

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL)
BERBANTUAN MEDIA *FLASH CARD* PADA MATA PELAJARAN IPAS
SISWA KELAS IV SD NEGERI WUKIRSARI**

Melisa Permata Sari¹, Syaprizal², Tiogustisatria³
^{1,2,3} PGSD Universitas PGRI Silampari Lubuk Linggau
permatamelisa066@gmail.com, syaprizalmpd@gmail.com,
satriagustio@gmail.com

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung oleh media *flash card* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Wukirsari pada materi Kekayaan Budaya Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Pre-Experimental Design* melalui rancangan *One Group Pretest-Posttest Design*. Seluruh siswa kelas IV SD Negeri Wukirsari dijadikan sebagai populasi sekaligus sampel penelitian. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes hasil belajar berupa 16 butir soal pilihan ganda yang telah memenuhi kriteria validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas Chi-Kuadrat serta uji *t* untuk menguji hipotesis penelitian. Hasil uji *t* untuk menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *flash card* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Wukirsari. penelitian memperlihatkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* siswa sebelum diberikan perlakuan sebesar 50,85. Setelah mengikuti pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *flash card*, rata-rata nilai *post-test* meningkat menjadi 80,11. Berdasarkan hasil uji normalitas, data *pre-test* maupun *post-test* dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *flash card* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Wukirsari pada materi Kekayaan Budaya Indonesia.

Kata kunci: *Flash Card*, Hasil Belajar, IPAS, *Problem Based Learning* (PBL).

ABSTRACT

This study was conducted to examine the effect of applying the *Problem Based Learning* (PBL) model supported by *flash card* media on the Science and Social Studies (IPAS) learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri Wukirsari, particularly on the topic of Indonesia's Cultural Diversity. The research adopted a quantitative approach using a *Pre-Experimental Design* with a *One Group Pretest-Posttest Design*. The participants consisted of all students in the fourth grade of SD Negeri Wukirsari, who served as both the population and the research sample. Data were obtained through a learning achievement test comprising 16 valid multiple-choice items that had previously met the criteria of validity, reliability, item difficulty, and discrimination index. The collected data were then analyzed using the Chi-Square normality test and the t-test to test the research hypothesis. The findings

revealed an improvement in students' learning outcomes after the learning model was implemented. The average pre-test score was 50.85, while the average post-test score increased to 80.11. The results of the Chi-Square normality test indicated that both the pre-test and post-test scores were normally distributed. In addition, the hypothesis testing using the *t*-test confirmed that the implementation of the *Problem Based Learning* (PBL) model assisted by *flash card* media significantly influenced students' learning outcomes in Science and Social Studies (IPAS). Based on these findings, it can be concluded that the use of the *Problem Based Learning* (PBL) model supported by *flash card* media contributed significantly to improving the Science and Social Studies (IPAS) learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri Wukirsari on the topic of Indonesia's Cultural Diversity.

Keywords: *Flash Card*, Learning Outcomes, *Problem Based Learning* (PBL).

A. Pendahuluan

Upaya merubah perilaku belajar terjadi melalui proses interaksi antara individu terhadap lingkungan disekitarnya. Upaya ini menjadi proses pembelajaran bagi peserta didik untuk membentuk peserta didik menjadi individu yang memiliki sikap, pengetahuan dan keterampilan yang cukup.

Pembelajaran memiliki tujuan sebagai cara untuk memudahkan siswa belajar secara mandiri, mengkomunikasikan materi ajar kepada peserta didik secara lebih terstruktur (Darman, 2020:16). Pada hakikatnya pembelajaran merupakan adanya siswa yang belajar dan adanya guru yang mengajar, di mana proses pembelajaran bukan hanya pada hasil pembelajaran akan tetapi fokusnya adalah pada proses dan tercapainya indikator capaian pada

pembelajaran (Ramadhani dkk., 2020:25).

