



Pengaruh *Problem Based Learning* Berbantuan *Flashcard* terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Bentang Alam Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah

Fitri Purnamasari, Benny Angga Permadi

Universitas KH. Abdul Chalim, Indonesia

Email: saripurfitri99@gmail.com

Article History

Received : August 9th 2026

Revision : September 13th 2026

Publication : October 30th 2026

Abstract

Students' learning outcomes in Natural and Social Sciences (IPAS), particularly in the Indonesian landscape material, remain low because instruction is dominated by lecturing and worksheets without concrete media. This study analyzes the difference in learning outcomes and the effect of the flashcard-assisted problem based learning (PBL) model on third-grade students at MIN 1 Mojokerto. The research applied a quantitative approach with a quasi-experimental nonequivalent control group design. The sample consisted of 44 students: class III-B as the experimental class and class III-A as the control class, with 22 students each. Data were collected through a learning outcome test that was valid and reliable, with a Cronbach's Alpha of 0.924. The data were analyzed descriptively and inferentially using the Wilcoxon signed rank test, the Mann-Whitney U test, and N-Gain calculation. The experimental class mean increased from 46.36 to 85.09, while the control class increased from 45.09 to 73.09. The experimental class obtained an N-Gain of 0.7318 (73.18%) in the high category and the control class 0.4906 (49.06%) in the moderate category. The Mann-Whitney test produced a significance value of $0.000 < 0.05$. Therefore, flashcard-assisted PBL significantly and more effectively improves IPAS learning outcomes.

Keywords: *Problem Based Learning, Flashcard, Learning Outcomes, Indonesian Landscapes, IPAS.*

Abstrak

Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya materi bentang alam Indonesia, masih tergolong rendah karena pembelajaran umumnya didominasi ceramah dan lembar kerja tanpa dukungan media konkret. Penelitian ini bertujuan menganalisis perbedaan hasil belajar serta besarnya pengaruh model *problem based learning* (PBL) berbantuan *flashcard* terhadap hasil belajar siswa kelas III MIN 1 Mojokerto. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment* berbentuk *nonequivalent control group design*. Sampel berjumlah 44 siswa yang terbagi atas kelas III-B sebagai kelas eksperimen dan kelas III-A sebagai kelas kontrol, masing-masing 22 siswa. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar yang valid dan reliabel dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,924. Data dianalisis secara deskriptif dan inferensial menggunakan uji Wilcoxon *signed rank*, uji Mann-Whitney U, dan perhitungan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata kelas eksperimen meningkat dari 46,36 menjadi 85,09, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 45,09 menjadi 73,09. N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,7318 (73,18%)



berkategori tinggi dan kelas kontrol sebesar 0,4906 (49,06%) berkategori sedang. Uji Mann-Whitney menghasilkan signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas. Dengan demikian, PBL berbantuan *flashcard* berpengaruh signifikan dan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, Flashcard, Hasil Belajar, Bentang Alam Indonesia, IPAS.*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia menghadapi tantangan besar dalam menyiapkan sumber daya manusia yang unggul dan kompetitif pada era global. Salah satu indikatornya tampak dari hasil asesmen internasional PISA yang menempatkan kemampuan sains siswa Indonesia pada peringkat 65 dari 81 negara (OECD, 2023). Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa keterampilan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah peserta didik masih perlu ditingkatkan. Padahal Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar beriman, berakhlak mulia, kreatif, mandiri, dan mampu berperan sebagai warga negara yang bertanggung jawab (Departemen Pendidikan Nasional, 2003).

Tantangan tersebut menuntut pergeseran dari pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*) sebagaimana ditekankan dalam teori konstruktivisme, yang memandang siswa sebagai subjek aktif dalam mengonstruksi pengetahuan (Piaget, 2001; Vygotsky, 1978). Semangat tersebut sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang mengintegrasikan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022).

Melalui integrasi itu, pembelajaran diharapkan lebih holistik, kontekstual, dan memberi ruang bagi siswa untuk menyelidiki, menjelaskan, serta mengomunikasikan berbagai fenomena alam dan sosial di lingkungan mereka (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025). Salah satu materi dalam IPAS di sekolah dasar adalah bentang alam Indonesia yang meliputi gunung, dataran rendah, sungai, pegunungan, dan pantai. Materi ini bersifat interdisipliner dan menuntut kemampuan visualisasi, pemahaman spasial, serta penalaran yang menghubungkan aspek fisik dengan kondisi sosial budaya masyarakat.

