

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI UPTD SD NEGERI 077779 SISOBAHILI TABALOH**Ayu Soraya Tarihoran¹, Okniel Zebua², Otilina Gulo³, Yaredi Waruwu⁴**^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas NiasEmail : ¹ayysoraya20@gmail.com, ²nielzebua02@gmail.com, ³otilina.gulo@unias.ac.id,
⁴yarediwaruwu@unias.ac.id

Diterima: 21/9/2026; Direvisi: 1/10/2026; Diterbitkan: 7/10/2026

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di UPTD SD Negeri 077779 Sisobahili Tabaloho, di mana pada kondisi pra-siklus hanya 7 dari 23 peserta didik (30,43%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP ≥ 75) dengan nilai rata-rata kelas 65,21. Permasalahan tersebut bersumber dari penggunaan media pembelajaran yang terbatas dan monoton, sehingga peserta didik kesulitan memahami konsep abstrak kebahasaan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keterlaksanaan proses pembelajaran serta menganalisis peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penerapan media pembelajaran *flashcard*. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 23 peserta didik kelas V dengan teknik pengumpulan data melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) aktivitas guru meningkat dari 64,99% (kategori cukup) pada siklus I menjadi 88,33% (kategori baik sekali) pada siklus II, sementara aktivitas peserta didik meningkat dari 68,33% (kategori aktif) pada siklus I menjadi 89,16% (kategori sangat aktif) pada siklus II; (2) hasil belajar peserta didik meningkat bertahap dari rata-rata 65,21 pada pra-siklus menjadi 71,91 (ketuntasan 56,52%) pada siklus I, dan mencapai rata-rata 89,13 (ketuntasan 91,30%) pada siklus II. Capaian ketuntasan klasikal sebesar 91,30% tersebut telah melampaui indikator keberhasilan tindakan yang ditetapkan sebesar 80%. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran *flashcard* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik sekolah dasar.

Kata Kunci: Bahasa Indonesia, *flashcard*, hasil belajar, media pembelajaran, sekolah dasar**ABSTRACT**

This research was motivated by the low learning outcomes of fifth-grade students in Indonesian language learning at UPTD SD Negeri 077779 Sisobahili Tabaloho, where during the pre-cycle phase only 7 out of 23 students (30.43%) achieved the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP ≥ 75) with a class average score of 65.21. This issue stemmed from the monotonous and limited use of instructional media, causing students difficulty in comprehending abstract linguistic concepts. This study aimed to describe the instructional implementation process and analyze the improvement of student learning outcomes through the use of *flashcard* learning media. The method employed was Classroom Action Research using the Kemmis and McTaggart model conducted in two cycles, comprising planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 23 fifth-grade students, with data gathered through learning achievement tests, activity observation sheets, and documentation. The results

showed that: (1) teacher activity increased from 64.99% (sufficient category) in cycle I to 88.33% (excellent category) in cycle II, while student activity improved from 68.33% (active category) in cycle I to 89.16% (very active category) in cycle II; (2) student learning outcomes improved progressively from an average of 65.21 in the pre-cycle to 71.91 (56.52% classical completeness) in cycle I, reaching an average of 89.13 (91.30% classical completeness) in cycle II. The classical completeness of 91.30% successfully surpassed the predetermined success indicator of 80%. Consequently, the application of flashcard learning media is proven effective in enhancing elementary school students' Indonesian language learning outcomes.