Salah satu pembelajaran yang ada di sekolah adalah pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial. Pembelajaran IPAS adalah mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka. Ini merupakan mata pelajaran baru gabungan antara IPA dan IPS dan hanya ada dalam kurikulum pembelajaran di sekolah dasar. Pada pembelajaran IPAS mengacu pada dimensi profil lulusan dimana siswa dapat mengerjakan tugas mandiri, bergotong royong, dan bernalar kritis. Pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dalam kurikulum merdeka digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan

alam dan sosial dalam satu kesatuan (Sari dkk., 2023).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Azzahra dkk., 2023). Sehingga, siswa diharapkan mampu berperan aktif dalam menjaga, memelihara, dan melestarikan sumber daya yang ada di sekitarnya dengan baik. Pelaksanaan pembelajaran IPAS ini dilaksanakan secara real pembelajaran yang lebih nyata, pada saat pembelajaran siswa dapat belajar mandiri seperti pengerjaan kelompok. Pada kegiatan berkelompok siswa dapat bekerja sama dengan temannya, serta bernalar kritis. Seperti berdiskusi antar kelompok, sehingga siswa dapat berbaur dengan sesama tidak individual .

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Wukirsari, Dewi Susiana, S.Pd dapat disimpulkan bahwa sekolah saat ini menerapkan Kurikulum Merdeka yang menekankan pengembangan karakter, proyek, dan pemahaman

konsep. Kelas IV yang diajar berjumlah 22 siswa dengan 7 laki – laki dan 15 perempuan. Mata pelajaran yang paling sulit dipahami siswa adalah IPAS karena banyak istilah ilmiah dan membutuhkan media visual agar lebih mudah dimengerti. Permasalahan lain yang sering muncul di kelas adalah kurang fokus, rasa bosan ketika media kurang menarik, serta perbedaan kemampuan belajar antar siswa. Guru biasanya menggunakan model pembelajaran kooperatif, diskusi kelompok. Media yang digunakan oleh guru berupa buku cetak dan presentasi sederhana. Kelebihan siswa kelas IV adalah kemampuan cepat beradaptasi dengan media pembelajaran, antusias dalam berdiskusi, dan tertarik dengan tampilan yang menarik. Harapan guru ke depan adalah pembelajaran lebih banyak menggunakan media digital atau visual kreatif agar siswa lebih termotivasi belajar mandiri. Hasil observasi menunjukkan bahwa Hasil belajar mayoritas siswa dibandingkan dengan KKTP 70 masih sangat rendah. Rata-rata hasil belajar siswa dari 22 siswa didapatkan 8 siswa (36%) sudah tuntas dengan rata-rata 74 dan 14 siswa (64%) belum tuntas

dengan rata-rata 63. Sehingga penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat diperlukan. Karena gabungan pembelajaran ini baru tentunya perlu penyesuaian lanjutan, ini tentunya menjadi tantangan tersendiri bagi siswa dan guru. Karena hal ini lah diperlukan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan berikut. Model yang sesuai dengan permasalahan ini adalah model *Problem Based Learning* (PBL).

Model *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pengalaman praktis siswa dalam menyelesaikan masalah yang kompleks dan kontekstual. Pendekatan ini menggunakan masalah sebagai fokus pembelajaran, dan siswa diminta untuk menyelesaikan masalah tersebut melalui kerja sama dalam kelompok (Wardani, 2023:5). Hal ini sesuai dengan permasalahan yang ada sehingga siswa dapat aktif dan mengikuti pembelajaran yang ada. Selain itu siswa juga tidak akan merasa bosan. Model pembelajaran *Problem Based Learning* ini memberikan kesempatan bagi siswa

untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan memvisualisasikan secara konkret dalam kehidupan sehari-hari (Megalena dkk., 2024). Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan sebuah model pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan cara menghadapkan para siswa dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan nyata dan siswa mencoba untuk memecahkan masalah tersebut. *Problem Based Learning* adalah Model pembelajaran yang dipicu oleh permasalahan yang mendorong siswa untuk belajar dan bekerja kooperatif dalam kelompok untuk mendapatkan solusi (Meilasari, 2020:196).

Selain itu tentunya diperlukan media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung proses belajar agar jadi lebih menyenangkan. Salah satunya media flash card. Flash card yaitu media pembelajaran berupa kartu yang memuat gambar, tulisan, ataupun symbol yang dibuat menjadi berbagai ukuran sesuai dengan kebutuhan kelas. Tujuannya Adalah untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah (Chaerani dkk., 2023). *Flash card* merupakan kartu kecil yang

memuat gambar, teks, atau simbol untuk membantu siswa meningkatkan dan mengarahkan siswa dengan informasi visual. *Flash card* yang berwarna dan cerah juga dapat memberikan dampak yang signifikan untuk meningkatkan kemampuan membaca pada siswa (Hamid dkk., 2023). *Flash card* Adalah jenis media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar yang berukuran 25 x 30 cm dan gambar yang terdapat pada flash card berisi rangkaian pesan yang berisi sebuah keterangan (Wulanata, 2018).

