

KAJIAN LITERATUR TREND PENGGUNAAN MEDIA FLASHCARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR (2020-2025)

Fara Zaitun Chusnullita¹, Ngabiyanto², Bambang Subali³
,Ellianawati⁴, Muh Sholeh⁵

¹⁻⁵Pascasarjana Universitas Negeri Semarang

[¹farazc@students.unnes.ac.id](mailto:farazc@students.unnes.ac.id), [²ngabiyanto@mail.unnes.ac.id](mailto:ngabiyanto@mail.unnes.ac.id),
[³bambangfisika@mail.unnes.ac.id](mailto:bambangfisika@mail.unnes.ac.id), [⁴ellianawati@mail.unnes.ac.id](mailto:ellianawati@mail.unnes.ac.id),
[⁵muhsholeh@mail.unnes.ac.id](mailto:muhsholeh@mail.unnes.ac.id)

ABSTRACT

The dynamics of today's education world demand the adaptation of practical yet effective learning media in improving students' cognitive achievements. In line with this, this study aims to map the trend of flashcard media use in improving elementary school (SD) student learning outcomes in the period 2020 to 2025. This study uses the Systematic Literature Review (SLR) method with primary data sources obtained from the CrossRef database through Publish or Perish (PoP) software resulting in 1,000 articles and continued with a bibliometric analysis process using Microsoft Excel and VOSviewer. Based on a strict screening process using inclusion and exclusion criteria compiled in the PRISMA framework, 28 relevant scientific articles were found for in-depth analysis. The review results show that in the past five years, flashcard media has remained the primary choice for teachers due to its applicability, both in conventional physical formats and simple digital multimedia-based formats. This media has been consistently proven to improve student learning outcomes, especially in literacy and numeracy mastery, and is effective in triggering motivation and active engagement in the classroom. In conclusion, flashcards are a highly adaptive and relevant learning tool for elementary school students, with current innovations emphasizing the development of engaging visual designs and easy media access to support more meaningful learning.

Keywords: flashcards, learning outcomes, elementary school

ABSTRAK

Dinamika dunia pendidikan saat ini menuntut adanya adaptasi media pembelajaran yang praktis namun tetap efektif dalam meningkatkan capaian kognitif siswa. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memetakan tren penggunaan media *flashcard* dalam meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar (SD) pada periode tahun 2020 hingga 2025. Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) dengan sumber data primer yang diperoleh dari basis data CrossRef melalui perangkat lunak *Publish or Perish* (PoP) menghasilkan 1.000 artikel dan dilanjutkan proses analisis bibliometrik menggunakan *microsoft excel* dan *VOSviewer*. Berdasarkan proses skrining yang

ketat menggunakan kriteria inklusi dan eksklusi yang disusun pada kerangka kerja PRISMA, ditemukan sebanyak 28 artikel ilmiah yang relevan untuk dianalisis secara mendalam. Hasil tinjauan menunjukkan bahwa dalam lima tahun terakhir, media *flashcard* tetap menjadi pilihan utama guru karena sifatnya yang aplikatif, baik dalam format fisik konvensional maupun digital sederhana berbasis multimedia. Media ini terbukti secara konsisten mampu meningkatkan hasil belajar siswa, terutama pada penguasaan literasi dan numerasi, serta efektif dalam memicu motivasi dan keterlibatan aktif di kelas. Kesimpulannya, *flashcard* merupakan instrumen pembelajaran yang sangat adaptif dan relevan bagi siswa sekolah dasar, dengan fokus inovasi saat ini yang lebih menekankan pada pengembangan desain visual menarik dan kemudahan akses media untuk mendukung pembelajaran yang lebih bermakna.

Kata Kunci: *flashcard*, hasil belajar, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan dunia pendidikan pada abad ke-21 menuntut guru untuk mampu menghadirkan pembelajaran yang menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi sehingga dapat membantu siswa memahami materi secara lebih efektif dan meningkatkan kualitas proses belajar (Nurrita, 2018; Pribadi, 2017).

Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), penggunaan media pembelajaran menjadi sangat penting karena siswa berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, siswa lebih

mudah memahami konsep apabila disajikan melalui objek, gambar, maupun representasi visual yang dapat diamati secara langsung. Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan media pembelajaran yang mampu menjembatani konsep abstrak menjadi lebih konkret sehingga mudah dipahami oleh siswa (Santrock, 2011).

Salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan pada jenjang sekolah dasar adalah media *flashcard*. *Flashcard* merupakan media visual berupa kartu yang berisi gambar, kata, simbol, atau informasi tertentu yang digunakan untuk membantu siswa mengenali, mengingat, dan memahami materi pembelajaran. Media ini dinilai efektif karena mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan aktivitas belajar,

serta memperkuat daya ingat melalui penyajian informasi secara sederhana dan berulang (Dewi, 2020; Wibowo, 2022).

Dalam beberapa tahun terakhir, penelitian mengenai penggunaan media *flashcard* menunjukkan perkembangan yang cukup pesat. Berbagai penelitian melaporkan bahwa penggunaan media *flashcard* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran, seperti IPAS, Matematika, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Pendidikan Agama Islam (Ismayanti, 2020; Khotimah et al., 2020; Hazhari et al., 2023; Maharani & Wati, 2024). Selain digunakan dalam bentuk konvensional, media *flashcard* juga mulai dikembangkan ke dalam bentuk digital dan berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan interaktivitas pembelajaran (Dian Ratna Sari et al., 2023; Diani & Wulandari, 2025).

