

## Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV melalui Media Flash Card pada Materi Aku dan Kebutuhanku di SDN Dukuh Kupang V Surabaya

Murniati Djami Manu<sup>1,\*</sup>, Fatkul Anam<sup>2</sup>, & Siti Juwairiyah<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>) Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Jl. Dukuh Kupang XXV No. 54 Surabaya, Indonesia

<sup>3</sup>) SDN Dukuh Kupang V Surabaya, Jl. Dukuh Kupang XXV No. 534 Surabaya, Indonesia

<sup>\*</sup>) Email corresponding author: [murnidjami@gmail.com](mailto:murnidjami@gmail.com)

Submitted: 16/05/2025

Accepted: 31/05/2025

Published: 02/06/2025

### Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini dilatarbelakangi oleh permasalahan rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya pada materi "Aku dan Kebutuhanku". Observasi awal mengidentifikasi kesulitan siswa dalam memahami konsep fundamental kebutuhan dan keinginan, serta kurangnya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, yang secara langsung berkorelasi dengan hasil belajar yang belum mencapai potensi optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi dan menerapkan media *Flash Card* sebagai intervensi terstruktur untuk meningkatkan pemahaman konseptual dan hasil belajar siswa secara signifikan. Pemilihan *Flash Card* didasarkan pada karakteristiknya yang inheren, yaitu sifat visual yang menarik, format yang ringkas dan mudah diakses, serta potensi interaktif yang tinggi, yang diyakini sangat sesuai dengan gaya belajar dominan siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitian yang didapat membuktikan adanya peningkatan yang substansial dalam pemahaman siswa terhadap konsep "Aku dan Kebutuhanku", serta peningkatan yang nyata dalam tingkat keterlibatan siswa selama sesi pembelajaran setelah implementasi *Flash Card*. Media ini secara efektif mendukung siswa agar terlibat secara aktif dalam proses mengamati, mengklasifikasi informasi, dan mengartikulasikan pemahaman mereka, yang pada akhirnya memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar akademik siswa.

**Kata kunci:** Hasil belajar, Media Flash Card, Aku dan Kebutuhanku

### Abstract

*This classroom action research is motivated by the problem of low learning outcomes of fourth grade students of SDN Dukuh Kupang V Surabaya on the material "Me and My Needs". Initial observations identified students' difficulties in understanding the fundamental concepts of needs and wants, as well as the lack of active participation in the learning process, which are directly correlated with learning outcomes that have not reached their optimal potential. This study aims to investigate and implement Flash Card media as a structured intervention to significantly improve conceptual understanding and student learning outcomes. The selection of Flash Cards is based on their inherent characteristics, namely attractive visual properties, concise and easily accessible formats, and high interactive potential, which are believed to be very appropriate for the dominant learning styles of Elementary School students. The results of the study showed a substantial increase in students' understanding of the concept of "Me and My Needs", as well as a marked increase in the level of student engagement during the learning session after the implementation of Flash Cards. This media effectively encourages students to be actively involved in the process of observing, classifying information, and articulating their understanding, which ultimately has a significant positive impact on students' academic learning outcomes.*

**Keywords:** Learning outcomes, Flash Card Media, Me and My Needs

Copyright © 2025, Journal of Educational Science and E-Learning

How to cite: Manu, M.D.; Anam, F; & Juwairiyah, S. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV melalui Media Flash Card pada Materi Aku dan Kebutuhanku di SDN Dukuh Kupang V Surabaya. *Journal of Educational Science and E-Learning*, 2(1), 64-70. <https://doi.org/10.62354/jese.v2i1.37>

Publisher: Rena Cipta Mandiri, Malang, Indonesia



## PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pendidikan merupakan agenda berkelanjutan dalam sistem pendidikan nasional Indonesia, mencakup seluruh jenjang pendidikan dasar dan menengah. Guru, sebagai garda terdepan dalam proses pembelajaran, memegang peran sentral dalam mewujudkan tujuan tersebut. Sebagaimana dikemukakan oleh (Mudjiono, 1999), hakikat pembelajaran terletak pada interaksi dinamis antara guru dan siswa. Oleh sebab itu, keahlian guru dalam merancang dan mengelola proses belajar yang menarik, bermakna, dan relevan dengan kebutuhan siswa menjadi krusial.