Berdasarkan kondisi yang ditemukan di lapangan, pembelajaran IPAS masih memerlukan penggunaan model dan media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif serta membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Oleh sebab itu, perlu diterapkan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dan didukung media yang menarik agar hasil belajar siswa dapat meningkat.

Oleh karena itu berdasarkan permasalahan yang didapatkan sehingga penulis menentukan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Flash Card* Pada

Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sd Negeri Wukirsari".

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Satria dkk. (2024) dalam penelitiannya mengenai penerapan *Project Based Learning* pada siswa kelas IV sekolah dasar menunjukkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada aktivitas siswa dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Meskipun penelitian tersebut menggunakan model *Project Based Learning*, hasilnya memperkuat pentingnya penerapan model pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas dan keterlibatan siswa seperti *Problem Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar.

Selanjutnya, Satria dan Valen (2026) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran

yang dikembangkan secara menarik dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian tersebut memperlihatkan bahwa media yang menyajikan informasi melalui tampilan yang menarik dapat membantu siswa memahami materi sekaligus mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan kondisi siswa kelas IV SD Negeri Wukirsari yang berdasarkan hasil wawancara membutuhkan media visual yang menarik karena siswa lebih mudah memahami materi IPAS melalui bantuan gambar dan tampilan visual.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Melati dan Satria (2026) mengenai penerapan Smart Box sebagai media pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar setelah penggunaan media pembelajaran tersebut. Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa media pembelajaran yang konkret dan menarik dapat membantu siswa dalam memahami materi serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif. Temuan tersebut memiliki keterkaitan dengan penggunaan *Flash Card* yang sama-

sama memanfaatkan unsur visual dan dapat digunakan secara langsung dalam aktivitas pembelajaran siswa.

Selain itu, penelitian Syaprizal dkk. (2026) mengenai pengembangan media permainan kartu menunjukkan bahwa media berbentuk kartu dapat menjadi media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Media kartu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak hanya berpusat pada penjelasan guru. Hasil tersebut memperkuat penggunaan *Flash Card* sebagai media pendukung pembelajaran karena kartu dapat memuat gambar, tulisan, maupun informasi yang berkaitan dengan materi IPAS sehingga siswa dapat belajar melalui pengalaman visual dan aktivitas secara langsung.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut, dapat diketahui bahwa model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan penggunaan media pembelajaran yang menarik memiliki peranan penting dalam mendukung peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. Namun, penelitian

terdahulu tersebut belum secara khusus menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Flash Card* pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri Wukirsari. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Flash Card* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *Pre-Experimental Design*, yaitu *One Group Pre-test–Post-test Design*. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SD Negeri Wukirsari dengan subjek penelitian seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 22 orang. Sampel ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda dan dokumentasi. Instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran. Hasil uji menunjukkan bahwa dari 20

butir soal yang dikembangkan, sebanyak 16 butir soal dinyatakan valid dan digunakan sebagai instrumen penelitian, dengan koefisien reliabilitas KR.20 sebesar 0,90 yang termasuk kategori sangat tinggi.

Analisis data dilakukan secara bertahap meliputi perhitungan nilai rata-rata dan simpangan baku, dilanjutkan dengan uji normalitas menggunakan uji Chi-Kuadrat. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Z apabila data berdistribusi normal, sedangkan apabila data tidak berdistribusi normal digunakan uji Wilcoxon Signed Rank dengan taraf signifikansi 5%.

Penggunaan desain *One Group Pre-test–Post-test Design* dalam penelitian pendidikan telah banyak digunakan untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Madrasah dkk. (2024) menggunakan desain *Pre-Experimental* dengan bentuk *One Group Pre-test–Post-test* untuk mengetahui hasil belajar IPA siswa sekolah dasar setelah diberikan perlakuan. Penelitian Sari dan Sayekti (2023) juga menggunakan *desain One Group Pre-test–Post-test* untuk

mengetahui efektivitas model pembelajaran berbantuan media terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Penggunaan desain tersebut memberikan gambaran mengenai perubahan hasil belajar berdasarkan perbedaan hasil pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan.