Meskipun penelitian mengenai media *flashcard* terus berkembang, kajian yang memetakan tren penelitian, distribusi mata pelajaran, serta dampak penggunaan media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa secara komprehensif masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian masih

berfokus pada pengujian efektivitas media pada konteks pembelajaran tertentu sehingga belum memberikan gambaran umum mengenai perkembangan penelitian *flashcard* dalam kurun waktu tertentu.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) untuk memetakan tren penelitian penggunaan media *flashcard* dalam meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar pada periode 2020–2025. Proses review dilakukan berdasarkan pedoman PRISMA (Moher et al., 2009) dengan dukungan perangkat lunak Publish or Perish (Harzing, 2007) dan VOSviewer (van Eck & Waltman, 2010). Melalui penelitian ini diharapkan diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai tren publikasi, distribusi mata pelajaran, serta dampak penggunaan media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif.

B. Metode Penelitian

Desain

Penelitian ini dirancang menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR). Kami

memilih desain ini karena tujuannya bukan sekadar mengumpulkan bacaan, melainkan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menginterpretasikan semua temuan relevan terkait media *flashcard*. Agar prosesnya tetap konsisten dan transparan, kami merujuk pada protokol PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*). Protokol ini berfungsi sebagai peta jalan kami dalam menyaring ribuan data hingga mendapatkan intisari yang benar-benar akurat.

Pertanyaan Penelitian

Tinjauan sistematis ini dilakukan untuk menjawab pertanyaan utama penelitian. Adapun fokus pertanyaan nya sebagai berikut :

RQ1 : Bagaimana tren publikasi mengenai penggunaan media *flashcard* di jenjang sekolah dasar dalam kurun waktu 2020-2025?

RQ2 : Mata pelajaran apa saja yang paling sering menggunakan intervensi media *flashcard* dalam periode tersebut?

RQ3 : Bagaimana dampak nyata penggunaan media *flashcard* terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara kognitif?

Sumber Data dan Pencarian

Penelusuran data literatur dilakukan secara digital melalui basis data *crossref* sebagai sumber data utama dengan menggunakan bantuan perangkat lunak *Publish or Perish* untuk mencari data yang masif. Dilanjutkan proses inklusi dan eksklusi dengan bantuan *microsoft excel* dan *VOSviewer* untuk memvisualisasi bibliometrik metadata. Strategi pencarian dilakukan secara spesifik berdasarkan kata kunci “flashcard”, “hasil belajar”, dan “sekolah dasar” sehingga menghasilkan 1.000 metadata. Proses pencarian literatur berfokus pada artikel yang dipublikasikan dengan batas waktu rentang 2020-2025 supaya literatur relevan dengan kondisi pendidikan terkini.

Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Selanjutnya sebanyak 1.000 artikel diperoleh dari basis data *crossref* pada April 2026, kemudian dilakukan proses seleksi melalui eksklusi dan inklusi yang telah ditetapkan. Hasil dari proses seleksi tersebut, disajikan dalam Tabel 1 yang memuat rincian kriteria inklusi dan eksklusi yang digunakan dalam penelitian.

Table 1. Inclusion & Exclusion Criteria

Criteria	Inclusion	Exclusion
Jenis Dokumen	Artikel Jurnal	Book Chapter, Proceedings-Article
Aksesibilitas	Full Text	Limited Access Article
Periode Publikasi	Setelah Tahun 2020, Sebelum Tahun 2025	Sebelum Tahun 2020, Setelah Tahun 2025
Relevansi Topik	Penelitian yang menggunakan media flashcard dalam pembelajaran di jenjang Sekolah Dasar	Penelitian yang mengkaji media flashcard pada jenjang non-SD (TK/PAUD, SLB, SMP, SMA, atau perguruan tinggi)
Jenis Dokumen	Artikel bereputasi SINTA	Artikel yang berasal dari jurnal non-bereputasi SINTA

Ekstraksi Data

Pada proses ini dilakukan secara sistematis sesuai dengan standarisasi ekstraksi. Tahap ini merupakan proses seleksi literatur yang dilakukan secara sistematis guna menyaring artikel yang relevan dengan fokus kajian. Pada tahap identifikasi awal, strategi pencarian yang diterapkan berhasil menjaring sekitar 1.000 artikel ilmiah. Guna memastikan validitas dan kesesuaian temuan dengan tujuan penelitian, peneliti menetapkan kriteria inklusi dan eksklusi yang ketat. Kriteria

inklusi dalam penelitian ini mensyaratkan artikel berupa jurnal ilmiah hasil penelaahan sejawat (*peer-reviewed*), meneliti subjek siswa pada jenjang sekolah dasar (SD), serta mengkaji dampak intervensi media terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Melalui penapisan (*screening*) bertahap yang meliputi evaluasi judul, penelaahan abstrak, hingga analisis naskah secara utuh (*full-text review*), diperoleh 28 artikel final yang dinilai paling representatif untuk dianalisis lebih lanjut.

Sintesis Data

Pasca penetapan 28 artikel utama, tahapan selanjutnya adalah pengolahan dan sintesis data. Seluruh data yang diekstraksi ditabulasi menggunakan Microsoft Excel guna mengorganisasi dan mengkategorisasi informasi secara sistematis. Lebih lanjut, penelitian ini mengaplikasikan analisis bibliometrik dengan bantuan perangkat lunak VOSviewer. Instrumen tersebut dimanfaatkan untuk memvisualisasikan jaringan ko-okurensi antar-kata kunci serta memetakan tren penelitian yang mendominasi wacana akademik selama lima tahun terakhir. Hasil dari pemetaan bibliometrik dan tabulasi

data tersebut kemudian disintesis melalui pendekatan kualitatif. Integrasi dari kedua analisis ini dilakukan untuk menjawab rumusan masalah secara holistik, sekaligus merumuskan konklusi yang komprehensif mengenai prospek dan relevansi penggunaan media *flashcard* pada pendidikan tingkat dasar.