Keywords: *elementary school, flashcard, Indonesian language, learning media, learning outcomes*

PENDAHULUAN

Interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik di sekolah dasar memegang peranan penting dalam meletakkan pondasi literasi kebahasaan yang kokoh. Proses pembelajaran diarahkan untuk memfasilitasi peserta didik agar mampu mengonstruksi pemahamannya secara mandiri serta memiliki keterampilan berkomunikasi yang adaptif di era perkembangan teknologi informasi. Sejalan dengan arah kebijakan Kurikulum Merdeka yang digariskan oleh Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, pelaksanaan pembelajaran mendalam (*deep learning*) harus ditopang oleh pemanfaatan media informasi dan komunikasi sebagai sarana penyampai pesan ajar yang kontekstual (Kemendikdasmen, 2025). Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2025 (Permendikdasmen, 2025), Bahasa Indonesia diposisikan sebagai instrumen komunikasi strategis yang menuntut peserta didik terampil berbahasa lisan maupun tulis sesuai dengan kaidah dan norma yang berlaku (Fatah & Utami, 2024). Oleh karena itu, perancangan pembelajaran kebahasaan di jenjang sekolah dasar memerlukan strategi penyampaian materi yang mampu mengintegrasikan aspek visual, ketertarikan afektif, dan interaktivitas.

Pada jenjang sekolah dasar, anak belajar paling efektif apabila materi ajar disajikan melalui stimulus visual konkret yang merangsang daya tangkap inderawi mereka. Kehadiran media pembelajaran di ruang kelas berfungsi menjembatani struktur konsep bahasa yang abstrak dengan skema kognitif operasional peserta didik (Caru et al., 2026; Fatmawati et al., 2026; HERANI, 2021). Wasiyah et al. (2023) membuktikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang tepat mampu mempertinggi efektivitas interaksi belajar dan mengikis sikap pasif peserta didik selama kegiatan di kelas berlangsung. Hal tersebut diperkuat oleh Abdurrahman (2021) yang menyatakan bahwa media memiliki posisi sentral dalam transformasi materi ajar, sehingga pendidik dituntut memiliki kompetensi pedagogis dalam memilih media yang berdaya guna tinggi. Tanpa adanya dukungan media yang representatif, pembelajaran bahasa akan terjebak dalam proses transfer pengetahuan satu arah yang memicu kebosanan peserta didik (Furoidah, 2020; Herlina & Saputra, 2022; Nurrachmat et al., 2026).

Salah satu media berbasis visual yang memiliki karakteristik praktis, fleksibel, dan interaktif adalah kartu bergambar (*flashcard*). Media *flashcard* memadukan unsur gambar grafis berwarna dan kata kunci ringkas yang disajikan secara terstruktur untuk mengoptimalkan daya atensi, memori kerja, dan pemahaman konsep peserta didik. Pemanfaatan *flashcard* secara sistematis terbukti dapat mempercepat asosiasi pemahaman kosakata dan memperkuat retensi ingatan jangka panjang peserta didik (Nurana et al., 2024). Selain itu, keunggulan *flashcard* terletak pada portabilitasnya yang tinggi tanpa ketergantungan pada aliran listrik, serta fleksibilitasnya yang dapat dikombinasikan dengan metode permainan bahasa edukatif (*language games*) (Helmanto, 2020; Oktavia et al., 2024; Sugiarti et al., 2023; Yanuarti et al.,

2023). Karakteristik visual yang dinamis ini sangat efektif untuk mengondisikan konsentrasi belajar anak usia sekolah dasar agar tetap terarah pada materi yang dipelajari.

Kendati media *flashcard* telah banyak diteliti, sebagian besar kajian terdahulu membatasi penggunaannya pada pengenalan kosakata dasar (*vocabulary*), membaca permulaan di kelas rendah, atau pembelajaran tematik secara umum (Nurana et al., 2024). Sebagai contoh, kajian Rodiah et al. (2025) membuktikan bahwa penggunaan *flashcard* meningkatkan persentase hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SDN 067240 Medan Tembung dari 62,5% pada siklus I menjadi 87,5% pada siklus II. Namun, penelitian terdahulu umumnya mengukur hasil belajar menggunakan instrumen tes pilihan ganda yang cenderung hanya menguji aspek rekognisi atau ingatan tingkat rendah, serta belum mengeksplorasi penggunaannya pada materi kebahasaan tingkat lanjut yang sarat kaidah sintaksis dan morfologis. Penelitian ini mengisi celah (*research gap*) tersebut dengan menerapkan media *flashcard* modifikasi (kartu konjungsi berpasangan dan kartu afiksasi) yang dipadukan dengan instrumen tes evaluasi berbentuk uraian (*essay*) untuk melacak pemahaman mendalam peserta didik kelas V pada materi kalimat majemuk bertingkat dan pengimbuhan *pe-an*.