Kondisi faktual di lapangan menunjukkan praktik pembelajaran IPAS masih jauh dari kondisi ideal tersebut. Berdasarkan pra-penelitian di MIN 1 Mojokerto, pembelajaran IPAS pada siswa kelas III masih didominasi metode ceramah dan penggunaan lembar kerja siswa sebagai media utama. Siswa terlihat pasif, kurang antusias, dan sebagian tidak fokus mengikuti pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru kelas III menunjukkan bahwa kemampuan siswa pada pembelajaran IPAS lebih rendah dan sekitar 45% siswa dinilai mampu mencapai kemampuan yang diharapkan.



Kesenjangan antara tuntutan Kurikulum Merdeka dan realitas pembelajaran tersebut memperlihatkan adanya persoalan akademik yang perlu segera diatasi. Secara ideal, pembelajaran IPAS menuntut pendekatan aktif dan berbasis konteks, namun praktik di kelas masih bersifat satu arah. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa, mengintegrasikan pengetahuan alam dan sosial, serta memanfaatkan media konkret yang sesuai dengan karakteristik kognitif peserta didik kelas III.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah *problem based learning* (PBL). Model ini menempatkan siswa sebagai pemecah masalah, mendorong kerja kolaboratif, dan mengembangkan pemahaman melalui penyelesaian masalah autentik (Tan, 2003). Hmelo-Silver menjelaskan bahwa PBL membantu peserta didik membangun basis pengetahuan yang fleksibel sekaligus keterampilan belajar mandiri karena proses belajar dimulai dari masalah, bukan dari penyampaian informasi (Hmelo-Silver, 2004). Agar penerapan PBL lebih optimal, diperlukan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep secara konkret. *Flashcard* merupakan media visual yang efektif karena mendukung pemahaman melalui pengulangan, asosiasi gambar, serta aktivitas belajar yang melibatkan interaksi langsung.

Penelitian terdahulu mendukung penggunaan model dan media tersebut. Afwah, Hendrastuti, dan Franita menunjukkan bahwa PBL berbantuan *flashcard* efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis (Afwah et al., 2023). Yuliasari membuktikan bahwa PBL dapat meningkatkan hasil belajar IPS, tetapi belum mengintegrasikan media visual seperti *flashcard* (Yuliasari & Rodiyana, 2023). Sementara itu, kajian Adibah dkk. menunjukkan bahwa *flashcard* berpotensi meningkatkan hasil belajar IPS, namun penelitian tersebut berupa studi kepustakaan tanpa uji empiris (Adibah et al., 2024).

Berdasarkan kajian tersebut terdapat celah penelitian yang cukup tegas, yaitu belum adanya penelitian yang mengintegrasikan PBL berbantuan *flashcard* dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi bentang alam di kelas III Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian sebelumnya mengkaji keduanya secara terpisah, pada mata pelajaran yang berbeda, atau tanpa pengujian empiris. Celah ini penting diisi mengingat kondisi pembelajaran IPAS di MIN 1 Mojokerto membutuhkan intervensi yang mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment* berbentuk *nonequivalent control group design*. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPAS antara siswa yang diajar menggunakan model PBL berbantuan *flashcard* dan siswa yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional, serta mengukur seberapa besar pengaruh model tersebut terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas III MIN 1 Mojokerto pada materi bentang alam Indonesia.



METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis *quasi experiment* dengan desain berupa *nonequivalent control group design*, yaitu desain yang melibatkan dua kelompok dan masing-masing diberi *pretest* serta *posttest* untuk melihat perbedaan kemampuan sebelum dan sesudah perlakuan. Kelas eksperimen memperoleh perlakuan berupa pembelajaran dengan model PBL berbantuan *flashcard*, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran konvensional berupa model pembelajaran langsung.

Penelitian dilaksanakan di MIN 1 Mojokerto dengan populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang terdiri atas dua kelas paralel dengan jumlah 44 siswa. Seluruh anggota populasi dijadikan sampel, dengan kelas III-B sebagai kelas eksperimen dan kelas III-A sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 22 siswa. Penentuan kelas eksperimen dilakukan berdasarkan pertimbangan wali kelas dan kesiapan kondisi kelas. Materi yang diajarkan mencakup ragam bentang alam di lingkungan sekitar serta hubungan bentang alam dan profesi masyarakat, yang dilaksanakan dalam delapan pertemuan.