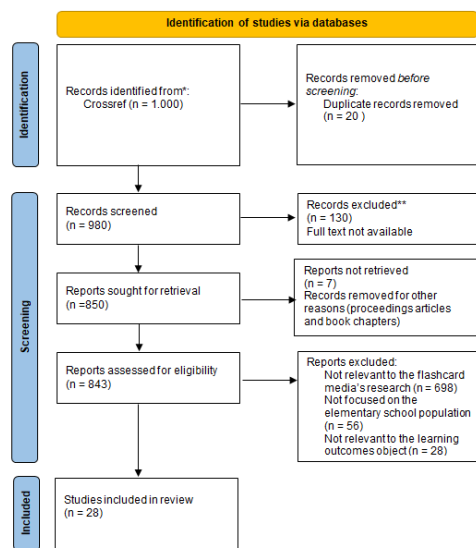
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Proses ekstraksi dan penyeleksian literatur dalam tinjauan ini didokumentasikan secara sistematis berlandaskan pada kerangka kerja PRISMA. Pada tahap identifikasi awal menggunakan basis data Crossref, penelusuran berhasil menghimpun 1.000 artikel. Langkah pertama difokuskan pada pembersihan data dari rekam jejak ganda (*duplicate records*), yang berujung pada eksklusi 20 dokumen.

Tahap penapisan (*screening*) selanjutnya dilakukan terhadap 980 artikel yang tersisa. Pada fase ini, 130 artikel dieliminasi mengingat ketiadaan akses menuju naskah secara utuh (*full-text*). Hal ini menyisakan 850 literatur yang diupayakan untuk ditarik dan dianalisis lebih lanjut. Akan tetapi, 7 dokumen kembali disisihkan karena

tergolong sebagai artikel prosiding dan bab buku (*book chapters*), yang mana bertentangan dengan kriteria inklusi utama yang mensyaratkan artikel jurnal tinjauan sejawat.

Memasuki tahap uji kelayakan (*eligibility*), 843 naskah dievaluasi secara mendalam untuk memvalidasi kesesuaiannya dengan batasan riset. Penapisan terbesar terjadi pada fase krusial ini; sebanyak 698 artikel dikeluarkan karena tidak berfokus pada substansi media *flashcard*. Di samping itu, 56 artikel disisihkan akibat subjek penelitian yang berada di luar populasi sekolah dasar, dan 28 dokumen lainnya diabaikan karena tidak mengukur parameter hasil belajar (*learning outcomes*). Beberapa artikel sisa lainnya turut dieksklusi atas dasar ketidaksesuaian rincian teknis yang ditetapkan. Pada akhirnya, serangkaian prosedur penyeleksian ketat ini menghasilkan 28 artikel final yang dinyatakan valid dan layak untuk dilanjutkan menuju tahap sintesis data. Berikut adalah gambar diagram alir PRISMA dalam Proses Inklusi dan Eksklusi:



Gambar 1. Diagram alir PRISMA dalam Proses Inklusi dan Eksklusi



Gambar 2. Diagram Publikasi Penggunaan Flashcard Terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Tahun Terbit

Berdasarkan Gambar 2, publikasi penelitian mengenai penggunaan flashcard terhadap hasil belajar siswa menunjukkan kecenderungan yang fluktuatif namun secara umum mengalami peningkatan dari tahun 2020 hingga 2025. Data tersebut memperlihatkan bahwa jumlah publikasi pada tahun 2020 tercatat sebanyak 3 artikel dan relatif stabil pada tahun 2021 dengan jumlah yang

sama, yaitu 3 artikel. Kondisi ini mengindikasikan bahwa kajian mengenai pemanfaatan flashcard sebagai media pembelajaran telah mulai mendapat perhatian peneliti, meskipun belum menjadi fokus utama dalam penelitian pendidikan.

Pada tahun 2022 terjadi penurunan yang cukup signifikan menjadi 1 publikasi. Penurunan ini dapat menunjukkan adanya pergeseran fokus penelitian pendidikan ke tema lain atau berkurangnya jumlah penelitian yang secara spesifik mengkaji efektivitas penggunaan *flashcard* terhadap hasil belajar siswa. Meskipun demikian, tren tersebut tidak berlangsung lama karena pada tahun 2023 jumlah publikasi meningkat secara tajam menjadi 6 artikel. Peningkatan ini menunjukkan kembali tumbuhnya minat akademisi untuk meneliti media pembelajaran yang sederhana namun efektif dalam meningkatkan pemahaman dan daya ingat peserta didik.

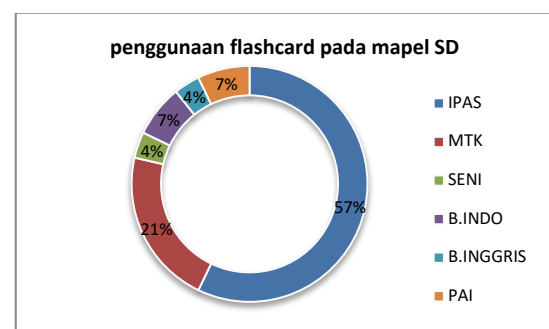
Pada tahun 2024 jumlah publikasi mengalami sedikit penurunan menjadi 5 artikel. Walaupun terjadi penurunan dibandingkan tahun sebelumnya,

angka tersebut masih menunjukkan tingkat produktivitas penelitian yang relatif tinggi dibandingkan periode awal pengamatan. Hal ini mengindikasikan bahwa topik penggunaan *flashcard* tetap relevan dan terus dikaji dalam berbagai konteks pembelajaran.

