**Vol. 7. No. 1. Halaman. 218-231. Tahun 2026**
ISSN: Online 2774-6984
https://ejurnal.unima.ac.id/index.php/paradigma/index
Email: jurnalparadigmajsre@unima.ac.id

# Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran IPAS dengan Materi "Seperti Apakah Budaya Daerahku" Melalui Model PBL Berbantuan Media *Flashcard* di SDN Glonggong 01 Kabupaten Madiun

**Yessy Kartika Eka Putri[1], Angelica Safrida Setiyana[2], Reista Kusuma Apriliana[3], Melik Budiarti[4]**
[1234]Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun
[1234] yessykartikaep@gmail.com, angelicasetiyana@gmail.com, reistakusuma@gmail.com, melikbudiarti74@gmail.com

| | | | |
|---|---|---|---|
| Diterima | 30 | Desember | 2025 |
| Disetujui | 30 | Juni | 2026 |
| Dipublish | 30 | Juni | 2026 |

***Abstract***
*The definition of learning outcomes is the value of a student's success during the learning process which is interpreted in numbers. The learning models and media that teachers use greatly influence student learning outcomes. The goal of this study was to investigate the effectiveness of a flashcard-assisted Problem-Based Learning (PBL) model on improving science learning outcomes for fifth-grade students at SDN Glonggong 01 Elementary School in Madiun Regency. The researchers adopted a descriptive qualitative approach, conducting the study through Classroom Action Research (CAR). This study's findings show that using the PBL model with Flashcard media is very effective at boosting students' understanding of "Seperti Apakah Budaya di Daerahku?", a topic covering cultural heritage and local wisdom in their area. This is proven by the increase in the number of students who completed cycle 1 (posttest) to 18 students from the previous 6 students in the pre-cycle (pretest). In addition, the PBL learning model with Flashcards has proven to be effective because the completion of student learning outcomes increased to 100% in cycle 1 from 33% in the pre-cycle (Pretest).*

***Keywords: Problem-Based Learning (PBL) model, Flashcards, Learning outcomes***

**Abstrak**
Definisi hasil belajar ialah nilai dari suatu keberhasilan siswa selama menjalani proses pembelajaran yang diinterpretasikan dengan angka. Model dan media pembelajaran yang guru gunakan sangat memengaruhi hasil belajar siswa. Riset ini bertujuan untuk melihat hasil pemanfaatan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) bermedia *Flashcard* untuk meningkakan hasil belajar IPAS kelas V di SDN Glonggong 01 Kabupaten Madiun. Riset ini tergolong dalam jenis deskriptif dengan pendekatan kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil temuan menyatakan, pengaplikasian model pembelajaran PBL bermedia *Flashcard* dalam proses pembelajaran sangat efektif dimanfaatkan untuk menunjang pemahaman siswa dengan materi "Seperti Apakah Budaya Di daerahku" yang membahas tentang warisan budaya dan kearifan lokal di daerahku. Hal ini terbukti dari penngkatan jumlah siswa yang tuntas di siklus 1 (Posttest) menjadi 18 siswa dari yang sebelumnya 6 siswa di pra-siklus (pretest). Selain itu, model pembelajaran PBL dengan *Flashcard* terbukti efektif karena ketuntasan hasil belajar siswa bertambah menjadi 100% pada siklus 1 dari 33% pada pra-siklus (*Pretest*).

***Kata kunci: Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL), Flashcard, Hasil belajar***



CC BY NC SA

BY NC SA

*JURNAL PARADIGMA: Journal of Sociology Research and Education*
*Vol 7,. No 1, Tahun 2026*
**ISSN: Online 2774-6984**
**Copyright ©2026**

## Pendahuluan

Indonesia menjadi negara yang maju tentunya pendidikan sangat dibutuhkan untuk menciptakan Indonesia yang maju. Tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan di Indonesia perkembangan dengan pesat, hampir setiap tahun kurikulum pendidikan di Indonesia selalu berubah. Hal ini memiliki sasaran sebagai upaya dalam membentuk generasi penerus agar lebih maju serta berprestasi dalam menghadapi abad-21 saat ini.

Peran Pendidikan sangat krusial untuk kemajuan bangsa dan negara. Ini dikarenakan pendidikan membentuk fondasi negara dalam menciptakan SDM unggul dan berkualitas, yang merupakan kunci bagi kemajuan bangsa. Serta pendidikan juga dapat mencetak setiap individu yang terampil pada bidangnya dan mengembangkan potensinya. Pendidikan yang dilaksanakan setiap individu dimulai dari tingkatan yang rendah, yaitu sebagai seorang murid di Sekolah Dasar (SD).