Urgensi penelitian ini didasarkan pada temuan empiris di kelas V UPTD SD Negeri 077779 Sisobahili Tabaloho. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas, proses belajar Bahasa Indonesia masih bertumpu pada metode ceramah konvensional berpedoman buku teks, sehingga peserta didik kehilangan konsentrasi setelah sepuluh menit pembelajaran. Kondisi tersebut diperparah dengan perbedaan daya tangkap peserta didik yang belum terfasilitasi media diferensiatif, di mana peserta didik yang tertinggal hanya diberikan tugas membaca ulang tanpa perlakuan remedial visual. Realitas ini tecermin dari data asesmen formatif pra-siklus yang mencatat bahwa dari 23 peserta didik, hanya 7 orang (30,43%) yang mencapai KKTP (≥ 75) dengan rata-rata kelas sebesar 65,21.

Kesenjangan antara target pencapaian kurikulum dengan performa belajar peserta didik di lapangan mendorong perlunya perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas secara kolaboratif. Penerapan media *flashcard* dirancang secara terstruktur untuk mengaktifkan partisipasi fisik dan mental peserta didik dalam membedah kaidah kalimat majemuk dan pembentukan kata berimbuhan. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan media pembelajaran *flashcard* dan menganalisis peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di UPTD SD Negeri 077779 Sisobahili Tabaloho.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kombinasi kuantitatif dan kualitatif melalui jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) model Kemmis dan McTaggart (Pahleviannur et al., 2022). Desain penelitian dirancang dalam bentuk siklus spiral yang meliputi empat tahapan berkesinambungan: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur skor pencapaian tes hasil belajar peserta didik, sedangkan pendekatan kualitatif difokuskan untuk menganalisis data deskriptif berupa perilaku belajar, catatan lapangan respon afektif peserta didik, serta hambatan manajerial guru selama tindakan berlangsung (Machali, 2022). Penelitian dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti yang bertindak sebagai pelaksana tindakan pembelajaran dan guru kelas yang berperan sebagai observer independen.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V UPTD SD Negeri 077779 Sisobahili Tabaloho, Kecamatan Gunungsitoli, Kota Gunungsitoli, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

Subjek penelitian ditetapkan secara total (*sampling* jenuh) yang mencakup seluruh peserta didik kelas V yang berjumlah 23 orang, terdiri atas 15 peserta didik laki-laki dan 8 peserta didik perempuan. Penetapan seluruh anggota kelas sebagai subjek penelitian bertujuan untuk memastikan keutuhan data hasil belajar kelompok amatan tanpa memisahkan peserta didik dari lingkungan alamnya di kelas. Objek tindakan adalah penguasaan materi kebahasaan pada tema "Sayangi Bumi", meliputi kaidah klausa dan konjungsi pada kalimat majemuk bertingkat (Siklus I) serta fungsi semantik imbuhan *pe-an* (Siklus II).

Tindakan kelas berlangsung dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri atas dua kali tatap muka (2×35 menit per pertemuan). Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar berbasis *flashcard*, menyiapkan perangkat kartu bertema kalimat majemuk dan kata dasar-imbuhan, menyusun lembar observasi aktivitas berskala, serta merumuskan tes unjuk kerja berbentuk uraian. Tahap pelaksanaan mengimplementasikan sintaks pembelajaran interaktif dengan media kartu melalui aktivitas berpasangan dan permainan menyusun kalimat majemuk. Pengamatan dilakukan secara bersamaan oleh observer menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas peserta didik. Tahap refleksi dilaksanakan di akhir siklus untuk mengevaluasi kelemahan tindakan dan merumuskan modifikasi skenario perbaikan pada siklus berikutnya.