Puncak jumlah publikasi terjadi pada tahun 2025 dengan total 10 artikel. Kenaikan yang sangat signifikan ini menunjukkan semakin besarnya perhatian peneliti terhadap penggunaan *flashcard* sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Meningkatnya jumlah publikasi pada tahun tersebut juga mencerminkan berkembangnya kesadaran akan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif, visual, dan mudah diterapkan dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, tren publikasi yang ditunjukkan pada grafik memperlihatkan bahwa penelitian mengenai penggunaan *flashcard* terhadap hasil belajar siswa mengalami perkembangan yang positif. Meskipun terdapat fluktuasi pada beberapa tahun, kecenderungan peningkatan jumlah publikasi pada periode akhir menunjukkan bahwa

topik ini masih memiliki relevansi dan prospek yang kuat untuk terus dikembangkan. Temuan ini sekaligus mengindikasikan bahwa *flashcard* dipandang sebagai salah satu media pembelajaran yang potensial dalam mendukung peningkatan kualitas proses dan hasil belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan.



Gambar 3. Diagram penggunaan media flashcard pada mata pelajaran SD

Berdasarkan Gambar 3, penggunaan media *flashcard* pada berbagai mata pelajaran di Sekolah Dasar menunjukkan distribusi yang tidak merata. Mata pelajaran IPAS menempati proporsi tertinggi dengan persentase sebesar 57%, diikuti oleh Matematika sebesar 21%. Sementara itu, penggunaan *flashcard* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Bahasa Indonesia masing-masing sebesar 7%, sedangkan Seni dan Bahasa Inggris memiliki persentase terendah, yaitu masing-masing 4%.

Dominasi penggunaan *flashcard* pada mata pelajaran IPAS menunjukkan bahwa media ini lebih banyak dimanfaatkan untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang bersifat konkret dan visual. Karakteristik materi IPAS yang memuat berbagai objek, fenomena alam, makhluk hidup, serta lingkungan sekitar menjadikan *flashcard* sebagai media yang efektif untuk meningkatkan daya ingat, kemampuan identifikasi, dan pemahaman konsep siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa para peneliti maupun praktisi pendidikan memandang *flashcard* sebagai salah satu media yang sesuai untuk mendukung pembelajaran berbasis pengamatan dan pengenalan konsep pada mata pelajaran tersebut.

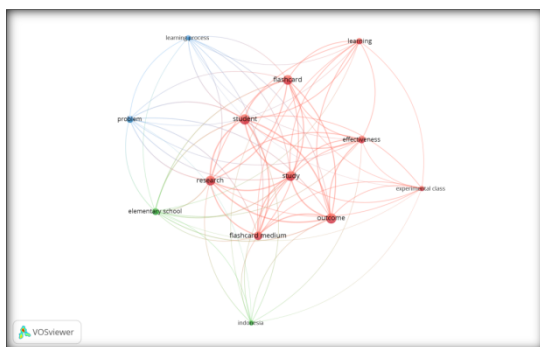
Mata pelajaran Matematika menempati urutan kedua dengan persentase 21%. Hal ini menunjukkan bahwa *flashcard* juga cukup sering digunakan untuk membantu siswa memahami konsep numerik, operasi hitung, simbol, maupun penguasaan fakta-fakta matematika dasar. Penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran Matematika dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif sehingga dapat

meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Sementara itu, penggunaan *flashcard* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, PAI, Seni, dan Bahasa Inggris masih relatif rendah. Persentase yang lebih kecil pada mata pelajaran tersebut dapat disebabkan oleh adanya variasi media pembelajaran lain yang dianggap lebih sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan. Meskipun demikian, keberadaan penelitian pada mata pelajaran tersebut menunjukkan bahwa *flashcard* tetap memiliki potensi untuk dimanfaatkan dalam pengembangan kosakata, pengenalan konsep keagamaan, pengenalan unsur seni, maupun peningkatan kemampuan berbahasa.

Secara keseluruhan, data pada grafik menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* di Sekolah Dasar cenderung terkonsentrasi pada mata pelajaran yang menuntut kemampuan mengingat, mengenali, dan memahami konsep-konsep dasar secara visual. Temuan ini mengindikasikan bahwa *flashcard* merupakan media pembelajaran yang fleksibel dan dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran, meskipun

intensitas penggunaannya berbeda-beda sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran. Dalam konteks *literature review*, distribusi tersebut juga menunjukkan bahwa kajian mengenai efektivitas *flashcard* masih didominasi oleh penelitian pada mata pelajaran IPAS dan Matematika, sehingga penelitian lebih lanjut pada mata pelajaran lainnya masih terbuka untuk dilakukan guna memperluas bukti empiris mengenai pemanfaatan media *flashcard* di tingkat Sekolah Dasar.



Gambar 4. VOSViewer Network Visualization

Berdasarkan hasil *network visualization* menggunakan VOSviewer pada Gambar 4, terlihat bahwa penelitian mengenai penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran di Sekolah Dasar memiliki keterhubungan yang kuat dengan aspek peserta didik, efektivitas pembelajaran, hasil belajar, dan proses pembelajaran. Visualisasi

menunjukkan tiga klaster utama yang menggambarkan arah perkembangan penelitian, yaitu klaster efektivitas pembelajaran, konteks pendidikan dasar, dan proses pembelajaran.