Instrumen tes dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa. Penggunaan tes sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian eksperimen pembelajaran sekolah dasar juga diterapkan dalam penelitian Firdaus dan Setiyawati (2022), yang menggunakan tes untuk memperoleh data hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, pengujian kualitas instrumen melalui validitas dan reliabilitas diperlukan agar instrumen yang digunakan mampu menghasilkan data yang dapat dipercaya. Penelitian Mazur dkk. (2021) juga menggunakan pengujian validitas, tingkat kesukaran, daya pembeda, serta reliabilitas KR.20 dalam pengembangan instrumen tes.

Pemilihan teknik analisis data juga disesuaikan dengan karakteristik data penelitian. Penelitian Pratama dan Sumartiningsih (2025) menggunakan uji Wilcoxon Signed

Rank pada penelitian dengan desain one-group *pre-test–post-test* ketika menganalisis perubahan hasil belajar siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemilihan teknik analisis perlu mempertimbangkan hasil uji prasyarat dan karakteristik data yang diperoleh. Dengan demikian, penggunaan uji statistik dalam penelitian ini disesuaikan dengan hasil uji normalitas agar pengujian hipotesis dapat dilakukan secara tepat.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Wukirsari pada tanggal 25 April–25 Mei 2026 dengan subjek sebanyak 22 siswa kelas IV. Sebelum penelitian dilaksanakan, instrumen berupa 20 soal pilihan ganda diuji cobakan pada siswa kelas V. Hasil uji instrumen menunjukkan bahwa 16 butir soal dinyatakan valid dan memiliki reliabilitas sangat tinggi sehingga layak digunakan dalam penelitian. Proses penelitian menggunakan *desain One Group Pre-test–Post-test* yang terdiri atas pemberian *pre-test*, empat kali pertemuan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media

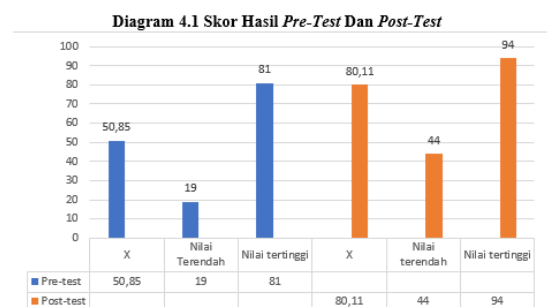
flash card, dan diakhiri dengan *post-test*.

Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih rendah. Nilai rata-rata *pre-test* sebesar 50,85, dengan hanya 4 dari 22 siswa (18,18%) yang mencapai ketuntasan belajar. Setelah diberikan perlakuan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *flash card*, nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 80,11, dengan 19 siswa (86%) mencapai ketuntasan belajar. Terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 29,26 poin, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar tersebut didukung oleh proses pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar melalui tahapan *Problem Based Learning*, yaitu mengorientasikan siswa pada masalah, mengorganisasikan kerja kelompok, membimbing penyelidikan, mempresentasikan hasil diskusi, serta melakukan refleksi terhadap penyelesaian masalah. Penggunaan media *flash card* membantu siswa memahami materi kekayaan budaya Indonesia secara lebih konkret dan

menarik sehingga siswa lebih aktif berdiskusi, bertukar pendapat, serta mampu menghubungkan materi dengan pengalaman belajar mereka. Kondisi ini berdampak pada meningkatnya pemahaman konsep dan hasil belajar siswa.

Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal berdasarkan uji Chi-Kuadrat. Selanjutnya, hasil uji hipotesis menggunakan uji Z memperoleh $Z_{hitung} = 3,84$ dan $Z_{tabel} = 1,64$, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *flash card* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Wukirsari pada materi kekayaan budaya Indonesia.



Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Wukirsari, dapat diketahui bahwa penggunaan model

pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung oleh media *flash card* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia. Hal tersebut terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan model tersebut.

Sebelum kegiatan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dilaksanakan, siswa terlebih dahulu diberikan tes awal (*pre-test*) untuk mengetahui kemampuan awal mereka. Berdasarkan hasil *pre-test*, diperoleh nilai rata-rata sebesar 50,85. Nilai tersebut masih berada di bawah KKTP yang ditetapkan sekolah, yaitu 70. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi Kekayaan Budaya Indonesia masih belum optimal sehingga diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu mendorong siswa agar lebih aktif dan lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media

flash card, siswa kembali diberikan tes akhir (*post-test*). Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata menjadi 80,11. Perbedaan hasil antara *pre-test* dan *post-test* tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dibandingkan sebelum memperoleh perlakuan.

