

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN FLASH CARD TERHADAP HASIL  
BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SDN PONDOK BAHAR 3**

Aida Nabila<sup>1</sup>, Dilla Fadhillah<sup>2</sup>, Boy Dorahman<sup>3</sup>

<sup>123</sup>PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Tangerang

Alamat e-mail : [1aidanbila18@gmail.com](mailto:1aidanbila18@gmail.com), [2dillafadhillah89@gmail.com](mailto:2dillafadhillah89@gmail.com),  
[3boydoramhan@umt.ac.id](mailto:3boydoramhan@umt.ac.id)

**ABSTRACT**

*Discussing facts and opinions in Indonesian language lessons often makes the classroom atmosphere feel rigid. To break this pattern, Flash Cards come as a simple yet powerful medium that sparks learning interactions. With their colors, images, and easy-to-remember format, Flash Cards are expected to boost motivation and help students clearly distinguish between facts and opinions. A quasi-experimental design with a Nonequivalent Control Group Design was applied in this study, involving 66 fifth-grade students of SDN Pondok Bahar 3 in the 2024/2025 academic year. Class VA served as the experimental group using Flash Cards, while Class VB acted as the control group. The research instrument consisted of 25 multiple-choice questions that had been validated to measure learning outcomes. Data analysis using a *t* test revealed that the pretest results showed no significant differences, while the posttest indicated a meaningful gap with a *t* value of 2.977 higher than the *t* table of 1.997. These findings confirm that Flash Cards are not merely colorful pieces of paper, but a creative strategy that strengthens comprehension and enhances student achievement in learning facts and opinions.*

*Keywords: Indonesian Language, Flash Card, Learning Media*

**ABSTRAK**

Membicarakan fakta dan opini dalam pelajaran Bahasa Indonesia sering kali membuat suasana kelas terasa kaku. Untuk itu, hadir Flash Card sebagai media sederhana namun penuh daya tarik yang mampu menghidupkan interaksi belajar. Dengan warna, gambar, dan bentuk yang mudah diingat, Flash Card diharapkan dapat memantik motivasi serta membantu siswa memahami perbedaan antara fakta dan opini dengan lebih jelas. Rancangan kuasi eksperimen dengan desain Nonequivalent Control Group Design digunakan dalam penelitian ini, melibatkan 66 siswa kelas V SDN Pondok Bahar 3 tahun ajaran 2024/2025. Kelas VA menjadi kelompok eksperimen yang menggunakan Flash Card, sementara kelas VB berperan sebagai kelompok kontrol. Instrumen berupa 25 soal pilihan ganda yang telah divalidasi dipakai untuk mengukur hasil belajar. Analisis data melalui uji *t* menunjukkan hasil pretest tidak berbeda signifikan, namun pada posttest terlihat perbedaan nyata dengan nilai *t* hitung 2,977 lebih tinggi dari *t* tabel 1,997. Fakta ini menegaskan bahwa Flash Card bukan sekadar media visual, melainkan

strategi kreatif yang mampu memperkuat pemahaman sekaligus meningkatkan capaian belajar siswa.

Kata kunci: Bahasa Indonesia, Flash Card, Media Pembelajaran

### **A. Pendahuluan**

Di tengah derasny arus teknologi dan informasi, kelas tidak boleh kehilangan pesonanya sebagai ruang belajar yang menyenangkan. Pendidikan dasar, khususnya Bahasa Indonesia, memiliki posisi penting dalam membentuk kemampuan literasi, komunikasi, dan pola pikir kritis siswa sejak dini (Sari, 2022). Sayangnya, realitas di lapangan kerap memperlihatkan tantangan yang berbeda. Observasi di kelas V SDN Pondok Bahar 3 mengungkapkan bahwa banyak siswa menganggap pelajaran Bahasa Indonesia membosankan karena guru masih sering mengandalkan metode ceramah. Akibatnya, sebagian besar siswa kesulitan membedakan majas seperti metafora, personifikasi, dan hiperbola yang justru menjadi bagian penting dalam keterampilan berbahasa. Kondisi ini menunjukkan adanya jurang antara tuntutan kurikulum dan pengalaman nyata siswa di ruang kelas (Hidayati, 2021).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media