Klaster merah merupakan klaster yang paling dominan dan terdiri atas kata kunci *flashcard*, *student*, *study*, *research*, *effectiveness*, *outcome*, *learning*, *flashcard medium*, dan *experimental class*. Posisi sentral kata kunci *flashcard* menunjukkan bahwa media ini menjadi fokus utama penelitian. Keterhubungan yang kuat antara *flashcard*, *effectiveness*, dan *outcome* mengindikasikan bahwa sebagian besar penelitian berfokus pada pengujian efektivitas media *flashcard* terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, munculnya kata kunci *experimental class* menunjukkan bahwa metode eksperimen menjadi pendekatan yang paling banyak digunakan untuk membandingkan hasil belajar antara kelompok yang menggunakan *flashcard* dan kelompok pembelajaran konvensional.

Klaster hijau terdiri atas kata kunci *elementary school* dan *Indonesia*. Klaster ini menunjukkan bahwa penelitian mengenai *flashcard*

didominasi oleh konteks pendidikan dasar di Indonesia. Temuan ini sejalan dengan hasil analisis sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* paling banyak diterapkan pada mata pelajaran IPAS dan Matematika. Dominasi konteks Indonesia juga menunjukkan masih terbukanya peluang penelitian lintas negara untuk memperluas kajian efektivitas media *flashcard*.

Sementara itu, klaster biru terdiri atas kata kunci *learning process* dan *problem*. Klaster ini menunjukkan bahwa penelitian *flashcard* tidak hanya berorientasi pada hasil belajar, tetapi juga pada upaya mengatasi berbagai permasalahan pembelajaran, seperti rendahnya motivasi, perhatian, daya ingat, dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, *flashcard* dipandang sebagai media pembelajaran yang mampu mendukung proses belajar sekaligus menjadi solusi terhadap berbagai kendala pembelajaran di sekolah dasar.

Secara keseluruhan, visualisasi jaringan ini memperkuat temuan analisis sebelumnya bahwa penelitian mengenai *flashcard* terus berkembang dan masih didominasi oleh kajian mengenai efektivitas

media terhadap hasil belajar siswa. Dominasi kata kunci *learning*, *outcome*, dan *elementary school* menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* banyak dikaji pada mata pelajaran yang menekankan pemahaman konsep dan penguatan daya ingat, khususnya IPAS dan Matematika.

Untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai 28 artikel yang direview, dilakukan sintesis untuk mengidentifikasi dampak penggunaan media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Sintesis ini difokuskan pada berbagai bentuk peningkatan kemampuan kognitif yang dilaporkan dalam setiap penelitian. Hasil sintesis dampak kognitif penggunaan media *flashcard* disajikan pada Tabel 2 berikut.

Table 2 Sintesis Dampak Penggunaan Media *Flashcard* terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar

N o	Penulis (Tahun)	Judul Artikel	Mata Pelajaran	Dampak Kognitif yang Ditemukan
1	Ismayanti (2020)	<i>Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Perubahan Lingkungan Fisik Melalui Model Pembelajaran Time Token Berbasis</i>	IPAS	Meningkatkan pemahaman konsep perubahan lingkungan fisik, aktivitas belajar, dan hasil belajar siswa.

N o	Penulis (Tahun)	Judul Artikel	Mata Pelajaran	Dampak Kognitif yang Ditemukan
		<i>Media Flashcard</i>		
2	Khotimah, Kamidjan, dan Wiyadi (2020)	<i>Effectiveness of Using Quizlet Application-Based Flashcard on Students Learning Outcomes</i>	IPAS	Meningkatkan penguasaan materi dan memperkuat daya ingat siswa melalui visualisasi digital.
3	Muna, Widihastrini, dan Setyasto (2020)	<i>The Effectiveness of the Take and Give Model Assisted by Flashcard Media on IPS Learning Results</i>	IPAS	Meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan mengingat materi pembelajaran.
4	Anggriyani (2021)	<i>Keefektifan Model Pembelajaran SAVI Berbantuan Media Flashcard terhadap Hasil Belajar Tari Apuse</i>	Seni	Meningkatkan pemahaman gerakan, konsep tari, dan hasil belajar siswa.
5	Otemusu (2021)	<i>Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Pembelajaran Tema 3 Sub Tema 2 di Kelas I SDN Sonraen</i>	Bahasa Indonesia	Meningkatkan pemahaman materi dan penguasaan kosakata siswa.
6	Nurhafifah, Simbolon, dan Purnomo (2021)	<i>The Differences in English Learning Outcomes Using Flashcards and Snake-Ladder Game Learning Media in Elementary School</i>	Bahasa Inggris	Meningkatkan penguasaan kosakata dan kemampuan mengingat kata dalam bahasa Inggris.
7	Hikmalia, Sukamto, dan	<i>Penerapan Model Problem</i>	IPAS	Meningkatkan pemahaman

N o	Penulis (Tahun)	Judul Artikel	Mata Pelajaran	Dampak Kognitif yang Ditemukan
		<i>Based Learning Berbantu Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup</i>		konsep pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.
8	Hazhari, Pamungkas, dan Kurniawati (2023)	<i>Penggunaan Media Flashcard terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar</i>	IPAS	Meningkatkan pemahaman konsep IPA dan hasil belajar siswa.
9	Sehartian dan Adriyani (2023)	<i>The Influence of Flashcard Media on Science Learning Outcomes for Islamic Elementary School Grade</i>	IPAS	Meningkatkan penguasaan konsep IPA dan kemampuan memahami materi pembelajaran.
10	Ardaningrum, Azmy, dan Susiloningsih (2023)	<i>The Influence of the Discovery Learning Model Assisted by Flash Card Media on Social Sciences Learning Outcomes</i>	IPAS	Meningkatkan pemahaman konsep sosial dan kemampuan menghubungkan informasi pembelajaran.
11	Dian Ratna Sari, Hidayanto, dan Mashfufah (2023)	<i>Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality pada Materi Bangun Ruang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa</i>	Matematika	Meningkatkan kemampuan kognitif, visualisasi spasial, dan pemahaman konsep bangun ruang.
12	Aiman, Meilani, dan Uslan (2023)	<i>Effectiveness of Flash Card Media-Oriented Group Investigation</i>	IPAS	Meningkatkan kemampuan berpikir, pemahaman materi, dan