Dalam konteks pembelajaran di Sekolah Dasar (SD), karakteristik siswa yang cenderung aktif, visual, dan menyukai pengalaman langsung menuntut pendekatan dan media pembelajaran yang inovatif. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, dengan materi yang seringkali bersifat abstrak, memerlukan strategi khusus agar konsep-konsep dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Materi "Aku dan Kebutuhanku", memperkenalkan konsep-konsep ekonomi dasar yang mendasari kehidupan sehari-hari. Pemahaman yang kuat terhadap materi ini menjadi fondasi penting bagi perkembangan literasi ekonomi siswa di jenjang pendidikan selanjutnya. Namun, tantangan seringkali muncul ketika siswa kesulitan memvisualisasikan dan menginternalisasi perbedaan antara kebutuhan dan keinginan, serta mengidentifikasi beragam jenis kebutuhan dalam berdasarkan sosial dan ekonomi yang lebih besar.

Metode pembelajaran konvensional yang didominasi oleh ceramah dan penggunaan media yang terbatas, seperti buku teks dan gambar statis, seringkali kurang mampu mengakomodasi gaya belajar siswa SD yang beragam. Akibatnya, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi rendah, motivasi belajar menurun, dan pemahaman konsep menjadi dangkal. Kondisi ini mendorong perlunya eksplorasi dan implementasi media pembelajaran alternatif yang lebih interaktif dan menarik.

Media visual, seperti *Flash Card*, menawarkan potensi yang signifikan dalam mengatasi tantangan tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh Ulva (2024) menunjukkan yakni penerapan *Flash Card* secara efektif mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas IV. Senada dengan temuan tersebut, Ginting, (2025:30) menyatakan bahwa *Flash Card* merupakan alat yang ampuh untuk menstimulasi kreativitas dan daya ingat siswa melalui representasi visual yang ringkas. Lebih lanjut, teori belajar visual yang dikemukakan oleh Mayer (2009) menekankan pentingnya penggunaan representasi visual dalam memproses informasi dan membangun pemahaman yang bermakna.

Efektivitas *Flash Card* sebagai media pembelajaran juga didukung oleh penelitian Hasan, Adhimah, & Aziz (2024) yang menemukan bahwa alat bantu visual meningkatkan pemahaman dan retensi informasi siswa. M. Hasan et al., (2021) menjelaskan bahwa media visual membantu siswa dalam mengorganisasi informasi dan mengaitkan konsep-konsep yang berbeda, sehingga memfasilitasi pemahaman materi yang kompleks. Selain itu, penelitian Athoillah, Hardiansyah, & Shiddiq, (2025) menunjukkan bahwa interaksi langsung dengan materi melalui media visual, seperti *Flash Card*, mampu memaksimalkan keterlibatan siswa dan meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan.

Berdasarkan latar belakang dan kajian teoretis tersebut, penelitian tindakan kelas ini difokuskan pada implementasi media *Flash Card* dalam pembelajaran materi "Aku dan Kebutuhanku" di kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Pemilihan *Flash Card* didasarkan pada karakteristiknya yang dengan gaya belajar siswa SD, kemampuannya dalam menyajikan informasi secara visual dan ringkas, serta potensinya dalam meningkatkan interaksi serta keikutsertaan siswa dalam pembelajaran. Riset ini bertujuan guna menguji secara empiris efektivitas penggunaan *Flash Card* sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi "Aku dan Kebutuhanku". Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis untuk guru saat menentukan dan mengimplementasikan media pembelajaran yang

inovatif dan efektif di kelas IV SD, khususnya pada materi yang memerlukan pemahaman konsep yang konkret dan visual.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sejalan dengan pandangan Kemmis & McTaggart (1988), PTK dipilih sebagai pendekatan yang sistematis untuk mengidentifikasi permasalahan praktis dalam pembelajaran di kelas dan sekaligus mengupayakan solusi melalui tindakan yang terencana dan siklikal. Riset ini dilaksanakan pada kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Pendekatan deskriptif kualitatif dipakai saat penelitian agar menggambarkan secara mendalam proses dan dampak penggunaan media *Flash Card* terhadap prestasi belajar siswa pada materi "Aku dan Kebutuhanku".

