).

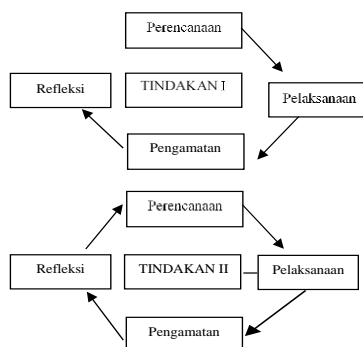
Dalam kelas yang menggunakan PBL, peserta didik bekerja dalam tim untuk memecahkan masalah dunia nyata (*red word*). Contoh soal tidak hanya memberikan latihan, tetapi juga membuat peserta didik tertarik untuk melakukan penyelidikan untuk menemukan jawabannya sendiri dan berbagi hasilnya dengan orang lain. Peneliti menggunakan *flash card* untuk menyajikan materi secara menyeluruh dalam kasus ini. Penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik, yang pada gilirannya akan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa peserta didik mencoba memecahkan masalah atau kasus yang dihadapi dengan menggunakan media *flash card* (Hikmalia et al., 2022). Selain itu, penggunaan media *flash card* dapat membantu menyelesaikan masalah yang muncul selama proses pembelajaran (Hikmalia et al., 2022). Penelitian sebelumnya dilakukan oleh (Pasaribu, 2021) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar ketika menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan *flash card*. Senada dengan penelitian oleh (Jana & Sugiyarta, 2018) bahwa *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi vektor sebanyak kurang lebih 71,87% dari proposal sebelumnya, yang hanya 28,17% ketuntasannya.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti tertarik dalam melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Media *Flash Card* pada Siswa Kelas 2 SDN 02 Tawangrejo”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian tindakan kelas, juga dikenal sebagai penelitian tindakan kelas. Istilah "penelitian tindakan kelas" mengacu pada penelitian yang dilakukan di lingkungan kelas. Sehubungan dengan ini (Arikunto, 2010) penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian yang berfokus pada masalah yang dirasakan langsung oleh guru dan muncul di kelas. Dalam penelitian ini, peneliti menjelaskan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam Pendidikan Pancasila kelas 2 dengan menggunakan media *flash card*. Oleh karena itu, pengumpulan data dalam penelitian ini bersifat deskriptif.

Proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas dapat dirujuk dari beberapa model tetapi yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan (Rizal, 2022) menggunakan model siklus yang dibuat oleh Kemmis dan Targgert, yang terdiri dari perencanaan (pengorganisasian rencana), tindakan (pelaksanaan kegiatan), observasi (melakukan pengamatan), dan refleksi (reflektor). Hasil refleksi digunakan untuk menyempurnakan desain (*rivese*) dan kemudian alur kegiatan kelompok penerapan sederhana disajikan sebagai berikut :



Gambar 1. Bagan Model PTK (Arikunto, 2015)

Di SDN 02 Tawangrejo, penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada siswa kelas 2 tahun pelajaran 2023/2024, yang terdiri dari 11 siswa. Tes, observasi, dan wawancara adalah metode pengumpulan data dan model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil observasi pra-siklus kelas 1 yang dilakukan untuk mengetahui kondisi awal menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Dari 11 siswa, 3 telah mencapai KKM, sementara 8 siswa belum mencapai KKM, yaitu lebih dari 70. Kategori perolehan hasil belajar siswa pra-siklus dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Belajar Prasiklus

Interval Nilai	Kategori	Frequensi	%
90-100	Sangat Baik		
80-89	Baik	1	3%
70-79	Cukup	2	19%
60-69	Kurang	4	39%
<59	Sangat Kurang	4	39%
Jumlah		11	
Skor Tertinggi		80	
Skor Terendah		50	
Nilai Rata- Rata		65	
Ketuntasan Klasikal		27,27%	

Hasil belajar pada tahap pra-siklus rata-rata mencapai nilai 65. Dari satu siswa yang mengikuti ujian, tiga di antaranya mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM), yaitu 75, terdiri dari satu siswa dengan kriteria baik dan dua siswa dengan kriteria cukup. Sementara itu, delapan siswa belum mencapai KKM, dengan empat siswa dalam kategori kurang dan empat siswa dalam kategori sangat kurang, masing-masing dengan nilai <59. Dengan demikian, hasil pra-siklus menunjukkan bahwa siswa kelas 2 SDN 02 Tawangrejo masih memiliki hasil belajar yang buruk, dengan ketuntasan klasik 27,27%. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa guru lebih banyak

memberikan penjelasan konvensional atau ceramah menggunakan alur LKS tanpa mempertimbangkan kondisi kontekstual siswa. Akibatnya, pembelajaran menjadi tidak menarik bagi siswa. Oleh karena itu, siswa cenderung menghafal materi tanpa memahami hubungannya dengan kondisi kontekstual mereka. Tindakan diperlukan untuk siklus pertama dan kedua untuk memperbaiki pembelajaran karena masalah yang ditemukan di awal siklus.