Meningkatnya hasil belajar siswa tidak terlepas dari proses pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Siswanto dkk.,(2025) yang menyatakann bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam memecahkan masalah selama proses pembelajaran. Kegiatan tersebut membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, meningkatkan kerja sama, serta melatih kemandirian dalam belajar. Selama pembelajaran berlangsung, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga aktif dalam mengidentifikasi permasalahan, berdiskusi bersama kelompok, mencari informasi yang

diperlukan, menyampaikan hasil diskusi, serta menyimpulkan hasil pembelajaran. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami dan diingat.

Selain penerapan model *Problem Based Learning* (PBL), penggunaan media *flash card* juga memberikan dukungan terhadap keberhasilan pembelajaran. Media yang berisi gambar-gambar mengenai keberagaman budaya Indonesia mampu menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran. Hal ini sejalan dengan (Sofirin dkk., 2025) yang menyatakan bahwa media visual, seperti *flash card*, dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. Selain itu, penyajian materi melalui gambar juga mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Adanya gambar yang menarik membantu siswa mengenali berbagai bentuk kekayaan budaya Indonesia, seperti rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, makanan tradisional, pakaian adat, alat musik, serta budaya daerah lainnya. Dengan demikian, siswa tidak

hanya memperoleh penjelasan secara lisan, tetapi juga mendapatkan pengalaman belajar melalui media visual yang membuat materi lebih mudah dipahami.

Selama proses pembelajaran berlangsung, keaktifan siswa juga terlihat mengalami peningkatan. Pada saat diskusi kelompok, sebagian besar siswa terlibat dalam bertukar pendapat, menjawab pertanyaan, serta bekerja sama menyelesaikan tugas pada LKPD. Ketika masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya, siswa tampak lebih berani dan percaya diri dalam menyampaikan pendapat di depan kelas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan berpusat pada siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat melatih kemampuan berpikir kritis, meningkatkan keterampilan memecahkan masalah, membangun kerja sama antar siswa, serta meningkatkan hasil belajar. Permasalahan yang diberikan selama

pembelajaran mendorong siswa untuk mencari solusi melalui diskusi dan penyelidikan sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh teori mengenai penggunaan media *flash card* yang menjelaskan bahwa media visual dapat membantu siswa memahami konsep yang bersifat konkret maupun abstrak dengan lebih mudah. Selain itu, penggunaan gambar mampu meningkatkan perhatian, minat belajar, serta daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, perpaduan antara model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media flash card memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga siswa lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa data *pre-test* maupun *post-test* berdistribusi normal karena nilai χ^2_{hitung} lebih kecil daripada χ^2_{tabel} . Selanjutnya, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai Z_{hitung} sebesar 3,84, sedangkan nilai Z_{tabel} pada taraf signifikansi 5% lebih kecil daripada Z_{hitung} . Dengan demikian, hipotesis alternatif H_a diterima dan hipotesis nol H_0 ditolak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa

penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *flash card* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan seluruh hasil penelitian yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *flash card* mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Wukirsari. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya nilai rata-rata siswa setelah pembelajaran, meningkatnya keaktifan selama proses belajar, serta hasil pengujian statistik yang membuktikan bahwa model pembelajaran yang diterapkan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Masih terdapat 3 siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar. Hal ini diduga karena selama proses pembelajaran siswa tersebut belum berpartisipasi secara optimal dalam kegiatan diskusi dan pemecahan masalah, sehingga pemahaman terhadap materi yang dipelajari belum maksimal. Selain itu, kondisi lingkungan belajar yang terkadang kurang kondusif juga diduga mempengaruhi konsentrasi siswa,

sehingga hasil belajar yang diperoleh belum mencapai kriteria ketuntasan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Judijanto dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* pada pembelajaran sains di sekolah dasar berkaitan dengan peningkatan hasil belajar siswa. Model PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah sehingga proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga mendorong siswa untuk menggunakan pengetahuan dalam menyelesaikan permasalahan. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian ini, di mana siswa terlibat dalam kegiatan mengidentifikasi masalah, berdiskusi, mencari informasi, dan menyampaikan hasil penyelesaian masalah sehingga terjadi peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh Ardiyanti dan Pritasari (2024) yang menemukan bahwa penerapan *Problem Based Learning* pada pembelajaran IPA dan IPS di sekolah dasar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran berbasis masalah memberikan kesempatan

kepada siswa untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan permasalahan yang dekat dengan kehidupan mereka. Kondisi tersebut memiliki kesesuaian dengan penelitian ini karena materi Kekayaan Budaya Indonesia diberikan melalui permasalahan yang dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa lebih mudah menghubungkan materi dengan lingkungan sosial dan budaya di sekitarnya.