N o	Penulis (Tahun)	Judul Artikel	Mata Pelajaran	Dampak Kognitif yang Ditemukan
		<i>Learning Models on Learning Outcomes of Elementary Students</i>		hasil belajar siswa.
1 3	Trinova, Febianto, dan Yunisa (2023)	<i>Flashcard Learning Media in Improving Primary School Student Learning Outcomes</i>	IPAS	Membantu siswa memahami, mengingat, dan menguasai materi pembelajaran secara lebih efektif.
1 4	Ayuni, Wahab, dan Setyaningrum (2024)	<i>Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Flashcard terhadap Hasil Belajar Matematika</i>	Matematika	Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan pemahaman konsep matematika.
1 5	Afiyah dan Sutriyani (2024)	<i>Efektivitas Metode Game-Based Learning Berbantuan Media Flashcard Pecahan terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa</i>	Matematika	Meningkatkan pemahaman konsep pecahan dan kemampuan berhitung siswa.
1 6	Fitriyani dan Sari (2024)	<i>Flashcard Development to Improve Learning Outcomes in Private 4th Class Science Learning</i>	IPAS	Meningkatkan penguasaan konsep IPA dan pemahaman materi pembelajaran.
1 7	Aliyyah, Nurhayati, dan Gunadi (2024)	<i>Efforts to Improve Science Learning Outcomes Using Flashcard Learning Media and Jellyfish Hunting Games</i>	IPAS	Meningkatkan pemahaman konsep IPA, daya ingat, dan hasil belajar siswa.
1 8	Maharani dan Wati (2024)	<i>The Impact of Flashcard Media on</i>	IPAS	Meningkatkan kemampuan

N o	Penulis (Tahun)	Judul Artikel	Mata Pelajaran	Dampak Kognitif yang Ditemukan
		<i>Student Cognitive Improvement in IPAS Subjects at Elementary School</i>		kognitif siswa dalam memahami materi IPAS.
1 9	Athoillah, Hardiansyah, dan Shiddiq (2025)	<i>Pengaruh Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar</i>	Matematika	Meningkatkan pemahaman konsep matematika dasar dan hasil belajar siswa.
2 0	Briliyanti dan Setiawan (2025)	<i>Jigsaw Type Cooperative Learning Model Assisted by Flashcard Media in Social Science Learning</i>	IPAS	Meningkatkan pemahaman konsep IPS dan kemampuan mengingat materi pembelajaran.
2 1	Nurfitriya dan Prasetyaningtyas (2025)	<i>Development of Edutainment Flashcard Media to Improve IPAS Learning Outcomes</i>	IPAS	Meningkatkan pemahaman konsep IPAS melalui pembelajaran yang menarik dan interaktif.
2 2	Rahayu, Trisnantari, dan Asrori (2025)	<i>Augmented Reality-Based Flashcard Media Development with Canva's Assistance to Improve Social Science Learning Outcomes on Ethnic Diversity in Indonesia</i>	IPAS	Meningkatkan pemahaman konsep keberagaman etnis melalui visualisasi interaktif berbasis AR.
2 3	Diani dan Wulandari (2025)	<i>Development of Flashcard Media Assisted by Augmented Reality in Improving Learning Outcomes in IPAS</i>	IPAS	Meningkatkan penguasaan konsep IPAS melalui representasi visual tiga dimensi.

N o	Penulis (Tahun)	Judul Artikel	Mata Pelajaran	Dampak Kognitif yang Ditemukan
24	Lailiyah, Sunarsih, dan Yasin (2025)	<i>Peningkatan Hasil Belajar Membaca Peserta Didik melalui Penggunaan Media Flashcard</i>	Bahasa Indonesia	Meningkatkan kemampuan membaca, pemahaman bacaan, dan penguasaan kosakata.
25	Listiani dan Paramartha (2025)	<i>Augmented Reality Based Flashcard Media to Improve Student Learning Outcomes on the Topic Water Cycle</i>	IPAS	Meningkatkan pemahaman konsep siklus air dan hubungan antarproses dalam fenomena alam.
26	Wati dan Mahendra (2025)	<i>The Effectiveness of Flashcard Media in Enhancing Science Learning Outcomes among Elementary School Students</i>	IPAS	Meningkatkan pemahaman konsep IPA dan hasil belajar siswa.
27	Yunatalia dan Esha (2025)	<i>Implementation of Flashcard Media in Improving Student Learning Outcomes in Arabic Language Subjects</i>	PAI	Meningkatkan penguasaan kosakata dan pemahaman materi Bahasa Arab.
28	Pratama dan Zubaedi (2025)	<i>Implementing Flash Card Learning Media to Improve Elementary School Students' Learning Outcomes in Prayer Material</i>	PAI	Meningkatkan pemahaman konsep, urutan, dan tata cara pelaksanaan salat.

Berdasarkan Tabel 5, seluruh artikel yang direview menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* memberikan dampak positif terhadap

hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Tidak ditemukan penelitian yang melaporkan pengaruh negatif maupun ketidakefektifan media *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa Sekolah Dasar. Temuan ini menunjukkan adanya konsistensi hasil penelitian yang menegaskan bahwa *flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif untuk mendukung proses belajar siswa.