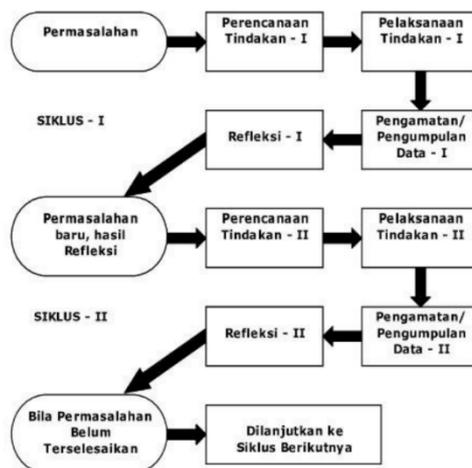
Penelitian ini diorganisasikan dalam dua siklus tindakan. Setiap siklus mengadaptasi langkah-langkah pokok PTK yang dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart (1988), yaitu: (1) perencanaan tindakan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Setiap siklus direncanakan terdiri dari dua pertemuan untuk memberikan kesempatan yang cukup bagi implementasi tindakan dan pengumpulan data yang komprehensif. Siklus I dilaksanakan pada 19 April 2025 Siklus I, dan Siklus II dilaksanakan pada 29 April 2025. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya yang berjumlah 26 siswa. Pemilihan subjek didasarkan pada identifikasi awal adanya permasalahan dalam pemahaman materi "Aku dan Kebutuhanku".

Dalam penelitian ini, berbagai teknik pengumpulan data digunakan agar memiliki pemahaman yang mendalam tentang dampak penggunaan media *Flash Card*. Tes formatif diberikan pada akhir setiap pertemuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa dalam aspek kognitif. Observasi langsung dilakukan selama proses pembelajaran untuk mencatat aktivitas siswa, interaksi mereka dengan media *Flash Card*, dan respons mereka terhadap kegiatan pembelajaran. Lembar observasi dirancang berdasarkan indikator-indikator keterlibatan siswa dan pemahaman konsep yang relevan dengan materi "Aku dan Kebutuhanku". Dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan juga dikumpulkan untuk melengkapi data observasi.

Instrumen observasi yang digunakan dalam penelitian ini mengadaptasi indikator-indikator keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang dikemukakan oleh Slavin (2009), yang meliputi aspek perhatian, partisipasi aktif, interaksi dengan teman sebaya, dan respons terhadap materi pembelajaran. Penilaian terhadap indikator-indikator ini menggunakan skala deskriptif untuk memberikan gambaran yang kaya tentang tingkat keterlibatan siswa selama penggunaan media *Flash Card*.

Analisis data dalam penelitian ini dibuat dengan cara kualitatif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014). Data hasil tes formatif dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk melihat peningkatan skor rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa dari pra-tindakan hingga siklus I dan siklus II. Hasil observasi dan dokumentasi dianalisis secara kualitatif untuk mengidentifikasi pola-pola perilaku siswa, interaksi mereka dengan media, dan hal-hal lain yang mempengaruhi hasil belajar. Perhitungan hasil observasi kecerdasan linguistik verbal siswa menggunakan rumus persentase:

$$\text{Persentase alternatif jawaban} = \frac{\text{Jumlah Siswa}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} = 100\%$$



Gambar 1. Siklus PTK

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya pada mata pelajaran [Sebutkan Nama Mata Pelajaran] dengan fokus pada materi "Aku dan Kebutuhanku" selama tahun pelajaran 2025. Penelitian ini mengadopsi desain siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi dalam dua siklus. Data hasil belajar siswa dikumpulkan melalui tes formatif yang diberikan pada akhir setiap pertemuan dalam setiap siklus, serta observasi terhadap aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

#### 1. Pra Siklus

Sebelum implementasi tindakan, dilakukan asesmen awal melalui tes formatif untuk memetakan pemahaman siswa terhadap materi "Aku dan Kebutuhanku". Hasil asesmen ini disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi dan Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Pra-Siklus

No.	Kategori Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tidak Tuntas < 75	19	73.1%
2	Tuntas > 75	7	26.9%
<b>Nilai rata-rata</b>		<b>56,15</b>	