Selain model pembelajaran, hasil penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian Susanti dkk. (2025) mengenai penggunaan media flash card dalam pembelajaran IPA sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Media *flash card* memberikan bantuan visual berupa gambar dan informasi singkat sehingga siswa lebih mudah mengenali dan mengingat materi yang dipelajari. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian ini karena gambar pada *flash card* membantu siswa mengenali berbagai bentuk kekayaan budaya Indonesia dan memudahkan siswa dalam mengingat informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh Sudrajat dkk. (2023) yang mengembangkan digital-based flash card untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *flash card* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Meskipun penelitian tersebut menggunakan flash card berbasis digital, prinsip penggunaan unsur visual pada kartu memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yaitu memberikan informasi melalui gambar dan keterangan singkat yang dapat membantu siswa memahami materi.

Kesesuaian hasil penelitian juga terlihat pada penelitian Wibisono dkk. (2024) yang menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media *flash card* untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan pembelajaran dengan kombinasi PBL dan *flash card*. Temuan ini memiliki keterkaitan yang sangat dekat dengan penelitian yang dilakukan karena menggunakan kombinasi model dan media yang sama. Perbedaannya terletak pada

mata pelajaran, materi, karakteristik siswa, serta lokasi penelitian. Dengan demikian, hasil penelitian sebelumnya dapat menjadi penguat bahwa kombinasi PBL dan flash card berpotensi mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

Penelitian Ramadhani dan Shofiyah (2023) juga menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning dengan desain one group *pre-test post-test* dapat digunakan untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Hasil tersebut memperkuat temuan penelitian ini yang menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 50,85 pada *pre-test* menjadi 80,11 pada *post-test*. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa setelah memperoleh pembelajaran melalui PBL berbantuan *flash card*, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih baik.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa peningkatan hasil belajar tidak hanya berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran, tetapi juga dengan media yang digunakan untuk

mendukung proses pembelajaran. PBL memberikan ruang kepada siswa untuk aktif menyelesaikan masalah melalui kerja kelompok, sedangkan flash card membantu menyajikan informasi secara visual dan konkret. Perpaduan keduanya membuat siswa lebih mudah memahami materi Kekayaan Budaya Indonesia serta lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas IV SD Negeri Wukirsari mengenai penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *flash card* pada mata pelajaran IPAS, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tersebut mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa, dari 50,85 pada saat *pre-test* menjadi 80,11 setelah mengikuti pembelajaran yang diukur melalui *post-test*. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *flash card* dapat membantu

siswa memahami materi Kekayaan Budaya Indonesia dengan lebih baik.

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa data *pre-test* maupun *post-test* berdistribusi normal. Selain itu, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai Z_{hitung} sebesar 3,84, sehingga hipotesis alternatif H_a diterima dan hipotesis nol H_o ditolak. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *flash card* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Wukirsari. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Kekayaan Budaya Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, M. Jallalil., Aryani, Z., Ardi, R. S., & Afrimon. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw di Kelas V SD Negeri 133/III Pondok Siguang. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 3(1), 326–333. :contentReference[oaicite:0]{index=0}
- Anggreni. (2021). *Evaluasi Hasil Belajar Siswa*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ardiyanti, F., & Pritasari, A. C. (2024). Transformation of Science and Social Studies Learning in Elementary Schools Through Problem-Based Learning: Enhancing Learning