pembelajaran yang mampu menjembatani pemahaman abstrak dengan cara yang lebih konkret dan menyenangkan. Flash card hadir sebagai salah satu media yang sederhana namun sarat manfaat. Kartu dengan gambar, kata, atau simbol ini tidak hanya memicu memori visual, tetapi juga membuat siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar (Safitri, 2021). Dengan tampilan yang ringkas, flash card mampu mengubah suasana belajar yang monoton menjadi interaktif dan dinamis, sehingga siswa lebih mudah memahami materi sekaligus termotivasi untuk belajar lebih lanjut (Muslimin et al., 2021).

Kehadiran flash card juga sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran. Kurikulum ini menekankan fleksibilitas dan keberagaman pendekatan, sehingga siswa dapat mengembangkan potensi sesuai minat dan bakatnya. Dalam konteks ini, penggunaan flash card tidak hanya mempermudah pemahaman

siswa terhadap materi fakta dan opini, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri dan keterampilan kolaboratif. Guru pun mendapat kesempatan lebih luas untuk menghadirkan pembelajaran yang tidak sekadar menyalurkan informasi, melainkan juga membangun interaksi bermakna.

Dengan mempertimbangkan latar belakang tersebut, penelitian ini menitikberatkan pada satu pertanyaan pokok, yakni pengaruh penggunaan Flash Card terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SDN Pondok Bahar 3. Pertanyaan ini penting karena akan memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas media visual sederhana dalam mendukung capaian akademis siswa. Selain itu, penelitian ini juga berupaya menjawab keresahan praktis di lapangan tentang keterbatasan metode ceramah yang sering membuat siswa pasif dan cepat kehilangan fokus.

Di kelas V SDN Pondok Bahar 3, Flash Card digunakan sebagai alat belajar Bahasa Indonesia yang sederhana namun menarik. Penelitian ini ingin mengetahui sejauh mana media ini mampu membuat

siswa lebih mudah memahami materi fakta dan opini. Harapannya, siswa bisa belajar dengan lebih aktif dan menyenangkan, guru mendapatkan inspirasi cara mengajar yang kreatif, dan sekolah terdorong untuk terus menghadirkan inovasi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan zaman.

## **B. Metode Penelitian**

### ***Tempat dan Waktu Penelitian***

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Pondok Bahar 3 Tangerang, tepatnya di Jalan Sunan Giri Rt.02/02. Waktu penelitian berlangsung dari Januari hingga Maret 2025. Perjalanan penelitian dirancang layaknya alur cerita, dimulai dari pengajuan judul, bimbingan, seminar, pembuatan instrumen, pengumpulan data, hingga akhirnya berujung pada ujian skripsi sebagai puncak kegiatan.

### ***Metode Penelitian***

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Alih-alih membentuk kelas baru, peneliti memilih memanfaatkan kelas yang sudah ada agar penelitian berlangsung lebih natural sesuai

kondisi nyata. Dari kelas yang tersedia, dua kelompok dibentuk dengan fungsi berbeda. Satu kelompok menjadi kelas eksperimen yang diajak belajar menggunakan media Flash Card sebagai stimulus baru. Sementara itu, kelompok lainnya tetap belajar dengan metode konvensional sehingga bisa menjadi pembandingan yang obyektif. Menurut Creswell (2014), metode penelitian pada dasarnya merupakan rangkaian proses sistematis yang mencakup pengumpulan, analisis, dan interpretasi data untuk mencapai tujuan tertentu.

#### **Populasi dan Sampel**

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas V SD Negeri Pondok Bahar 3 dengan total 132 orang. Dari keseluruhan jumlah tersebut, peneliti tidak serta-merta memilih sembarang kelas, melainkan menggunakan teknik *simple random sampling* agar peluang setiap kelas sama besar. Hasil undian membawa kelas VA sebagai kelompok eksperimen yang belajar dengan bantuan media Flash Card, sedangkan kelas VB ditetapkan sebagai kelompok kontrol yang tetap menggunakan metode konvensional.