Data penelitian dikumpulkan melalui instrumen tes uraian, lembar observasi aktivitas (*checklist* skala Likert), dan dokumentasi visual. Data kuantitatif hasil tes dianalisis dengan rumus nilai individu, rerata hitung (*mean*), dan persentase ketuntasan klasikal menggunakan pedoman kriteria ketercapaian dari Arikunto (2018): 80–100 (Baik Sekali), 66–79 (Baik), 56–65 (Cukup), 40–55 (Kurang), dan 30–39 (Gagal). Data observasi aktivitas dianalisis menggunakan format persentase *rating scale* (Usman et al., 2019) dengan kategori Sangat Aktif (81%–100%), Aktif (66%–80%), Cukup Aktif (56%–65%), Kurang Aktif (41%–55%), dan Sangat Kurang ($\leq 40\%$). Data kualitatif dari catatan observasi diolah melalui reduksi data, display naratif, dan verifikasi simpulan. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila: (1) aktivitas guru dan peserta didik mencapai kategori minimal baik/aktif dengan persentase keterlaksanaan $\geq 75\%$, dan (2) minimal 80% dari total peserta didik mencapai batas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sekolah sebesar 75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan tindakan kelas berlangsung dalam dua siklus terencana untuk memecahkan kendala rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia yang teridentifikasi pada pengukuran kondisi awal.

1. Kondisi Awal (Pra-Siklus)

Pada tahap pra-siklus, kegiatan pembelajaran masih diselenggarakan secara konvensional melalui metode ceramah dan penugasan mandiri pada buku paket. Peserta didik tampak pasif, kurang memiliki keberanian mengajukan pertanyaan, serta mengalami kesulitan memahami kaidah pembentukan kalimat majemuk. Gambaran data hasil tes formatif pra-siklus disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kondisi Awal (Pra-Siklus) Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V

Indikator Penilaian	Nilai/Jumlah	Keterangan
Nilai Rata-rata Kelas	65,21	Kategori Cukup
Jumlah Peserta Didik Tuntas	7 orang	Nilai ≥ 75
Jumlah Peserta Didik Belum Tuntas	16 orang	Nilai < 75

Persentase Ketuntasan Klasikal	30,43%	Belum Target	Memenuhi
Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)	75	Standar Pendidikan	Satuan

Berdasarkan Tabel 1, kondisi awal hasil belajar peserta didik kelas V tergolong sangat rendah. Dari 23 peserta didik yang mengikuti asesmen, hanya 7 peserta didik (30,43%) yang mampu mencapai batas kriteria ketuntasan minimal, sedangkan 16 peserta didik lainnya (69,57%) dinyatakan belum tuntas. Nilai rata-rata kelas hanya berada pada angka 65,21 yang termasuk dalam kategori cukup. Rendahnya persentase ketuntasan awal ini menegaskan perlunya perubahan perlakuan pembelajaran melalui penerapan media *flashcard*.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Tindakan siklus I diselenggarakan sebanyak dua kali pertemuan pada tanggal 13–14 April 2026 dengan materi mengenali struktur dan menyusun kalimat majemuk bertingkat. Peneliti membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil dan memanfaatkan media *flashcard* konjungsi antar-klausa untuk menyusun kalimat yang padu. Selama proses pembelajaran siklus I, observasi dilakukan untuk menilai kinerja guru dan keaktifan peserta didik di kelas. Di akhir siklus I, peserta didik mengerjakan tes formatif berbentuk uraian untuk mengukur ketercapaian kompetensi yang telah dipelajari.

3. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Tindakan siklus II dilaksanakan sebagai langkah perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I, dengan materi difokuskan pada pengenalan dan penyusunan kata berimbuhan *pe-an*. Pada siklus ini, pengelolaan kelas disempurnakan dengan memberikan bimbingan individual bagi peserta didik yang lambat belajar serta memperbanyak variasi permainan memasang kartu kata dasar dengan kartu imbuhan. Antusiasme peserta didik tampak meningkat secara nyata dalam mempraktikkan penggabungan kata di papan saku kelas. Evaluasi akhir siklus II diselenggarakan untuk mengetahui lonjakan hasil belajar peserta didik setelah dilakukan optimalisasi media *flashcard*. Rangkuman perbandingan observasi aktivitas guru dan peserta didik dari siklus I hingga siklus II disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Peserta Didik pada Siklus I dan Siklus II

Siklus	Aktivitas Guru (%)	Kategori Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik (%)	Kategori Aktivitas Peserta Didik
Siklus I	64,99	Cukup	68,33	Aktif
Siklus II	88,33	Baik Sekali	89,16	Sangat Aktif

Data pada Tabel 2 menunjukkan adanya peningkatan kualitas proses pembelajaran yang nyata pada kedua siklus. Persentase observasi aktivitas guru meningkat dari 64,99% (kategori cukup) pada siklus I menjadi 88,33% (kategori baik sekali) pada siklus II. Peningkatan ini mencerminkan kemampuan guru yang semakin terampil dalam mengelola waktu, membimbing kelompok, dan memanfaatkan media *flashcard* secara runtut. Sejalan dengan kinerja pendidik, aktivitas peserta didik meningkat dari 68,33% (kategori aktif) pada siklus I menjadi 89,16% (kategori sangat aktif) pada siklus II. Peserta didik menunjukkan keberanian yang tinggi dalam berdiskusi, merespons pertanyaan, dan menyusun kartu kata di depan kelas.

Peningkatan keaktifan proses pembelajaran tersebut berdampak langsung terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif. Perkembangan nilai rata-rata kelas,

jumlah peserta didik yang mencapai KKTP, dan persentase ketuntasan klasikal dari kondisi awal hingga siklus II dirangkum pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Nilai Rata-rata dan Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V

Tahapan Tindakan	Jumlah Peserta Didik	Nilai Rata-rata	Peserta Didik Tuntas	Persentase Ketuntasan Klasikal
Kondisi Awal (Pra-Siklus)	23	65,21	7	30,43%
Siklus I	23	71,91	13	56,52%
Siklus II	23	89,13	21	91,30%

Berdasarkan paparan data pada Tabel 3, hasil belajar peserta didik kelas V mengalami peningkatan bertahap yang sangat memuaskan di setiap tahapan tindakan. Pada siklus I, nilai rata-rata kelas naik menjadi 71,91 dengan 13 peserta didik tuntas (ketuntasan klasikal 56,52%), meningkat dari kondisi awal yang hanya 65,21 dan 30,43%. Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan skenario interaksi pada siklus II, nilai rata-rata peserta didik melonjak menjadi 89,13 dengan 21 peserta didik tuntas belajar. Persentase ketuntasan klasikal pada siklus II mencapai 91,30%, yang berarti telah melampaui indikator keberhasilan tindakan yang ditetapkan sebesar 80%.

Pembahasan

Penerapan media pembelajaran *flashcard* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 077779 Sisobahili Tabaloho. Peningkatan ini ditandai dengan naiknya nilai rata-rata kelas dari kondisi pra-siklus (65,21) menuju siklus I (71,91) hingga mencapai 89,13 pada siklus II, diiringi pencapaian ketuntasan klasikal sebesar 91,30%. Kenaikan capaian ini terjadi karena media *flashcard* mampu menyederhanakan kaidah sintaksis kalimat majemuk bertingkat dan morfologi afiksasi *pe-an* menjadi representasi visual yang mudah dianalisis oleh peserta didik. Peserta didik tidak lagi sekadar mendengarkan penjelasan abstrak dari pendidik, melainkan terlibat langsung dalam memanipulasi kartu kata dan menganalisis hubungan antar-klausa secara aktif. Melalui interaksi kartu visual, suasana kelas menjadi lebih hidup dan memusatkan atensi peserta didik secara berkelanjutan sepanjang kegiatan pembelajaran.