- Outcomes. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(4), 188–196. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v3i4.1208>.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2021). *Manajemen Pembelajaran dan Evaluasi Hasil Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aulia, Wina. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media *Flash Card* Terhadap Pemahaman Konsep Ips Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia. *Jurnal SAE : Sebelas April Elementary Education*, 4(2). 170-176.
- Azzahra, A., Rahmawati, R., & Putri, D. (2023). Konsep pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 45–54. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5766>.
- Budiwati, S., Pratama, Y., & Lestari, R. (2023). Implementasi pembelajaran IPAS berbasis Kurikulum Merdeka di SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(3), 520–531.
- Chaerani, N., Fitriani, S., & Hidayat, R. (2023). Penggunaan flash card sebagai media pembelajaran visual di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(2), 101–109.
- Darman. (2020). *Strategi dan desain pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Darman. (2020). *Strategi Dan Desain Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto. (2021). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dekrista, Carly. (2024). Problem Based Learning dalam Pembelajaran IPAS: Efektivitas untuk Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(6), 4682 – 4691.
- Fadilatunnisyah et al. (2024). Penggunaan Uji Wilcoxon Signed Rank Test untuk Menganalisis Pengaruh Tingkat Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Diterima di Universitas Impian. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*. 2(1), 581-587.
- Falentina, Yori., Jailani., Purwati, Sri., & Akhmad. (2025). Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card* dengan Model Problem Based Learning terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas VII SMP Negeri 37 Samarinda. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(8), 9927-9934. <https://jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/9067/6197>.
- Ferani, E., Egok, A. S., & Satria, T. G. (2022). Media digital whiteboard animation pada pembelajaran tematik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2014–2023. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2340>
- Firdaus, A., & Setiyawati, E. (2022). The influence of digital mobile learning on science learning outcomes on theme 2 clean air on the health of an elementary school students during the pandemic period. *Academia Open*, 6. <https://doi.org/10.21070/acopen.6.2022.2552>.
- Hamalik, O. (2022). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamid, A., Siregar, M., & Putra, F. (2023). Pengaruh penggunaan flash card terhadap kemampuan membaca siswa SD. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 55–63.
- Hardaningtiastuti. (2023). Penerapan model Problem Based Learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan*, 14(2), 87–96.
- Hijriah. (2020). Model pembelajaran Problem Based Learning dalam pendidikan dasar. *Jurnal Edukasi*, 5(3), 170–178
- Hotimah, H. (2020). Problem Based Learning dalam pembelajaran. Bandung: Refika Aditama.
- Jakni. (2016). *Metode Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Judijanto, L., Fauzi, M. S., Hendrilia, Y., Kadir, D., Murnaka, N. P., & Fachruzzaki. (2024). The differences of students' learning outcomes using the Discovery Learning model and Problem Based Learning in science learning at primary schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(10), 7354–7360.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i10.9046>.
- Kurniawan, D. (2022). Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Luok, Y. M., Gagaramsu, Y. B. M., Kamisani, N., Aqil, M., & Fasli, M. (2025). Pengaruh model problem based learning (PBL) berbantuan flashcard terhadap hasil belajar bahasa Indonesia dikelas IV SDN 4 Sindue. *Jurnal Dikdas*, 13(2), 283–295
<https://jurnal.fkipuntad.com/index.php/jds/article/view/4459/2925>.
- Madrasah, S. F. R., Syamsudduha, S., & Jamilah, J. (2024). Application of experimental methods based on a scientific approach to science learning outcomes in elementary school students. *Pinisi Journal of Education*.
- Maryanto. (2018). Media pembelajaran visual. Yogyakarta: Deepublish
- Munthe, A. (2019). Penggunaan flash card dalam pembelajaran membaca permulaan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 25–34.
- Mazur, J., dkk. (2021). A study on the reliability and validity of the Korean Health Literacy Instrument for late school-aged children. *International Journal of Environmental Research and Public Health*.
- Melati, P., Gusti Satria, T., & Sujarwo. (2025). The implementation of Smart Box media on the learning outcomes of Social Sciences students in Grade IV of State Elementary School 31 Lubuklinggau. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 4(2), 71–80.
<https://doi.org/10.22460/jpp.v4i2.28931>
- Musyafiah, S., Anwar, M., & Kurniasih, D. (2023). Pembelajaran budaya Indonesia berbasis media konkret di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan IPS*, 7(2), 140–149.
- Musyafiah, S., Anwar, M., & Kurniasih, D. (2023). Pembelajaran budaya Indonesia berbasis media konkret di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan IPS*, 7(2), 140–149.
- Nurhadi, N., Suyanto, S., & Prasetyo, T. (2022). Pembelajaran bermakna di sekolah dasar. Malang: Universitas Negeri Malang Press.
- Persada, R., Wijaya, A., & Lestari, D. (2024). Penerapan Problem Based Learning pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 88–97
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9597>.
- Persada, R., Wijaya, A., & Lestari, D. (2024). Penerapan Problem Based Learning pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 88–97.
- Pramudita, W.M., Salim, M., & Wahyudi. (2025). Penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) dengan berbantuan media flashcard untuk meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar IPS tentang perkembangan teknologi pangan pada kelas 111. *Kalam Cendekia: Jurnal ilmiah kependidikan*, 13(1).
- Pratama, F. I., & Sumartiningsih, S. (2025). The effect of computational thinking-based E-LKM on improving learning outcomes related to numeracy literacy skills among elementary school students. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2).
<https://doi.org/10.23969/jp.v11i2.49451>.
- Ramadhani, M. A., & Shofiyah, N. (2023). Problem Based Learning (PBL) model on Grade 5 science learning outcomes in elementary schools. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 18(2).
<https://doi.org/10.21070/ijemd.v22i.744>.
- Ramadhani, R., et al. (2020). *Teori Dan Praktik Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