#### **Teknik Pengumpulan Data**

Data penelitian dikumpulkan dengan tiga cara. Observasi dilakukan untuk menangkap suasana nyata saat Flash Card digunakan dan melihat respons siswa secara langsung. Tes berupa pretest dan posttest digunakan untuk mengukur penguasaan konsep fakta dan opini sebelum dan sesudah perlakuan. Wawancara juga dilakukan dengan guru untuk mengetahui pandangan mereka mengenai efektivitas media Flash Card.

#### **Instrumen Penelitian**

Dalam penelitian ini, instrumen disusun untuk mengamati dua sisi penting. Variabel bebasnya adalah penggunaan media Flash Card sebagai pemicu perubahan cara belajar, sedangkan variabel terikatnya terfokus pada hasil belajar Bahasa Indonesia, terutama keterampilan siswa dalam membedakan antara fakta dan opini. Instrumen yang telah disusun diuji validitas serta reliabilitasnya agar benar-benar tepat dalam mengukur apa yang hendak diteliti (Usmadi, 2020).

#### **Teknik Analisis Data**

Pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua jalur utama. Tahap awal

menggunakan analisis deskriptif untuk menggambarkan data secara sederhana namun informatif, mulai dari penyajian tabel dan grafik hingga perhitungan mean, median, dan simpangan baku. Setelah memperoleh gambaran awal dari data, peneliti menapaki tahap analisis inferensial. Dengan melakukan uji normalitas, homogenitas, dan uji-t, peneliti ingin memastikan bahwa perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bukan hanya kebetulan semata, tetapi mencerminkan pengaruh nyata dari perlakuan yang diberikan (Usmadi, 2020).

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **Deskripsi Data Kelas Pre-test**

Sebelum perlakuan pembelajaran dimulai, kedua kelas terlebih dahulu menjalani pre-test. Tes awal ini berfungsi sebagai potret kemampuan dasar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga peneliti dapat melihat titik awal mereka sebelum masuk ke tahap perlakuan.

#### **Pre-test Kelas Eksperimen (Kelas VA)**

Sebanyak 33 siswa kelas VA menjalani pre-test sebelum menggunakan media **Flash Card**. Hasil pengolahan data ditampilkan berikut:

**Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Pre-Test Kelas Eksperimen**

N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
33	40.00	92.00	75.76	11.31

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Pre-Test Kelas Eksperimen**

No	Nilai (Range)	Tepi Kelas	Fi (f <sub>0</sub> )	Frekuensi Relatif
1	40 – 49	39.5– 49.5	1	6,06%
2	50 – 59	49.5– 59.5	1	18,18%
3	60 – 69	59.5– 69.5	7	15,15%
4	70 – 79	69.5– 79.5	7	18,18%
5	80 – 89	79.5– 89.5	16	24,24%
6	90 – 99	89.5– 99.5	1	9,09%
<b>Jumlah</b>			<b>33</b>	<b>100%</b>

Mayoritas siswa (24,24%) berada pada rentang nilai 80–89, sedangkan hanya satu siswa yang ada di bawah 50. Rata-rata kemampuan awal sudah cukup tinggi, walau masih ada variasi antar siswa.