Dampak kognitif yang paling dominan ditemukan dalam penelitian-penelitian tersebut adalah peningkatan pemahaman konsep. Temuan ini terlihat pada berbagai mata pelajaran, terutama IPAS dan Matematika, di mana media *flashcard* membantu siswa memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak melalui penyajian informasi secara visual, sederhana, dan terstruktur. Penggunaan gambar, simbol, maupun ilustrasi pada *flashcard* memungkinkan siswa menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sehingga proses pembentukan pemahaman menjadi lebih optimal.

Selain meningkatkan pemahaman konsep, media *flashcard* juga terbukti mampu memperkuat

daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penyajian informasi dalam bentuk visual membantu siswa mengingat istilah, fakta, maupun konsep penting secara lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Kondisi ini sejalan dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami informasi yang disajikan secara visual dan menarik.

Temuan lainnya menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan kognitif yang lebih spesifik, seperti penguasaan kosakata, kemampuan membaca, kemampuan pemecahan masalah matematika, serta kemampuan visualisasi konsep. Pada mata pelajaran bahasa, *flashcard* membantu siswa mengenali dan mengingat kosakata baru dengan lebih mudah. Sementara pada pembelajaran Matematika dan IPAS, media ini mendukung siswa dalam memahami hubungan antarkonsep serta meningkatkan kemampuan berpikir dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

Perkembangan penelitian juga menunjukkan bahwa efektivitas media *flashcard* semakin meningkat ketika dikombinasikan dengan berbagai model pembelajaran inovatif maupun teknologi digital. Beberapa penelitian melaporkan bahwa integrasi *flashcard* dengan model *Problem Based Learning*, *Discovery Learning*, *Group Investigation*, dan *Jigsaw* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar kognitif. Selain itu, pengembangan *Augmented Reality Flashcard* memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan membantu siswa memahami materi melalui visualisasi yang lebih konkret.

Secara keseluruhan, hasil sintesis menunjukkan bahwa media *flashcard* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu menghafal, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan berbagai aspek kemampuan kognitif siswa. Dampak yang paling menonjol meliputi peningkatan pemahaman konsep, penguatan daya ingat, peningkatan penguasaan materi, serta peningkatan hasil belajar secara umum. Oleh karena itu, media *flashcard* dapat dipandang sebagai

salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran pada jenjang Sekolah Dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil *Systematic Literature Review* terhadap 28 artikel yang dipublikasikan pada periode 2020–2025, dapat disimpulkan bahwa penelitian mengenai penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran di Sekolah Dasar menunjukkan tren yang terus meningkat, terutama pada tiga tahun terakhir. Temuan ini mengindikasikan bahwa *flashcard* masih menjadi salah satu media pembelajaran yang relevan dan banyak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Penggunaan media *flashcard* paling banyak ditemukan pada mata pelajaran IPAS, diikuti oleh Matematika, Bahasa Indonesia, Pendidikan Agama Islam, Seni, dan Bahasa Inggris.

Hasil sintesis menunjukkan bahwa media *flashcard* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Dampak yang paling dominan meliputi peningkatan pemahaman konsep,

penguatan daya ingat, peningkatan penguasaan materi, serta peningkatan hasil belajar secara umum. Selain itu, media *flashcard* juga berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan membaca, penguasaan kosakata, kemampuan pemecahan masalah, dan kemampuan visualisasi konsep. Perkembangan penelitian turut menunjukkan adanya inovasi penggunaan *flashcard* yang tidak lagi terbatas pada bentuk konvensional, tetapi juga berkembang ke bentuk digital dan berbasis *Augmented Reality*. Dengan demikian, media *flashcard* dapat dipandang sebagai media pembelajaran yang efektif, adaptif, dan relevan untuk mendukung peningkatan kemampuan kognitif siswa Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Afiah, K. N., & Sutriyani, W. (2024). Efektivitas metode game-based learning berbantuan media *flashcard* pecahan terhadap hasil belajar matematika siswa. *LINEAR: Journal of Mathematics Education*.

<https://doi.org/10.32332/xmy86j91>

- Aiman, U., Meilani, D., & Uslan. (2023). Effectiveness of flash card media-oriented group investigation learning models on learning outcomes of elementary students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(10).
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i10.5111>
- Aliyyah, R. R., Nurhayati, I., & Gunadi, G. (2024). Efforts to improve science learning outcomes using flashcard learning media and jellyfish hunting games. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
<https://doi.org/10.30997/jtdik.v11i2.15526>
- Anggriyani, H. (2021). Keefektifan model pembelajaran SAVI berbantuan media flashcard terhadap hasil belajar Tari Apuse. *Joyful Learning Journal*, 10(4).
<https://doi.org/10.15294/jlj.v10i4.44352>
- Ardaningrum, D. P., Azmy, B., & Susiloningsih, W. (2023). The influence of the discovery learning model assisted by flash card media on social sciences learning outcomes for class V elementary school. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*.
<https://doi.org/10.58258/jupe.v8i3.5943>
- Athoillah, A., Hardiansyah, F., & Shiddiq, A. (2025). Pengaruh media flashcard terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas 3 sekolah dasar. *Journal of Human and Education*.
<https://doi.org/10.31004/jh.v5i2.2369>
- Ayuni, J., Wahab, W., & Setyaningrum, V. (2024). Penggunaan model pembelajaran problem based learning berbantuan media flashcard terhadap hasil belajar matematika. *JKIPP*.
<https://doi.org/10.24260/jkipp.v3i1.2727>
- Briliyanti, A. R., & Setiawan, D. (2025). Jigsaw type cooperative learning model assisted by flashcard media in social science learning. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*.
<https://doi.org/10.23887/jipp.v9i1.92287>
- Dewi, S. R. (2020). Penggunaan flashcard fisik dalam