Keberhasilan pembelajaran ini selaras dengan prinsip teori belajar behavioristik Gagne dan Berliner mengenai pembentukan asosiasi stimulus-respons yang diperkuat melalui pengulangan (*drill and practice*) yang bermakna. Kartu *flashcard* berperan sebagai stimulus visual terstruktur yang memancing respons cepat peserta didik dalam merangkai kalimat majemuk yang logis. Ketika peserta didik berhasil mencocokkan konjungsi yang tepat pada kartu kalimat, penguatan (*reinforcement*) positif dari guru memperkuat pemahaman konseptual yang baru mereka peroleh. Peran pendidik sebagai fasilitator tampak berkembang pesat dari siklus I ke siklus II, di mana guru semakin terampil memberikan umpan balik dan memotivasi peserta didik yang pasif. Keterlibatan peserta didik yang mencapai kategori sangat aktif (89,16%) pada siklus II membuktikan bahwa manipulasi media visual konkret mampu membongkar kebakuan kelas konvensional menjadi lingkungan belajar yang partisipatif.

Faktor determinan yang mendorong keberhasilan tindakan pada siklus II adalah perbaikan strategi pengorganisasian kelas berdasarkan hasil refleksi siklus I. Pada siklus I, peserta didik masih canggung bekerja dalam kelompok besar dan sebagian peserta didik mendominasi manipulasi kartu. Mengatasi kelemahan tersebut, peneliti pada siklus II membagi peserta didik ke dalam pasangan belajar (*peer tutoring*) serta menyisipkan tantangan permainan kartu kata berhadiah bintang prestasi. Pendekatan ini terbukti berhasil memupuk rasa percaya

diri peserta didik yang sebelumnya pemalu untuk berani mempresentasikan kalimat buatannya di depan kelas. Peningkatan kemandirian belajar ini sejalan dengan penegasan Fatah dan Utami (2024), bahwa keterlibatan peserta didik dalam permainan bahasa interaktif mampu mengasah keterampilan berbahasa secara alamiah dan meningkatkan retensi pemahaman kaidah tata bahasa Indonesia di sekolah dasar. Selain itu, integrasi elemen permainan tersebut secara signifikan mengubah dinamika kelas menjadi komunitas yang suportif, di mana peserta didik saling membantu untuk mencapai target pembelajaran (Alisti et al., 2025; Arliwan et al., 2026; Darmawan et al., 2026; Dewi et al., 2025; Fauzi et al., 2024; Utomo et al., 2025).

Hasil penelitian ini memperkuat temuan empiris yang dilaporkan oleh Rodiah et al. (2025), yang mendokumentasikan bahwa media *flashcard* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V hingga mencapai ketuntasan 87,5% serta menaikkan keaktifan belajar di kelas. Penelitian ini juga melengkapi temuan Nurana et al. (2024) yang membuktikan bahwa pemanfaatan kartu grafis secara konsisten mendukung perkembangan keterampilan membaca dan penalaran peserta didik sekolah dasar. Namun demikian, kebaruan penelitian ini terletak pada efektivitas penggunaan *flashcard* pada aspek materi kebahasaan tingkat lanjut yang diukur menggunakan instrumen tes uraian analitis. Keterampilan peserta didik dalam menyusun kalimat majemuk bertingkat secara tertulis dengan skor rata-rata 89,13 membuktikan bahwa *flashcard* tidak hanya efektif untuk hafalan kosakata sederhana, tetapi juga sangat aplikatif untuk memperkuat penalaran gramatikal peserta didik di sekolah dasar.