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus 1 dan Siklus 2

Interval Nilai	Kategori	Siklus 1		Siklus 2	
		F	%	F	%
90-100	Sangat Baik	3	15%	5	30%
80-89	Baik	4	30%	4	44%
70-79	Cukup	1	25%	3	18%
60-69	Kurang	2	15%	-	8%
<59	Sangat Kurang	1	15%	-	
Jumlah		11		11	
Skor Tertinggi		97		100	
Skor Terendah		58		72	
Nilai Rata- Rata		77		86	
Ketuntasan Klasikal		72,7%		100%	

Menurut hasil tindakan siklus 1, dari 11 siswa, 8 mencapai hasil belajar di atas Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM), dengan 3 siswa berada dalam kategori "Sangat Baik", 4 siswa berada dalam kategori "Baik", dan 1 siswa berada dalam kategori "Cukup". Dengan perolehan ini, ketuntasan klasikal mencapai 72,7%. Tiga siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM), dengan 2 siswa berada dalam kategori "Kurang". Siklus pertama menghasilkan nilai rata-rata 77, tetapi data tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan atau memenuhi indikator keberhasilan, yaitu ketuntasan klasik 80%. Akibatnya, siklus berikutnya membutuhkan tindakan tambahan.

Hasil tindakan siklus 2 menunjukkan bahwa dari 11 siswa, sebanyak 11 telah mencapai hasil belajar yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Ada empat siswa yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik", 4 siswa yang termasuk dalam kategori "Baik", dan 3 siswa yang termasuk dalam kategori "Cukup". Siklus 2 menghasilkan nilai rata-rata 86, dan data menunjukkan peningkatan yang signifikan dan memenuhi indikator keberhasilan yaitu ketuntasan klasikal 80%.

Pembahasan

Hasil analisis data menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang menggunakan model *problem based learning* dengan media *flash card* mengalami banyak perubahan dalam hasil belajar serta prosesnya selama proses pembelajaran. Nilai ketuntasan siswa meningkat dari pra-siklus 27,27%, siklus I 72,7%, dan siklus II 100%. Dengan menggunakan media *flash card* dalam pembelajaran, siswa belajar

berpikir kritis dan berpartisipasi secara aktif dalam kelas. Dalam model pembelajaran berdasarkan masalah, media *flash card* digunakan. Pada awal pelajaran, siswa diberikan suatu video yang mendorong mereka untuk berpikir kritis tentang cara menyelesaikan masalah tersebut. Setelah pelajaran selesai, peneliti memberikan media kongkrit kepada siswa, yang dibagi menjadi kata-kata tentang penyebutan. Untuk meningkatkan pemahaman siswa, peneliti memberikan media kongkrit berupa kartu *flash card*.

Selama siklus kedua, siswa sudah terlibat aktif dalam pembelajaran. Namun, ada beberapa siswa yang berbicara dengan teman sekelas dan tidak fokus pada kegiatan pembelajaran saat menyelesaikan masalah. Jika guru meminta mereka untuk kembali fokus pada masalah tersebut, masalah ini dapat diselesaikan. Metode ini memungkinkan siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dan menerapkan ide-ide pendidikan pancasila dalam konteks kehidupan sehari-hari. Peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih baik, memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah yang terkait dengan kehidupan mereka, dan dapat menghubungkan materi yang menyebutkan identitas diri secara lengkap dengan situasi sehari-hari. Dengan bantuan media *flash card*, model pembelajaran berbasis masalah membantu siswa belajar lebih baik. Ini terbukti dengan peningkatan hasil belajar mereka.

Metode pembelajaran berbasis masalah atau PBL, berpusat pada peserta didik dan memberi mereka kesempatan untuk belajar secara aktif melalui pemecahan masalah. Metode ini dapat diterapkan pada dunia nyata (Awaludin Burhana et al., 2021). Untuk menerapkan model pembelajaran berbasis masalah, penting untuk memiliki kesadaran tentang masalah yang harus diatasi. Model pembelajaran berbasis masalah juga dapat membantu dalam memilih model pembelajaran yang tepat. Guru harus membantu siswa ketika lingkungan sosial atau pemahaman siswa berbeda. Kemampuan untuk menemukan atau menemukan perbedaan dalam berbagai situasi adalah keterampilan yang dipelajari siswa melalui model ini. Dengan menerapkan model ini, siswa dapat meningkatkan hasil belajar mereka dengan menggunakan pengalaman mereka dalam menyelesaikan masalah. Selain itu, model berbasis masalah juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah, memberikan mereka kesempatan untuk menilai dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah secara lebih efektif (Wahyu Ariyani & Prasetyo, 2021).

Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, model PBL dan media pembelajaran *flash card* adalah pilihan yang lebih baik daripada metode pembelajaran konvensional. Dengan menggunakan media pembelajaran *flash card* ini, model *problem based learning* lebih cocok untuk subtema karakteristik makhluk hidup. Ini karena sistem pengelompokan yang ada pada model ini lebih cocok untuk subtema ini karena memungkinkan peserta didik untuk saling mendukung satu sama lain, memberikan ruang kepada peserta didik untuk mengembangkan gaya belajar mereka sendiri, mendorong semangat bertanya yang dapat meningkat untuk meningkatkan aktifitas peserta didik, dan mengembangkan keterampilan kognitif yang lebih luas. Hasil belajar siswa yang dihasilkan oleh model pembelajaran berbasis masalah lebih baik daripada metode pembelajaran

konvensional. Hal ini disebabkan oleh variasi yang ada dalam berbagai metode dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Uraian di atas sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh (Amalina & Irsan, 2024) yaitu hasil belajar siswa kelas IV pada Tema 2 Subtema 1 di SDN 018453 Siambut-umbut T.A 2022/2023 sangat dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran berbasis masalah yang didukung oleh media *flash card*. Selain itu penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Hikmalia et al., 2022) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup dapat ditingkatkan dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah dengan media *flash card*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *problem based learning* berbantuan media *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SDN 02 Tawangrejo pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini dapat dilihat nilai ketuntasan siswa meningkat dari pra-siklus 27,27%, siklus I 72,7%, dan siklus II 100%. Dengan menggunakan media *flash card* dalam pembelajaran, siswa belajar berpikir kritis dan berpartisipasi secara aktif dalam kelas.

Saran

Adapun saran yang dapat disampaikan yaitu untuk pihak sekolah sebaiknya menyediakan fasilitas dan sumber daya untuk mendukung penggunaan media pembelajaran seperti *flash card*. Memastikan ketersediaan media ini akan membantu guru dalam mengimplementasikan metode *problem based learning* dengan lebih efektif. Sedangkan untuk guru disarankan untuk terus mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran seperti *flash card* dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang interaktif dapat memfasilitasi siswa dalam berpikir kritis dan berpartisipasi aktif di kelas. Guru dapat mengeksplorasi berbagai jenis media yang sesuai dengan materi pelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Amalina, P., & Irsan. (2024). Pengaruh model problem based learning berbantuan media powerpoint interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 060811 Medan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 1050–1062.
- [2] Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT RINEKA CIPTA.
- [3] Arikunto, S. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- [4] Awaludin Burhana, Octavianti, D., Anggraheni, L. M. R., Ashariyanti, N. D., & Mardani, P. A. A. (2021). Model Problem Based Learning Untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Sekolah Dasar. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 3(2), 302–307. <https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v5i2.847>
- [5] Hayati, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2769–2775. <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1012>

- [6] Hikmalia, I., Sukamto, & Murniati. (2022). PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTU MEDIA FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMA 1 PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP PADA PESERTA DIDIK KELAS III SD NEGERI 02 PAIT. *International Journal Of Elementary School*, 2(2), 1–14.
- [7] Jana, P., & Sugiyarta, A. W. (2018). ACTIVE LEARNING BERBANTUAN FLASHCARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI VEKTOR. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*, 7(3), 199–208.
- [8] Malikhatun, U., & Artharina, F. P. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Kelas IV SDN 3 Ngetuk. *Seminar Nasional PPG UPGRIS*, 781–788.
- [9] Pasaribu, R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran PBL Menggunakan Media Flashcard Berbasis Online Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Dan Aktivitas Siswa Pada Materi Ikatan Kimia. *Undergraduate thesis, UNIMED*.
- [10] Permata, R., & Surmilasari, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 11(2), 419–430. <https://doi.org/10.25273/jems.v11i2.15568>
- [11] Putri, A. P., Saptono, S., & Utomo, U. (2022). Keefektifan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Oleh Video Interaktif dalam Meningkatkan Literasi Sains Siswa di Sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 203–217.
- [12] Rahmasari, U. D., Nugraha, A., & Lidinillah, D. A. M. (2022). Persepsi Guru Mengenai Pentingnya Kemampuan Mengembangkan Soal Tes Berbasis Literasi dan Numerasi di Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 5(6), 1105–1112.
- [13] Rizal, M. P. dkk. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Pradina Pustaka.
- [14] Suasaningdyah, E. (2021). Model Pembelajaran Democracy Card. *Educational Technology Journal*, 1(1), 50–61. <https://doi.org/10.26740/etj.v1n1.p50-61>
- [15] Sukarta, I. G. K. (2020). Meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Hindu dan budi pekerti siswa kelas XI IPS2 SMA Negeri 1 Marga melalui penerapan teknik megending. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1, 170–179. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4003800>
- [16] Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group.
- [17] Sutrami, K. F., & Amrullah, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Pbl (Problem Based Learning) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Dharmas Education Journal*, 4(1), 97–107. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i1.922>
- [18] Wahyu Ariyani, O., & Prasetyo, T. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Problem Solving terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1149–1160. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.892>