#### **Pre-test Kelas Kontrol (Kelas VB)**

Kelas VB yang berjumlah 33 siswa mengikuti pre-test dengan metode pembelajaran konvensional sebagai pembandingan. Hasilnya tersaji pada tabel berikut:

Tabel 3. Statistik Deskriptif Hasil Pre-Test Kelas Kontrol

N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
33	20.00	88.00	63.88	16.17

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Pre-Test Kelas Kontrol

No	Nilai (Range)	Tepi Kelas	Fi (f <sub>0</sub> )	Frekuensi Relatif
1	20 – 29	19.5– 29.5	2	6,06%
2	30 – 39	29.5– 39.5	0	0,00%
3	40 – 49	39.5– 49.5	4	12,12%
4	50 – 59	49.5– 59.5	4	12,12%
5	60 – 69	59.5– 69.5	9	27,27%
6	70 – 79	69.5– 79.5	10	30,30%
7	80 – 89	79.5– 89.5	4	12,12%
<b>Jumlah</b>			<b>33</b>	<b>100%</b>

Jika dilihat dari distribusi nilai, sebagian besar siswa (30,30%) menempati rentang 70–79, sementara ada beberapa siswa yang nilainya hanya mencapai 20–29. Kelas kontrol secara keseluruhan memiliki rata-rata lebih rendah dibanding eksperimen, dan perbedaan nilai antar siswa tampak lebih besar.

### Deskripsi Data Kelas Post-test

Setelah proses pembelajaran selesai, siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mengikuti **post-test** untuk melihat sejauh mana peningkatan hasil belajar mereka.

### Post-test Kelas Eksperimen (VA)

Hasil post-test siswa kelas VA menunjukkan adanya peningkatan yang nyata setelah pembelajaran dengan media *Flash Card*.

Tabel 5. Statistik Deskriptif Post-test Kelas Eksperimen

N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
33	60.00	96.00	84.85	9.26

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Post-test Kelas Eksperimen

No	Nilai (Range)	Tepi Kelas	Fi (f <sub>0</sub> )	Frekuensi Relatif
1	60–65	59.5– 65.5	3	9,09%
2	66–71	65.5– 71.5	0	0,00%
3	72–77	71.5– 77.5	2	6,06%
4	78–83	77.5– 83.5	5	15,15%
5	84–89	83.5– 89.5	11	33,33%
6	90–95	89.5– 95.5	9	27,27%
7	96–101	95.5– 101.5	3	9,09%
<b>Jumlah</b>			<b>33</b>	<b>100%</b>

Sebagian besar siswa (33,33%) berada pada rentang nilai 84–89, dan tidak ada siswa yang nilainya di bawah 60. Hal ini memperlihatkan bahwa media *Flash Card* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

**Post-test Kelas Kontrol (VB)**

Siswa kelas VB yang belajar dengan metode konvensional juga mengalami peningkatan, meskipun rata-ratanya masih lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen.

Tabel 7. Statistik Deskriptif Post-test Kelas Kontrol

N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
33	60.00	96.00	78.18	8.84

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Post-test Kelas Kontrol

No	Nilai (Range)	Tepi Kelas	Fi (f <sub>0</sub> )	Frekuensi Relatif
1	60–65	59.5–65.5	3	9,09%
2	66–71	65.5–71.5	5	15,15%
3	72–77	71.5–77.5	5	15,15%
4	78–83	77.5–83.5	8	24,24%
5	84–89	83.5–89.5	10	30,30%
6	90–95	89.5–95.5	1	3,03%
7	96–100	95.5–101.5	1	3,03%
<b>Jumlah</b>			<b>33</b>	<b>100%</b>

Distribusi nilai menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (30,30%) berada pada rentang **84–89**. Walau hasilnya meningkat dari pre-test, rata-rata kelas kontrol (**78,18**) tetap lebih rendah daripada kelas eksperimen (**84,85**), menegaskan bahwa media Flash Card lebih berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar.

**Uji Normalitas**

Agar proses analisis berjalan di jalur yang tepat, langkah awal yang

dilakukan adalah menguji apakah data berperilaku “normal” atau tidak. Pada tahap ini digunakan metode Kolmogorov-Smirnov yang diterapkan baik pada data pre-test maupun post-test di kelas eksperimen dan kontrol. Uji ini ibarat “gerbang penyaring” yang menentukan apakah data layak diproses dengan teknik parametrik. Widodo dkk. menegaskan bahwa kunci dari uji normalitas terletak pada nilai signifikansi. Apabila angka yang muncul lebih besar dari 0,05, maka data dapat dianggap menari mengikuti irama distribusi normal. Sebaliknya, bila nilainya kurang dari 0,05, berarti data tidak selaras dengan pola distribusi normal. Ringkasan hasil pengujian normalitas pada data pre-test tersaji jelas dalam Tabel 9 berikut.