Pendidikan merupakan sebuah proses pembelajaran yaitu rangkaian komunikasi antar guru dengan siswa. Pada proses pembelajaran diharapkan peserta didik terlibat aktif di dalamnya, hal ini diharapkan supaya peserta didik dapat menyalurkan dan mengembangkan potensi yang dimiliki. Pendidikan yang baik serta behasil merupakan tujuan Nasional Pendidikan yang tertuang dalam UUD RI dalam UU No. 20/2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional (2005: 3) bahwa "Pendidikan ialah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran supaya peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara."

Proses pembelajaran yang tepat menjadi salah satu upaya peningkatan kualitas pendidikan. Guru bukan saja menitikberatkan memberikan sebuah materi saja kepada siswa, namun guru juga bisa menjadi pembimbing, pendidik maupun fasilitator. Seperti yang diungkapkan oleh (Yestiani & Zahwa, 2020) bahwa guru berperan sebagai pengajar, fasilitator, pendidik, sumber belajar, demostrator, pemmbimbing, penasehat, pengelola, motivator, inovator, elevator dan pelatih dalam proses pembelajaran.

Sebagai seorang guru tentunya harus bisa mengemas pembelajaran menjadi menarik perhatian siswa, baik itu melalui model pembelajaran maupun media pembelajaran. Media yang digunakan untuk belajar perlu disesuaikan dengan materi pembelajarannya, hal tersebut bertujuan untuk menarik motivasi belajar siswa saat proses pembelajaran. Perihal tersebut sejalan dengan pendapat (Ayu et al., 2025) mengungkapkan bahwa Pengunaan media yang sesuai dan menarik dapat membuat tertarik siswa, yang akan mengakbitkan peningkatan motivasi belajar mereka dan lebih konsentrasi, serta lebih antusias, dan siswa juga terlibat dalam pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau yang biasa disebut IPAS ialah salah satu kurikulum merdeka hasil dari penggabungan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). (Meylovia & Alfin Julianto, 2023) menjelaskan bahwa IPAS merupakan intregasi antara mata pelajaran IPS dan IPA. IPAS ialah mata pelajaran yang membahas mengenai materi makhluk hidup yang berinteraksi dengan dengan lingkungan alam dan lingkungan sosial.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan sosial (IPS) mengkaji mengenai kehidupan sosial. Seperti yang diungkapkan oleh (Fitriyah & Febyanto, 2015) Ilmu Pengetahuan Sosial ialah bidang ilmu yang membahastetnag konsep,



CC BY NC SA

*JURNAL PARADIGMA: Journal of Sociology Research and Education*
*Vol 7,. No 1, Tahun 2026*
**ISSN: Online 2774-6984**
**Copyright ©2026**

pesristiwa, generalisi serta fakta yang berhubungan dengan masalah sosial. Pelajaran IPS membekali siswa agar menjadi warga negara yang bermanfaat, bertanggung jawab, dan demokratis bagi bangsa dan negara. (Nasution et al., 2023)

Namun, kenyataannya salah satu pelajaran yang kurang menarik perhatian siswa ialah IPS. Hal tersebut dikarenakan materi pada pembelajaran IPS berisi banyak teori sosial dan banyak ilmu sejarah yang perlu dihafalkan sehingga siswa kesulitan untuk memahami materi IPS. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang dilakukan sering berpusat kepada guru *(Teacher Center),* yang mengakibatkan peserta didik menjadi pasif karena kurangnya interaksi, serta merasa mudah bosan pada kegiatan pembelajaran.

Mengacu pada hasil observasi di kelas V SDN Glonggong 01 Kabupaten Madiun ditemukan bahwa proses pembelajaran yang terjadi kurang memotivasi siswa untuk belajar, meskipun guru sudah berperan baik selama proses pembelajaran yang dimana melaksanakan kegitan pembelajaran sesuai dengan Modul Ajar yang telah dibuat serta guru juga sudah menyampaikan materi secara rinci. Kegiatan pembelajaran yang kurang memotivasi siswa terjadi karena beberapa hal, yaitu proses pembelajaran yang berjalan masih bersifat monoton dan berpusat pada guru *(Teacher Center).* Hal tersebut mengakibatkan siswa kurang berinteraksi antar sesama serta kurang berinteraksi dengan guru, akibatnya kondisi pembelajaran yang terjadi sangat pasif. Dapat dilihat juga ketika siswa berkelompok, terdapat siswa yang kurang berpartisipasi dalam kelompoknya, dikarenakan canggung dengan temannya serta malu untuk mengemukakan pendapat. Sehingga, membuat siswa malas berfikir dan pasif selama pembelajaran.