Meskipun menunjukkan hasil yang sangat positif, penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu dipertimbangkan secara objektif. Pembelajaran dibatasi hanya pada dua siklus tindakan di satu kelas dengan cakupan materi kalimat majemuk bertingkat dan imbuhan *pe-an*, serta media kartu yang digunakan masih berupa media cetak manual. Selain itu, kecepatan adaptasi antar-peserta didik terhadap media kartu masih memperlihatkan sedikit variasi pada awal siklus. Oleh sebab itu, simpulan efektivitas ini berlaku dalam batas konteks subjek penelitian di UPTD SD Negeri 077779 Sisobahili Tabaloho dan memerlukan penyesuaian apabila diimplementasikan pada karakteristik peserta didik di sekolah yang berbeda.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *flashcard* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di UPTD SD Negeri 077779 Sisobahili Tabaloho. Proses pembelajaran terlaksana secara optimal yang dibuktikan oleh kenaikan persentase aktivitas guru dari 64,99% (kategori cukup) pada siklus I menjadi 88,33% (kategori baik sekali) pada siklus II. Sejalan dengan hal tersebut, aktivitas peserta didik meningkat dari 68,33% (kategori aktif) pada siklus I menjadi 89,16% (kategori sangat aktif) pada siklus II. Peningkatan kualitas proses tersebut secara langsung meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik, dengan kenaikan nilai rata-rata dari 65,21 pada pra-siklus menjadi 71,91 pada siklus I, dan mencapai 89,13 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar klasikal melonjak dari 30,43% pada pra-siklus menjadi 56,52% pada siklus I, dan mencapai 91,30% pada siklus II, sehingga telah melampaui indikator ketuntasan klasikal yang ditetapkan sebesar 80%.

Implikasi praktis dari penelitian ini menunjukkan bahwa media *flashcard* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang kreatif, murah, dan aplikatif dalam menyajikan konsep materi bahasa yang abstrak di sekolah dasar. Pendidik disarankan untuk terus merancang variasi permainan berbasis kartu guna memelihara atensi dan motivasi belajar

peserta didik. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media *flashcard* digital berbasis aplikasi gawai (*mobile-based flashcard*), memperluas cakupan materi kebahasaan lainnya, serta melibatkan sampel penelitian yang lebih besar agar efektivitas media visual ini dapat digeneralisasikan secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, A. (2021). Media pembelajaran berbasis konvensional dan teknologi informasi. *Tanjak: Journal of Education and Teaching*, 2(1), 55–62. <https://doi.org/10.35961/tanjak.v2i1.242>
- Alisti, N. M., Wagistina, S., & Hartatiek, E. (2025). Petualangan Nusantara: Model *game-based learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam berliterasi pada materi sejarah di kelas 7 SMPN 24 Malang. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 1363–1370. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6648>
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (Edisi ke-3). Bumi Aksara.
- Arliwan, D., Sulmainar, S., Intan, N., Fitri, F., Nurwinda, N., Putri, N. K., & Sholehah, A. (2026). Implementasi teknik belajar yang menyenangkan pada siswa kelas VIII B di SMP Negeri 1 Tanggetada. *COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 1434–1440. <https://doi.org/10.51878/community.v6i2.14563>
- Caru, A., Husain, R., Pulkadang, W. T., Katili, S., & Monoarfa, F. (2026). Meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana melalui media kartu kata pada siswa kelas II di SDN 1 Talaga Jaya Kabupaten Gorontalo. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 52–63. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.8912>
- Darmawan, A., Syamsiah, S., Juhriah, E., & Rahmah, D. L. (2026). Transformasi digital guru bimbel DLL *Course* melalui pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Baamboozle. *COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 1170–1179. <https://doi.org/10.51878/community.v6i2.13055>
- Dewi, D. Y. S., Agrita, T. W., & Aprizan. (2025). Penerapan model *game based learning* berbantu Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia kelas III SD Negeri 227/VIII Tirta Kencana. *SOSIOEDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan dan Sosial*, 14(3), 1757–1763. <https://doi.org/10.36526/sosioedukasi.v14i3.6177>
- Fatah, M. G., & Utami, R. D. (2024). Peningkatan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia melalui strategi *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 13(2), 90–99. <https://doi.org/10.23887/jppbi.v13i2.78120>
- Fatmawati, F., Juriah, S., Azzahra, F., Ayu, Z. N., Yusrizal, Y., & Syasmita, I. (2026). Pengaruh media edukatif terhadap hasil belajar siswa. *Journal of Instructional and Development Researches*, 6(2), 265–276. <https://doi.org/10.53621/jider.v6i2.770>
- Fauzi, K. R. R., Munawaroh, H., & Sulistyaningsih, S. (2024). Improving students' English grammar through incorporating games. *ETERNAL (English Teaching Journal)*, 15(1), 35–50. <https://doi.org/10.26877/eternal.v15i1.322>
- Furoidah, A. (2020). Media pembelajaran dan peran pentingnya dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab. *Al-Fusha: Arabic Language Education Journal*, 2(2), 63–77. <https://doi.org/10.36835/alfusha.v2i2.358>