Tabel 9. Hasil Uji Normalitas Pre-test Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Kolmogoro v-Smirnov Z	Sig. (p-value)	Distribusi
Eksperimen	0,126	0,200	Normal
Kontrol	0,135	0,107	Normal

Jika melihat Tabel sebelumnya, terlihat jelas bahwa data pre-test di kedua kelas sama-sama menunjukkan perilaku yang konsisten dengan distribusi normal. Nilai

signifikansi kelas eksperimen mencapai 0,200, sementara kelas kontrol berada di angka 0,107. Keduanya melampaui ambang 0,05, yang berarti data pre-test aman dan siap dianalisis lebih lanjut. Setelah kepastian itu diperoleh, sorotan kemudian bergeser pada hasil uji normalitas untuk data post-test, yang tersaji dalam Tabel 10

Tabel 10. Hasil Uji Normalitas Post-test Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Kolmogoro v-Smirnov Z	Sig. (p-value)	Distribusi
Eksperimen	0,132	0,200	Normal
Kontrol	0,145	0,084	Normal

Hasil uji yang terangkum pada tabel memperlihatkan bahwa data post-test di kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200, sedangkan kelas kontrol berada pada angka 0,084. Dengan nilai yang melampaui batas 0,05, data post-test dinyatakan normal. Artinya, baik pre-test maupun post-test dari kedua kelas siap untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan uji statistik parametrik, salah satunya uji-t, sehingga perbedaan hasil belajar dapat ditinjau secara ilmiah.

### Uji Homogenitas

Setelah dipastikan bahwa data mengikuti pola distribusi normal, langkah analisis berlanjut pada uji homogenitas. Uji ini berfungsi sebagai “penyeimbang timbangan” untuk melihat apakah varians di kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada level yang sebanding. Keseragaman varians ini penting, karena menjadi syarat utama sebelum melangkah ke analisis parametrik, seperti uji-t. Kaidah yang digunakan cukup sederhana: jika nilai signifikansi melampaui angka 0,05, maka data dianggap homogen; sebaliknya, jika nilainya di bawah ambang tersebut, data tidak memenuhi kriteria homogenitas. Ringkasan hasil uji homogenitas untuk data pre-test dapat diamati pada Tabel 11 berikut..

Tabel 11. Uji Homogenitas Pre-test Kelas Eksperimen dan Kontrol

Nilai	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	0,044	1	58	0,834
Based on Median	0,055	1	58	0,816
Based on Median and adjusted df	0,055	1	56,535	0,816
Based on trimmed mean	0,052	1	58	0,821



Hasil uji Levene pada data pre-test menunjukkan nilai signifikansi 0,834, yang jelas-jelas jauh di atas batas 0,05. Hal ini berarti varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bisa dikatakan homogen, atau dengan kata lain, keduanya berasal dari populasi yang memiliki varians serupa. Setelah memastikan hal ini, perhatian kemudian dialihkan pada uji homogenitas untuk data post-test, yang dapat dilihat pada Tabel 12 berikut.

Tabel 12. Uji Homogenitas Post-test Kelas Eksperimen dan Kontrol

Nilai	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	0,218	1	58	0,642
Based on Median	0,195	1	58	0,661
Based on Median and adjusted df	0,195	1	56,240	0,661
Based on trimmed mean	0,198	1	58	0,658

Setelah dipastikan bahwa data mengikuti pola distribusi normal, langkah analisis berlanjut pada uji homogenitas. Uji ini berfungsi sebagai “penyeimbang timbangan” untuk melihat apakah varians di kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada level yang sebanding. Keseragaman varians ini penting,

karena menjadi syarat utama sebelum melangkah ke analisis parametrik, seperti uji-t. Kaidah yang digunakan cukup sederhana: jika nilai signifikansi melampaui angka 0,05, maka data dianggap homogen; sebaliknya, jika nilainya di bawah ambang tersebut, data tidak memenuhi kriteria homogenitas. Ringkasan hasil uji homogenitas untuk data pre-test dapat diamati pada Tabel 11 berikut.