Pada hakikatnya proses pembelajaran tidak dapat terlepaskan dari permasalahan pembelajaran. Berdasarkan kegiatan hasil observasi yang dijalankan peneliti pada siswa kelas V SDN Glonggong 01 Kabupaten Madiun semester 2 tahun ajaran 2024/2025 pada tanggal 16 Mei 2025, ditemukan beberapa permasalahan yaitu selama pembelajaran siswa pasif, beberapa sulit memahami materi, dan sifat pembelajaran monoton. siswa menjadi malas belajar karena metode pembelajarannya monoton, yakni melalui ceramah dan tidak bervariasi. Di sisi lain, guru belum memanfaatkan media belajar yang inovatif dalam pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik. Hasil observasi tersebut diperkuat dengan hasil pra-siklus yang dilakukan di kelas V SDN Glonggong Kabupaten Madiun, dengan hasil pra-siklus yang diperoleh ialah 33% siswa (6 dari 18) tuntas dan 67% siswa (12 dari 18) tidak tuntas. Sedangkan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan di V SDN Glonggong Kabupaten Madiun yaitu 75. Mengacu dari hasil observasi tersebut, bisa dikatakan bahwa hasil belajar siswa V SDN Glonggong 01 Kabupaten Madiun pada pelajaran IPAS khususnya IPS tergolong rendah.

Pembelajaran dikatakan efektif ketika bisa mewujudkan tujuan pembelajaran dan menjadikan siswa aktif selama pembelajaran. Dengan mengaplikasikan model dan media belajar yang inovatif dan relevan dengan materi, semangat dan keaktifan siswa dalam belajar dapat ditingkatkan secara efisien. Ini linear dengan (Handayani, 2023) bahwa sebaiknya guru bisa membuat kegiatan pembelajaran yang menarik perhatian siswa dengan cara memanfaatkan dan memilih metode yang sesuai dengan materi supaya bisa mudah dipahami siswa. Adapun pendapat (Prihatiningsih & Setyanigtyas, 2018) guru yang kompeten mampu memanfaatkan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran.



BY NC SA

*JURNAL PARADIGMA: Journal of Sociology Research and Education*
*Vol 7,. No 1, Tahun 2026*
**ISSN: Online 2774-6984**
**Copyright ©2026**

Alternatif pembelajaran sebagai solusi permasalahan yang ditemukan pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas V SDN Glonggong 01 Kabupaten Madiun adalah dengan memanfaatkan model pembelajaran PBL. Guru perlu mengaplikasikan model pembelajaran yang beragam, disesuaikan dengan karakteristik siswa. Ini selaras dengan (Nurhuda et al., 2024) tentang pemilihan model dan teknik pembelajaran yang sesuai karakteristik siswa bisa menciptakan suasana kelas kondusif, menyenangkan, interaktif dan menarik. Salah satu model pembelajaran seru yang bisa diterapkan ialah PBL.

Metode yang efisien untung mengajarkan cara berpikir tingkat tinggi ialah PBL. Model ini mendukung siswa dalam mengolah informasi yang telah ada dalam pikiran mereka serta membangun pemahaman mereka mengenai dunia sosial dan lingkungan sekitar. Siswa dilatih untuk mengorganisir pengetahuan mereka sendiri dan mengasah kemampuan penyelesaian masalah melalui metode PBL. Ini linear dengan (Sucipto, 2017) yang menjabarkan bahwa PBL ialah model pembelajaran yang secara signifikan bisa menambah keterampilan berpikir tinggi siswa.

PBL akan lebih efektif jika dikombinasikan dengan media belajar yang sesuai, Media pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam mencerna materi yang disampaikan (Dwi et al., 2021). Salah satu media yang tepat untuk pembelajaran "Seperti Apakah Budaya Daerahku?" ialah *Flashcard*.