Tabel 1. *Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	01	PBL berbantuan flashcard	02
Kontrol	03	pembelajaran langsung	04

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar IPAS sebanyak 25 butir soal. Instrumen divalidasi melalui validitas isi oleh dosen ahli dengan skor rata-rata 3,56 berkategori sangat baik, serta validitas konstruk menggunakan SPSS 25 yang menunjukkan seluruh butir memiliki r hitung lebih besar daripada r tabel (0,297) sehingga 25 butir dinyatakan valid. Uji reliabilitas dengan rumus *Cronbach's Alpha* menghasilkan nilai 0,924 yang tergolong sangat reliabel. Analisis butir soal menunjukkan sebagian besar soal berada pada tingkat kesukaran sedang dengan daya pembeda baik hingga sangat baik (Arikunto, 2021).

Teknik analisis data meliputi analisis deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk membandingkan rata-rata, nilai minimum, nilai maksimum, dan simpangan baku *pretest* serta *posttest* pada masing-masing kelas. Uji prasyarat dilakukan melalui uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji homogenitas Levene. Karena salah satu kelompok data tidak berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilakukan dengan statistik nonparametrik, yaitu uji Wilcoxon *signed rank* untuk menguji perbedaan *pretest* dan *posttest* dalam setiap kelas serta uji Mann-Whitney U untuk menguji perbedaan hasil belajar antarkelas. Besarnya peningkatan hasil belajar dihitung menggunakan N-Gain dengan kriteria tinggi, sedang, dan rendah (Hake, 1999).



HASIL DAN PEMBAHASAN

Perbedaan Hasil Belajar IPAS Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Flashcard

Analisis deskriptif menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas relatif setara. Sebelum perlakuan, kelas eksperimen memperoleh rata-rata *pretest* 46,36 dengan nilai minimum 12 dan maksimum 72, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 45,09 dengan nilai minimum 20 dan maksimum 68. Selisih rata-rata yang kecil menunjukkan kedua kelas layak dibandingkan. Setelah perlakuan, rata-rata *posttest* kelas eksperimen meningkat menjadi 85,09 dengan simpangan baku 9,170, sedangkan kelas kontrol meningkat menjadi 73,09 dengan simpangan baku 8,745. Peningkatan rata-rata kelas eksperimen sebesar 38,73 lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 28,00.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa

Data	N	Minimum	Maksimum	Rata-rata	Std. Deviasi
Pretest Eksperimen	22	12	72	46,36	16,407
Posttest Eksperimen	22	60	100	85,09	9,170
Pretest Kontrol	22	20	68	45,09	14,030
Posttest Kontrol	22	60	88	73,09	8,745

Uji prasyarat menunjukkan nilai signifikansi Shapiro-Wilk untuk *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,033 ($< 0,05$) sehingga data tidak berdistribusi normal, sedangkan ketiga data lainnya berdistribusi normal. Uji homogenitas Levene pada nilai *posttest* menghasilkan signifikansi 0,948 ($> 0,05$) sehingga varians antarkelompok dinyatakan homogen. Karena asumsi normalitas tidak terpenuhi, pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan statistik nonparametrik.

Hasil uji Wilcoxon *signed rank* pada kelas eksperimen menghasilkan $Z = -4,116$ dengan Asymp. Sig. (2-tailed) 0,000 dan pada kelas kontrol $Z = -4,119$ dengan Asymp. Sig. 0,000. Pada kedua kelas seluruh siswa berada pada *positive ranks* sebanyak 22 siswa tanpa *negative ranks* maupun *ties*, yang menunjukkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan nilai setelah pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Peningkatan yang terjadi pada kedua kelas menunjukkan bahwa baik model PBL berbantuan *flashcard* maupun pembelajaran konvensional sama-sama memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Namun, besaran peningkatan yang berbeda mengindikasikan adanya perbedaan efektivitas antara kedua perlakuan. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa media visual yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat meningkatkan perhatian sekaligus efektivitas proses pembelajaran (Arsyad, 2011). Selama pembelajaran, siswa terlihat lebih fokus ketika mengamati *flashcard* dibandingkan saat hanya mendengarkan penjelasan guru. Siswa tidak sekadar menghafal nama bentang alam, tetapi juga mampu menghubungkan gambar yang diamati dengan ciri-ciri dan aktivitas masyarakat di lingkungan tersebut.