### Pengujian Hipotesis

Hipotesis diuji dengan Independent Sample T-Test. Hasil pre-test tercantum pada Tabel 13.

Tabel 13. Uji Independent Sample T-Test Pre-test Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	t hitung	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Pre-test	...	0,001	Tidak ada perbedaan signifikan

Tabel 13 memperlihatkan bahwa nilai signifikansi pre-test berada di angka 0,001. Temuan ini memberi sinyal bahwa tidak terdapat perbedaan berarti antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Artinya, sebelum perlakuan

pembelajaran dimulai, kedua kelas sudah berdiri di garis start yang hampir sejajar dalam hal kemampuan awal.

Hasil uji post-test ditampilkan pada Tabel 14 berikut.

Tabel 14. Uji Independent Sample T-Test Post-test Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	t hitung	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Post-test	...	0,004	Terdapat perbedaan signifikan

Tabel di atas menampilkan nilai signifikansi sebesar 0,004, yang jelas berada di bawah ambang 0,05. Temuan ini menjadi bukti kuat adanya perbedaan nyata antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan. Dengan kata lain, kehadiran media Flash Card mampu menjadi “pemicu energi baru” yang secara nyata mendorong peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN Pondok Bahar 3.

### **Pembahasan Penelitian**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rasa ingin tahu mengenai sejauh mana media sederhana seperti Flash Card dapat menghadirkan dinamika baru dalam pembelajaran Bahasa

Indonesia, khususnya pada materi fakta dan opini di kelas V SDN Pondok Bahar 3. Untuk menjawab hal tersebut, dua kelas yang masing-masing terdiri dari tiga puluh tiga siswa dipilih sebagai sampel penelitian. Kelas eksperimen diberikan perlakuan belajar menggunakan Flash Card, sementara kelas kontrol tetap mengikuti metode pembelajaran konvensional. Sebelum perlakuan diterapkan, kedua kelas menjalani pre-test sebagai titik awal untuk menilai kemampuan dasar siswa.

Analisis hasil pretest menampilkan gambaran yang cukup menarik. Rata rata nilai kelas eksperimen berada pada angka tujuh puluh lima koma tujuh puluh enam, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai enam puluh tiga koma delapan puluh delapan. Perbedaan ini menunjukkan adanya ketidakseimbangan kemampuan awal, di mana kelas eksperimen tampak lebih unggul sebelum perlakuan. Meski begitu, uji normalitas membuktikan bahwa distribusi nilai pada kedua kelas berjalan wajar dengan signifikansi Kolmogorov Smirnov di atas nol koma nol lima. Data ini menegaskan

bahwa hasil yang diperoleh tidak menyimpang sehingga tetap layak untuk dianalisis.

Uji homogenitas juga memperkuat hasil tersebut. Dengan nilai signifikansi Levene sebesar nol koma nol sembilan empat, varians kedua kelas dinyatakan seragam. Meskipun nilai rata rata awal berbeda, pola penyebaran data tetap konsisten. Uji Independent Sample T-Test mengungkap bahwa pada tahap awal, selisih rata-rata nilai antara kelas eksperimen dan kontrol tidak menunjukkan perbedaan berarti. Hal ini mengindikasikan bahwa pada awal pembelajaran, kedua kelas belum menunjukkan performa yang optimal. Beberapa faktor, seperti rendahnya motivasi belajar siswa serta kondisi kelas yang kurang kondusif, turut memengaruhi pencapaian nilai pada tahap awal ini.