- Ramadhani, R., et al. (2020). *Teori Dan Praktik Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Ratnawati. (2021). Model Problem Based Learning Dan Pengembangan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 13(2), 228–236.
- Riduan. (2018). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riduan. (2018). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2021). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2020). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. (2021). *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sari, B. Y. P., & Sayekti, I. C. (2023). Talking Stick Learning Model Assisted by Media Question Box: Effectiveness on Science Learning Outcomes in Elementary Schools. *Journal of Education Research and Evaluation*, 7(1).
<https://doi.org/10.23887/jere.v7i1.58196>.
- Sari, D., & Faizin, A. (2023). Integrasi pembelajaran IPA dan IPS dalam mata pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 15–24.
- Sari, D., & Faizin, A. (2023). Integrasi pembelajaran IPA dan IPS dalam mata pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 15–24.
- Septiana, R. (2023). Tantangan implementasi IPAS pada Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 5(2), 60–68.
- Septiana, R. (2023). Tantangan implementasi IPAS pada Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 5(2), 60–68.
- Shoimin, A. (2020). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Silalahi, Elprida Kristina & Sirait, Jumaria. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 097325 Bandar Siantar. *Journal on Education*, 6(1), 3313–3323.
- Sindue. *Jurnal Dikdas*, 13(2), 283–295
- Magdalena, I., et al. (2024). Implementasi Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Guru*, 11(1), 12–21.
- Slameto. (2022). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2021). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudrajat, A., Salsabila, F. G., & Marini, A. (2023). Digital-based flash card to increase social studies learning outcomes for elementary school students in the fourth grade. *Journal of Education Technology*, 7(2).
<https://doi.org/10.23887/jet.v7i2.63327>.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhelayanti, S., et al. (2023). Pembelajaran IPAS di sekolah dasar berbasis Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 1–10.
- Sundayana, R. (2016). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, A., Febrini, D., & Mukti, W. A. H. (2025). The use of flash card media in improving science learning outcomes in elementary school students. *Passikola: Jurnal Pendidikan Dasar & Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1).

- <https://doi.org/10.46870/passikola.v2i1.1592>.
- Susanto, A. (2020). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Syaprizal, S., Utami, L., & Mulyono, D. (2026). Pengembangan media permainan kartu Uno pada pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 9(3). <https://doi.org/10.31539/pjk6mk20>
- Trisnawati, Dewi. (2025). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Dengan Media Flash Learn Pada Materi Siklus Hidup Pada Manusia Hewan Dan Tumbuhan Di Kelas III Sd Negeri 005 Batu Engau. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4). 253-267. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/35683/18715>.
- Ulfa. (2020). Media Flash Card Dalam Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 90–98.
- Valen, A., & Satria, T. G. (2021). Analisis tingkat kesulitan soal PAS (Penilaian Akhir Semester) mata pelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2199–2208. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1149>
- Viqri, A., dkk. (2024). Pembelajaran IPAS Terpadu Dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(3), 305–315.
- Wibisono, D. C. F., Sumeni, M., & Chasannatun, F. (2024). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran Problem Based Learning dengan media Flash Card pada siswa kelas 2 SDN 02 Tawangrejo. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(3), 1477–1485. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i3.423>
- Wulanata. (2018). Pengembangan Media Flash Card Untuk Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 7(1), 44–52.
- Wulanata. (2018). Pengembangan Media Flash Card Untuk Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 7(1), 44–52.