Perbedaan Hasil Belajar IPAS antara Siswa yang Diajar dengan Model Problem Based Learning Berbantuan Flashcard dan Siswa yang Diajar dengan Pembelajaran Konvensional

Uji Mann-Whitney U menghasilkan nilai $U = 81,000$, Wilcoxon $W = 334,000$, $Z = -3,808$, dan Asymp. Sig. $0,000 (< 0,05)$ dengan *mean rank* kelas eksperimen $29,82$ dan kelas kontrol $15,18$. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas, dengan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Dengan demikian, hipotesis alternatif yang menyatakan terdapat perbedaan hasil belajar IPAS antara siswa yang diajar menggunakan model PBL berbantuan *flashcard* dan siswa yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional dapat diterima.

Tabel 3. Hasil Uji Inferensial dan N-Gain

Analisis	Statistik	Kelas		Kelas Kontrol	Kesimpulan
		Eksperimen			
Wilcoxon signed rank	Z; Asymp. Sig.	-4,116; 0,000		-4,119; 0,000	Terdapat perbedaan signifikan antara pretest dan posttest
Mann-Whitney U	U = 81,000; Z = -3,808; Sig. = 0,000	Mean rank = 29,82		Mean rank = 15,18	Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antarkelas
N-Gain	Rata-rata	0,7318 (73,18%)		0,4906 (49,06%)	PBL berbantuan flashcard lebih efektif
	Kategori	tinggi		sedang	

Perbedaan yang signifikan ini dapat dijelaskan melalui *dual coding theory*. Teori tersebut menyatakan bahwa informasi lebih mudah dipahami dan diingat apabila disajikan melalui dua saluran sekaligus, yaitu verbal dan visual. *Flashcard* menyajikan gambar bentang alam yang dipadukan dengan penjelasan singkat sehingga terbentuk dua representasi memori yang saling menguatkan (Paivio, 1986). Penggunaan kartu bergambar sebagai media belajar anak juga sejalan dengan gagasan awal Doman mengenai pembelajaran melalui kartu yang disajikan secara berulang dan menyenangkan (Doman & Doman, 1990).

Selain aspek kognitif, peningkatan hasil belajar juga dipengaruhi oleh meningkatnya motivasi dan keaktifan siswa. Suasana belajar yang menarik, interaktif, dan tidak monoton membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran, sejalan dengan pandangan bahwa motivasi merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan belajar (Sardiman, 2011). Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* tidak hanya memperkuat retensi memori dan pemahaman konseptual, tetapi juga mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini mengonfirmasi sekaligus memperluas hasil penelitian terdahulu. Afwah dkk. menemukan pengaruh positif PBL berbantuan *flashcard* pada pembelajaran matematika (Afwah et al., 2023), Yuliasari menemukan pengaruh PBL pada pembelajaran IPS (Yuliasari & Rodiyana, 2023), sedangkan Adibah dkk. menunjukkan potensi *flashcard* melalui kajian literatur (Adibah et al.,



2024). Penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa kombinasi keduanya juga efektif pada pembelajaran IPAS materi bentang alam Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah. Kebaruan penelitian terletak pada pengujian kombinasi model dan media tersebut melalui desain kuasi eksperimen dengan kelas kontrol, sehingga peningkatan hasil belajar dapat dikaitkan dengan perlakuan pembelajaran, bukan semata-mata akibat pengulangan tes.

Besarnya Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Flashcard terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS

Analisis N-Gain menunjukkan rata-rata kelas eksperimen sebesar 0,7318 atau 73,18% yang termasuk kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,4906 atau 49,06% yang termasuk kategori sedang. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Nilai N-Gain yang tinggi menunjukkan bahwa suatu metode pembelajaran efektif meningkatkan pemahaman konsep secara signifikan (Hake, 1998). Temuan ini memperkuat kesimpulan bahwa model PBL berbantuan *flashcard* memberikan pengaruh yang lebih kuat terhadap peningkatan hasil belajar IPAS dibandingkan pembelajaran konvensional.