Data pra-siklus menunjukkan bahwa mayoritas siswa (73.1%) belum mencapai KKM, dengan nilai rata-rata kelas yang rendah (56,15). Kondisi ini mengindikasikan adanya permasalahan dalam pemahaman materi, yang memerlukan intervensi pembelajaran yang lebih efektif (Slavin, 2011)

#### 2. Siklus I

Implementasi siklus I melibatkan penggunaan media *Flash Card*. Hasil belajar siswa pada siklus I disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi dan Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I

No.	Standar Ketuntasan			
	Kategori	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
1.	Tidak Tuntas	< 75	12	46.2%
2.	Tuntas	> 75	14	53.8%
<b>Nilai rata-rata</b>			<b>75,38</b>	

Terjadi peningkatan hasil belajar setelah penggunaan *Flash Card*. Peningkatan nilai rata-rata menjadi 75,38 dan persentase ketuntasan menjadi 53.8% mendukung teori *Dual-Coding* (Sadoski & Paivio, 2004), yang menekankan efektivitas informasi visual dan verbal dalam pembelajaran.

### 3. Siklus II

Siklus II menekankan keterlibatan aktif siswa dengan *Flash Card*. Hasil belajar siswa pada siklus II disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi dan Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II

No.	Standar Ketuntasan			
	Kategori	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
1.	Tidak Tuntas	< 75	4	15.4%
2.	Tuntas	> 75	22	84.6%
<b>Nilai rata-rata</b>			<b>84</b>	

Peningkatan signifikan pada Siklus II (84.6% tuntas) sejalan dengan prinsip konstruktivisme (Piaget, 1972) dan *experiential learning* (Kolb, 2014), di mana keterlibatan aktif siswa dalam membuat dan menggunakan media memperdalam pemahaman.

### Pembahasan

Hasil penelitian tindakan kelas ini secara konsisten memperlihatkan terjadinya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya pada materi "Aku dan Kebutuhanku" setelah diimplementasikan pembelajaran menggunakan media *Flash Card* secara bertahap melalui dua siklus. Tren peningkatan yang positif ini tercermin dari perbandingan data persentase ketuntasan belajar siswa dan nilai rata-rata kelas yang meningkat secara substansial dari tahap pra-siklus hingga Siklus II.

Pada tahap pra-siklus, gambaran awal penguasaan materi "Aku dan Kebutuhanku" menunjukkan bahwa mayoritas siswa menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar. Tingkat ketuntasan belajar yang rendah (hanya 26.9%) dan skor rata-rata kelas yang masih di bawah standar (56,15) mengindikasikan adanya kesenjangan yang signifikan antara harapan kurikulum dan pemahaman aktual siswa. Kondisi ini menggarisbawahi perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa, sebagaimana direkomendasikan oleh para ahli pendidikan seperti (Tomlinson (1999) yang menekankan pentingnya diferensiasi instruksi untuk mengakomodasi beragam kebutuhan belajar siswa.

Implementasi Siklus I dengan memperkenalkan media *Flash Card* sebagai alat bantu visual menjadi langkah awal dalam mengatasi permasalahan tersebut. Peningkatan persentase ketuntasan belajar menjadi 53.8% dan kenaikan nilai rata-rata kelas menjadi 75,38 mengisyaratkan bahwa karakteristik *Flash Card* yang menggabungkan elemen visual dan verbal mulai memfasilitasi pemahaman siswa. Hal ini sejalan dengan Teori Pemrosesan Ganda

(*Dual-Process Theory*) dalam kognisi, yang menyatakan bahwa informasi yang diproses melalui jalur yang berbeda (misalnya, visual dan verbal) memiliki peluang yang lebih besar untuk diingat dan dipahami (Mayer, 2009). Selain itu, penggunaan *Flash Card* sebagai stimulus untuk diskusi kelompok memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi, berbagi pemahaman, dan membangun pengetahuan secara kolaboratif, yang merupakan prinsip fundamental dalam teori konstruktivisme sosial (Vygotsky & Cole, 1978).