- meningkatkan memori siswa SD. *Jurnal Tarbiyah*, 27(1), 12–25.
- Diani, D. P., & Wulandari, D. (2025). Development of flashcard media assisted by augmented reality in improving learning outcomes in learning IPAS. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i3.10724>
- Fitriyani, R., & Sari, E. F. (2024). Flashcard development to improve learning outcomes in private 4th class science learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i10.7372>
- Harzing, A. W. (2007). Publish or Perish. Tarma Software Research.
- Hazhari, A., Pamungkas, M. S. H., & Kurniawati, Y. (2023). Penggunaan media flashcard terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Journal of Professional Elementary Education*.
<https://doi.org/10.46306/jpee.v2i1.24>
- Hikmalia, I., Sukanto, S., & Murniati, M. (2022). Penerapan model problem based learning berbantu media flashcard untuk meningkatkan hasil belajar tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. *Indonesian Journal of Elementary School*.
<https://doi.org/10.26877/ijes.v2i2.13362>
- Ismayanti. (2020). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar materi perubahan lingkungan fisik melalui model pembelajaran time token berbasis media flashcard. *Journal of Education Action Research*, 4(1).
<https://doi.org/10.23887/jear.v4i1.23967>
- Khotimah, K., Kamidjan, K., & Wiyadi, H. (2020). Effectiveness of using Quizlet application-based flashcard media on students learning outcomes. *Indonesian Journal of Primary Science Education*.
<https://doi.org/10.33752/ijpse.v1i1.1102>
- Lailiyah, I., Sunarsih, & Yasin, F. N. (2025). Peningkatan hasil belajar membaca peserta didik

- melalui penggunaan media flashcard. *ELENOR: Elementary School Journal*. <https://doi.org/10.55719/elenor.v4i1.2072>
- Listiani, K. K., & Paramartha, W. E. (2025). Augmented reality based flashcard media to improve student learning outcomes on the topic water cycle. *International Journal of Elementary Education*. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i1.94634>
- Maharani, S. A., & Wati, D. P. (2024). The impact of flashcard media on student cognitive improvement in IPAS subjects at elementary school. *SPEKTRA: Jurnal Kajian Pendidikan Sains*. <https://doi.org/10.32699/spektra.v10i2.7815>
- Moher, D., Liberati, A., Tetzlaff, J., Altman, D. G., & PRISMA Group. (2009). Preferred reporting items for systematic reviews and meta-analyses: The PRISMA statement. *PLoS Medicine*, 6(7), e1000097. <https://doi.org/10.1371/journal.pmed.1000097>
- Muna, N. K., Widihastrini, F., & Setyasto, N. (2020). The effectiveness of the take and give model assisted by flashcard media on IPS learning results. *Elementary School Teacher*. <https://doi.org/10.15294/est.v3i2.28049>
- Nurfitriya, A., & Prasetyaningtyas, F. D. (2025). Development of edutainment flashcard media to improve IPAS learning outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i3.10832>
- Nurhafifah, N., Simbolon, N., & Purnomo, T. W. (2021). The differences in English learning outcomes using flashcards and snake-ladder game learning media in elementary school. *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED*. <https://doi.org/10.24114/esjpgs.v11i2.25590>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT*, 3(1), 171–187.

- <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Otemusu, J. (2021). Penggunaan media flashcard untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada pembelajaran tema 3 subtema 2 di kelas I SDN Sonraen. *Haumeni Journal of Education*.
<https://doi.org/10.35508/haumeni.v1i2.5897>
- Pratama, Z. H., & Zubaedi. (2025). Implementing flash card learning media to improve elementary school students' learning outcomes in prayer material. *Jurnal Indonesia Pendidikan Profesi Guru*.
<https://doi.org/10.64420/jippg.v2i2.256>
- Pribadi, B. A. (2017). Media dan teknologi dalam pembelajaran. Kencana.
- Rahayu, B. S., Trisnantari, H. E., & Asrori, M. A. R. (2025). Augmented reality-based flashcard media development with Canva's assistance to improve social science learning outcomes on ethnic diversity in Indonesia. *Jurnal Pendidikan IPS*.
- <https://doi.org/10.37630/jpi.v15i3.3293>
- Santrock, J. W. (2011). *Educational psychology* (5th ed.). McGraw-Hill.
- Sehartian, D. Y., & Adriyani, Z. (2023). The influence of flashcard media on science learning outcomes for Islamic elementary school grade. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*.
<https://doi.org/10.37680/scaffolding.v5i1.2561>
- Sudjana, N. (2009). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, N. (2019). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Trinova, Z., Febianto, D., & Yunisa, F. (2023). Flashcard learning media in improving primary school student learning outcomes. *Tazakka: Jurnal Pendidikan dan Keislaman*.
<https://doi.org/10.24036/tazakka.v1i02.11>
- van Eck, N. J., & Waltman, L. (2010). Software survey: VOSviewer, a computer program for bibliometric mapping. *Scientometrics*, 84(2), 523–

538.

<https://doi.org/10.1007/s11192-009-0146-3>

Wati, P. A., & Mahendra, Y. (2025).

The effectiveness of flashcard media in enhancing science learning outcomes among elementary school students. MIMBAR PGSD Undiksha.

<https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v13i1.91831>

Wibowo, A. (2022). Peningkatan retensi kognitif melalui flashcard. Jurnal Riset Pendidikan Dasar, 5(2), 132–144.

Yunatalia, S., & Esha. (2025). Implementation of flashcard media in improving student learning outcomes in Arabic language subjects. Algebra: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Sains.

<https://doi.org/10.58432/algebra.v5i1.1470>