Secara praktis, model PBL berbantuan *flashcard* relevan diterapkan di Madrasah Ibtidaiyah karena biayanya relatif rendah, mudah disiapkan, dan tidak memerlukan teknologi yang kompleks. Meskipun demikian, keberhasilannya bergantung pada kesiapan guru dalam merancang masalah yang kontekstual, mengelola diskusi kelompok, dan mengatur alokasi waktu. Tanpa perencanaan yang matang, penggunaan *flashcard* berpotensi berhenti pada aktivitas menghafal gambar dan kehilangan nilai instruksionalnya. Oleh karena itu, guru perlu memastikan bahwa *flashcard* digunakan sebagai alat bantu untuk membangun pemahaman konsep, bukan sekadar media hafalan.

Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilaksanakan pada satu madrasah dengan jumlah sampel terbatas sehingga hasilnya perlu digeneralisasikan secara hati-hati. Kedua, penelitian hanya berfokus pada materi bentang alam Indonesia sehingga efektivitasnya pada materi IPAS lain belum diketahui. Ketiga, pengukuran lebih menitikberatkan aspek kognitif, sementara aspek afektif dan psikomotorik belum diukur menggunakan instrumen khusus. Keempat, durasi penelitian relatif singkat sehingga pengaruh terhadap daya ingat jangka panjang belum dapat dipastikan.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih luas, materi yang lebih beragam, durasi yang lebih panjang, serta pendekatan campuran (*mixed methods*) agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif. Selain itu, pengukuran aspek afektif dan psikomotorik juga perlu dilakukan untuk melihat dampak model PBL berbantuan *flashcard* secara lebih menyeluruh. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini tidak hanya terbatas pada aspek kognitif, tetapi juga dapat memperkaya praktik pembelajaran IPAS di Madrasah Ibtidaiyah secara lebih holistik.



KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPAS siswa yang belajar menggunakan model *problem based learning* berbantuan *flashcard* dan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil uji Mann-Whitney U menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dengan *mean rank* kelas eksperimen 29,82 dan kelas kontrol 15,18, sehingga hipotesis alternatif diterima. Selain itu, hasil uji Wilcoxon *signed rank* pada kedua kelas menunjukkan seluruh siswa mengalami peningkatan nilai setelah pembelajaran, dengan kelas eksperimen memperoleh peningkatan rata-rata sebesar 38,73, lebih tinggi daripada kelas kontrol yang hanya sebesar 28,00. Dengan demikian, model PBL berbantuan *flashcard* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas III MIN 1 Mojokerto pada materi bentang alam Indonesia.

Model *problem based learning* berbantuan *flashcard* juga memberikan pengaruh yang lebih kuat terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 85,09 lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 73,09, dengan N-Gain kelas eksperimen 73,18% berkategori tinggi dan kelas kontrol 49,06% berkategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa kombinasi pembelajaran berbasis masalah dan media visual konkret dapat digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran IPAS di Madrasah Ibtidaiyah, khususnya untuk memperkuat pemahaman konsep bentang alam Indonesia. Guru disarankan merancang permasalahan yang kontekstual, membagi peran dalam kelompok agar seluruh siswa terlibat, serta memanfaatkan *flashcard* secara optimal. Sekolah diharapkan mendukung melalui penyediaan media dan pendampingan bagi guru, sedangkan peneliti selanjutnya dapat memperluas sampel, materi, dan variasi media yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adibah, F. N., Hairunnisa, S. N., Purwanto, V. D., Yunus, M., & Universitas Negeri Jakarta. (2024). Kajian literatur penggunaan media *flashcard* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4 (3), 133–144.
- Afwah, L. N., Hendrastuti, Z. R., Franita, Y., & Universitas Tidar. (2023). Pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *flashcard* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4 (1), 293–297.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (Edisi 3). Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas.
- Doman, G., & Doman, J. (1990). *How to teach your baby to read: The gentle revolution*. M. Evans.



- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66 (1), 64–74.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. *Measurement and Research Methodology*, 1 (4), 48–56.
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*, 16 (3), 235–266.
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025). *Buku panduan guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas III*. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*. Kemendikbudristek.
- OECD. (2023). *PISA 2022 results*. OECD Publishing.
- Paivio, A. (1986). *Mental representations: A dual coding approach*. Oxford University Press.
- Piaget, J. (2001). *The psychology of intelligence*. Routledge.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajawali Pers.
- Tan, O.-S. (2003). *Problem-based learning innovation: Using problems to power learning in the 21st century*. Cengage Learning Asia.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Yuliasari, I., & Rodiyana, R. (2023). Model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar IPS SD. *Jurnal Pendidikan IPS*, 2(2), 171–178.