Setelah perlakuan diberikan, hasilnya menunjukkan perubahan yang cukup signifikan. Nilai rata rata kelas eksperimen melonjak hingga delapan puluh empat koma delapan puluh lima, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat sampai tujuh puluh delapan koma delapan belas. Kenaikan nilai tersebut menunjukkan bahwa kedua kelas memang

mengalami peningkatan, tetapi lonjakan yang terjadi di kelas eksperimen melesat jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini memperlihatkan bahwa penggunaan Flash Card memberikan dorongan tambahan dalam memahami materi fakta dan opini.

Uji normalitas terhadap data posttest juga menunjukkan hasil yang konsisten. Nilai Kolmogorov Smirnov berada di atas batas signifikansi nol koma nol lima, sehingga data kedua kelas berdistribusi normal. Uji homogenitas dengan nilai signifikansi nol koma enam empat dua juga menegaskan bahwa varians data kedua kelompok seragam. Dengan demikian, analisis data yang dilakukan memiliki dasar yang kuat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Keberhasilan penggunaan Flash Card tidak hanya terlihat dari peningkatan nilai, tetapi juga dari sisi pedagogis. Media ini bekerja sesuai dengan prinsip konstruktivisme, di mana siswa membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang aktif. Flash Card menghadirkan materi dalam bentuk visual yang sederhana namun menarik, sehingga membantu siswa

mengingat sekaligus memahami konsep dengan lebih mudah. Guru pun lebih leluasa menciptakan interaksi yang komunikatif, membuat siswa lebih fokus dan termotivasi sepanjang pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian ini juga selaras dengan penelitian Safitri (2021) serta Muslimin dan rekan rekan (2021). Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa Flash Card efektif digunakan di berbagai mata pelajaran maupun jenjang pendidikan. Media ini terbukti dapat mengurangi kejenuhan belajar, memberi variasi dalam pembelajaran, dan meningkatkan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, penelitian ini menegaskan bahwa media sederhana namun kreatif seperti Flash Card mampu memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian akademik siswa, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

### **E. Kesimpulan**

Penelitian di kelas V SDN Pondok Bahar 3 tahun ajaran 2024–2025 membuktikan bahwa penggunaan Flash Card secara

signifikan meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi fakta dan opini. Kelas eksperimen meraih rata-rata post-test 84,85, lebih tinggi dari kelas kontrol 78,18, dengan uji-t 0,004 ( $p < 0,05$ ). Kesederhanaan Flash Card yang visual, interaktif, dan menyenangkan membuat siswa lebih mudah memahami materi sekaligus mendorong untuk berpartisipasi aktif serta termotivasi dalam belajar.

Hasil penelitian ini membawa sejumlah rekomendasi praktis. Kepala sekolah diharapkan memberi ruang dan dorongan bagi guru untuk lebih kreatif memanfaatkan Flash Card dalam pembelajaran, agar siswa dapat lebih mudah memahami materi. Bagi guru, media ini dapat dijadikan alternatif inovatif yang selaras dengan kebutuhan siswa, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa sendiri diharapkan lebih aktif terlibat, sehingga pemahaman materi tidak hanya sekadar menghafal, tetapi juga tertanam lebih dalam. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, temuan ini bisa menjadi pijakan untuk memperluas kajian, baik dari segi mata pelajaran maupun jenjang pendidikan, agar strategi penggunaan