Peningkatan hasil belajar yang lebih mencolok dan signifikan terjadi pada Siklus II, di mana persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat menjadi 84.6%. Keberhasilan pada siklus ini dapat diatribusikan pada desain pembelajaran yang lebih memberdayakan siswa melalui aktivitas pembuatan *Flash Card* secara mandiri. Proses ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan kognitif siswa dalam memproses informasi, tetapi juga mendorong mereka untuk merepresentasikan pemahaman mereka melalui media visual dan verbal, yang memperkuat internalisasi konsep (Bruner, 1966). Selain itu, penggunaan *Flash Card* dalam konteks bermain peran menciptakan pengalaman belajar yang lebih otentik dan bermakna, memungkinkan siswa untuk mengaplikasikan pemahaman mereka dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata. Pendekatan ini selaras dengan teori pembelajaran situasional (*situated learning*) yang menekankan pentingnya konteks dalam proses belajar (Lave & Wenger, 1991).

Efektivitas *Flash Card* sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini juga didukung oleh berbagai penelitian sebelumnya. Studi oleh (Ulva (2024), menunjukkan dampak positif *Flash Card* terhadap kemampuan literasi. Penelitian oleh L. M. U. Hasan et al., (2024) menyoroti peran media visual dalam mengorganisasi informasi dan memfasilitasi pemahaman. Temuan ini konsisten dengan pandangan bahwa media visual dapat membantu siswa dengan gaya belajar yang berbeda (Felder, 2002) dan meningkatkan motivasi belajar (Keller, 1987).

Secara keseluruhan, hasil penelitian tindakan kelas ini memberikan bukti yang kuat tentang efektivitas penggunaan media *Flash Card* sebagai pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya pada materi "Aku dan Kebutuhanku". Peningkatan yang signifikan dalam ketuntasan belajar dan nilai rata-rata kelas menunjukkan bahwa *Flash Card* tidak hanya memfasilitasi pemahaman konsep, tetapi juga meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan memberikan konteks aplikasi yang relevan. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa *Flash Card* dapat menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang berharga bagi guru SD, terutama dalam menyampaikan materi-materi yang memerlukan visualisasi, interaksi, dan aplikasi praktis. Namun, penting bagi guru untuk tetap mempertimbangkan variasi dalam penggunaan media dan metode pembelajaran untuk mengakomodasi keberagaman siswa dan mempertahankan minat belajar dalam jangka panjang (Vygotsky & Cole, 1978).

## DAFTAR PUSTAKA

- 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 (JAHE)*, 5(2), 145–153.
- Felder, R. M. (2002). Learning and teaching styles in engineering education.
- Ginting, N. (2025). Pengaruh Penggunaan Model Make A Match dengan Menggunakan Media Flash Card Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sdn 040443 Kabanjahe TP 2024/2025. Universitas Quality.
- Hasan, L. M. U., Adhimah, S., & Aziz, M. T. (2024). Inovasi Media Pembelajaran Bahasa

- Arab untuk Anak Usia Dini Menggunakan Kartu Bergambar di Desa Klatakan Situbondo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1–14.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... Indra, I. (2021). Media pembelajaran. Tahta media group.
- Keller, J. M. (1987). Strategies for stimulating the motivation to learn. *Performance and Instruction*, 26(8), 1–7.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). The action researcher planner. Victoria, Australia: Deakin University.
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. FT press.
- Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge university press.
- Mayer, J. (2009). *The growing interdependence between financial and commodity markets*. United Nations Conference on Trade and Development.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. 3rd. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Mudjiono, D. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Piaget, J. (1972). Development and learning. *Reading in Child Behavior and Development*, 38–46.
- Sadoski, M., & Paivio, A. (2004). A dual coding theoretical model of reading. *Theoretical Models and Processes of Reading*, 5, 1329–1362.
- Slavin, R. E. (2009). Cooperative learning teori, riset dan praktik.
- Slavin, R. E. (2011). Instruction based on cooperative learning. *Handbook of Research on Learning and Instruction*, 358–374.
- Tomlinson, C. A. (1999). The differentiated classroom: Responding to the needs of all learners. *Association for Supervision and Curriculum Development*.
- Ulva, S. R. (2024). Penerapan Metode BMTM (Belajar Membaca Tanpa Mengeja) Berbantu Media Kartu Suku Kata Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Mis Masyariqul Anwar Lampung Utara. Uin Raden Intan Lampung.
- Vygotsky, L. S., & Cole, M. (1978). *Mind in society: Development of higher psychological processes*. Harvard university press.