- Helmanto, F. (2020). *Flashcard: Belajar mufrodat bahasa Arab semakin menantang. Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 141–151. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v1i2.3091>
- Herani, N. E. (2021). Pemanfaatan video pembelajaran pada mata pelajaran tematik terpadu di sekolah dasar saat pandemi COVID-19. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 1(1), 59–67. <https://doi.org/10.51878/edutech.v1i1.193>
- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan media PowerPoint sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1800–1809. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2207>
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025). *Naskah akademik pembelajaran mendalam menuju pendidikan bermutu untuk semua*. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Machali, I. (2022). Bagaimana melakukan penelitian tindakan kelas bagi guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Nurana, S., Rosnaningsih, A., & Magdalena, I. (2024). Pengaruh media *flash card* terhadap keterampilan membaca siswa sekolah dasar. *KOLEKTIF: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, 1(2), 94–102. <https://doi.org/10.70078/kolektif.v1i2.32>
- Nurrachmat, A. D., Putra, C. A., & Suyati, E. S. (2026). Development of microsite-based learning media (HUMA ITAH) for English subject at SMPN. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 1845–1854. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i3.11682>
- Oktavia, D., Djuanda, D., & Iswara, P. D. (2024). Pengembangan *e-flashcard* berbasis metode kata lembaga sebagai media pembelajaran membaca permulaan siswa sekolah dasar. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(3), 2964–2974. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.3941>
- Pahleviannur, M. R., Mudrikah, S., Bano, V. O., Rizqi, M., Syahrul, M., Latif, N., Prihastari, E. B., & Aini, K. (2022). *Penelitian tindakan kelas: Panduan praktis bagi pendidik dan praktisi*. Pradina Pustaka.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2025 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. (2025).
- Rodiah, S., Aziz, Z., & Darmawati, D. (2025). Upaya meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia menggunakan media *flashcard* pada siswa kelas VA SDN 067240 Medan Tembung. *Journal of Innovative and Creativity (Joecy)*, 5(2), 2941–2947. <https://doi.org/10.31004/joecy.v5i2.534>
- Sugiarti, W., Fatih, M., & Niam, F. (2023). Pengembangan *flashcard* berbasis kearifan lokal keanekaragaman suku bangsa dan agama di sekolah dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1465–1473. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5007>
- Usman, J., Mawardi, Zein, H. M., & Rasyidah. (2019). *Penelitian tindakan kelas: Teori dan aplikasi*. CV Sah Media.
- Utomo, W. F., Asrowi, A., & Widyastono, H. (2025). Development of Android game-based media to enhance students' Arabic grammar skills. *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 13(2), 315–334. <https://doi.org/10.23971/altarib.v13i2.9957>



- Wasiyah, Mariati, Fitriana, Y., & Bakara, T. (2023). Efektivitas penggunaan media pembelajaran terhadap aktivitas mengajar guru di kelas. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 205–212. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.227>
- Yanuarti, R., Al-Faruq, H. A., & Ramadhani, C. B. (2023). *Flashcard* digital berbasis Android kosa kata bahasa Inggris bagi anak usia dini. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, 6(4), 1215–1228. <https://doi.org/10.30591/japhb.v6i4.6054>