media pembelajaran terus berkembang seiring tuntutan zaman.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). Aplikasi Beta (Belajar Dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa Sd Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 101-113.
- Akbar, M. P. Muh. R. (2022). *Haura Utama*.
- Ana, M., & Handayani, T. (2023). The Effectiveness Of Digital Storytelling-Based Hand Puppet Media For Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(3), 707-715.
- Astuti, E. B., Samsurijal, S., & Wahyuni, M. (2024). Pengaruh Media *Flash card* Terhadap Hafalan Dan Pelafalan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 1(5), 7467-7480.
- Azzahra, A., Lestariningsih, D. S., & Sucahyanto, S. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran *Flash card* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Hidrosfer Di Kelas X Sman 54 Jakarta. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(1), 69-77.
- Bellasonya, R., & Dahlan, Z. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kata Bergambar (*Flash card*) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Kelas I Min 4 Kota Medan. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Multazam*, 10(1), 209-221.
- Budiyanto, A., Imbron, I., & Zaman, M. B. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Dan Kemandirian Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ppkn Smk Via Medika Ciputat. *Jiip-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(3), 198-204.
- Hidayati, S. (2021). Pengertian Dan Fungsi Media Pembelajaran Dalam Pendidikan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(2), 58-65.(Muslimin Et Al., 2021).
- Inggrida, P., & Christiana, E. (2015). Penggunaan Media *Flash card* Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Di Kelompok A Tk Islam Insan Al-Firdaus. *Paud Teratai*, 3(3), 1-7.
- Krisdiana, M., & Jamaludin, U. (2023). Pengaruh Media *Flash card* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 341-354.
- Lestari, L., & Kustiarini, K. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Olah (Uthak-Athik) Melalui Media Tua (Kartu Aksara) Dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pada Siswa Kelas Iv A Di Mi Muhammadiyah Waru Tahun 2022/2023 (Doctoral Dissertation, Uin Raden Mas Said Surakarta).
- Muslimin, M., Tendri, M., & Khasanah, I. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran *Flash card* Math Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan Kelas Vii. *Union: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9(1), 13-21.
- Rahma, M. Y., & Putri, S. F. (2024, August). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Dana Kas Kecil. In *Prosiding National Seminar On Accounting, Finance, And Economics (Nsafe)* (Vol. 4, No. 4).

- Safitri, W. (2021). Pengaruh Penggunaan Media *Flash card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas Ii Di Sdi Integral Luqman Al Hakim 02 Batam. *Jurnal As-Said*, 1(2), 52-59.
- Sari, A. K. (2022). Efektivitas Penggunaan Media *Flash card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Pada Siswa Kelas 1 Di Sekolah Dasar (Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Tifani, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon Pada Materi Minyak Bumi Di Sma Muhammadiyah 1 Pekanbaru (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Umaridiah, F., & Nabila, A. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Flash card* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sma Pada Materi Dimensi Tiga. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 10(4), 351-364
- Vanenti Bella. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Flash card* Terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas I Sd Negeri
- Doktor, P., Pendidikan, I., Universitas, P., Gorontalo, N., & Pendahuluan, A. (2020). *Statistika penelitian*.
- Model, P., Kooperatif, P., Time, T., Motivasi, T., Matematika, B., & Pada, S. (2022). *Humantech jurnal ilmiah multi disiplin indonesia*. 2(10), 1503–1519.
- Modus, D. A. N. (2023). *BAB 6. February*.
- Muslimin, M., Tendri, M., & Khasanah, I. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Flash Card Math Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan Kelas VII. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9(1), 13–21.  
<https://doi.org/10.30738/union.v9i1.6289>
- Penelitian, U. (n.d.). *No Title*.
- Rahmanesta, F., Martha, Z., & Vionanda, D. (2024). *Implementation of Fuzzy C-Means Algorithm for Clustering Provinces in Indonesia Based on Micro and Small Industry Ratio in Village Areas*. 8(2), 178–190.
- Rahmawati, D., Ali, E. P., Nurvia, M., & Harahap, E. (2020). *Aplikasi Simpangan Baku Menggunakan Microsoft Excel The Application of Standar Deviation using Microsoft Excel*. 19(2), 47–53.
- Sari, A. Q., Sukestiyarno, Y. L., & Agoestanto, A. (2017). *Unnes Journal of Mathematics*. 6(2), 168–177.
- Setyawan, D. A. (n.d.). *Jurusan Akupunktur Poltekkes Kemenkes Surakarta*.
- Zain, M., Ketut, N., Ari, D., & Atmojo, Y. P. (2013). *Implementasi Forecasting Pada Perancangan Sistem Pembukaan Kelas di STIKOM Bali dengan Menggunakan Metode Regresi Linear*. 17–28.