*Flashcard* ialah media belajar interaktif berupa kartu-kartu kecil bergambar dan berkata (isinya materi) dengan ukuran kartu yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan siswa (Wahyuni, 2020). Kelebihan dari *Flashcard* ialah efisien, praktis, bisa dibawa kemana-mana, mudah diingat serta menyengkan melalui penggunaaan yang tepat (PRASETYO et al., 2024)

Penelitian yang dilakukan oleh Ana Khalimatul Muna, dkk (Muna et al., 2023) sebelumnya dengan judul "Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Melalui Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Flash Card*" memberikan bukti PBL dengan media belajar *flashcard* bisa menambah hasil belajar IPA siswa kelas V. Merujuk pada hasil yang diperoleh yaitu 61% pada siklus I dengan nilai rata-rata 75, meningkat jadi 82% dengan rata-rata 81 pada siklus II

Studi (Nunung Fahrida, Ika Ratnaningrum, 2024) "Peningkatan Hasil Belajar IPAS melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Flash Card* pada Peserta Didik Kelas IVB SDN Manyaran 01 Semarang" membuktikan efektivitas metode PBL dengan *flashcard* dalam menambah hasil belajar IPAS kelas IV. Ini dibuktikan dengan jumlah siswa tuntas sebanyak 59% (16 siswa) dan yang tidak tuntas 41% (11 siswa) pada siklus I. Terjadi peningkatan sebanyak 89% (24 siswa) tuntas dan 11% (3 siswa) tidak tuntas pada siklus II.

Pada penelitian ini, peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujannya untuk melihat peningkatkan hasil belajar kelas V pada pembelajaran IPAS dengan materi "Seperti Apakah Budaya Daerahku?" melalui model PBL berbantuan media *Flashcard* di SDN Glonggong 01 Kabupaten Madiun. Serta diharapkan penelitian ini menjadi suatu inspirasi dan inovasi bagi guru saat mengimplementasikan model PBL dengan media *Flash card.*

Berdasarkan berbagai permasalahan yang disampaikan di atas, peneliti tertarik untuk melaksanakan tindakan perbaikan dengan menjalankan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul **"Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V Pada Pembelajaran**



BY NC SA

*JURNAL PARADIGMA: Journal of Sociology Research and Education*
*Vol 7,. No 1, Tahun 2026*
**ISSN: Online 2774-6984**
**Copyright ©2026**

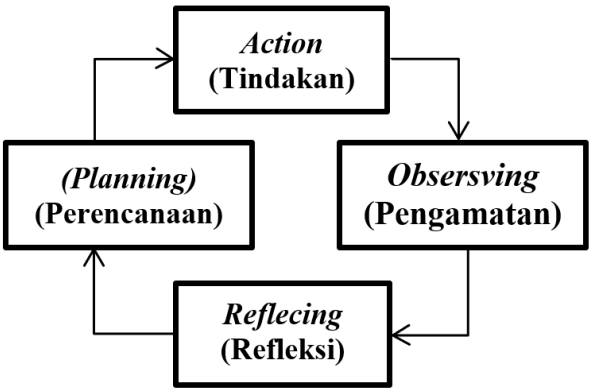
**IPAS dengan Materi "Seperti Apakah Budaya Daerahku?" Melalui Model PBL Berbantuan Media *Flashcard* di Glonggong 01 Kabupaten Madiun".**

## Metode Penelitian

Pendekatan pada riset ini ialah kualitatif deskriptif, yakni uraian kegiatan pembelajaran siswa. Dimana riset ini tergolong dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Selain itu, (Utomo et al., 2024) mendefinisikan penelitian tindakan kelas ialah proses riset di dalam kelas melalui tindakan yang tersusun secara sistematis, terencana, serta berulang pada siklus tindakan dengan tujuan untuk meingkatkan hasil pembelajarn. Penelitian ini menggunakan strategi tindakan untuk secara efektif mengatasi dan menyelesaikan kesulitan belajar.

Riset berjalan pada semester II tahun pelajaran 2024-2025, yakni Mei - Juni 2025. Subjek dalam riset ini ialah siswa kelas V SDN Glonggong 01 Kabupaten Madiun, yang mencakup 11 perempuan dan 7 laki-laki dan guru kelasV SDN Glonggong 01 Kabupaten Madiun. Penelitian ini dikhusukan pada materi "Seperti Apakah Budaya di Daerahku" yang membahas tentang warisan budaya dan kearifanlokal di daerahku.

Penelitian Tindakan Kelas ini berlangsung melalui beberapa tahap atau siklus. Supaya jika pada siklus I belum diketahui hasilnya, maka bisa direncanakan pada siklus berikutnya. Sehingga, bisa mendapat hasil yang konkret dati beberapa siklus tersebut. Adapun riset ini berlangsung dalam dua siklus. PTK di kelas V SDN Glonggong 01 Kabupaten Madiun. ajaran 2024/2025 ini meliputi (1) *Planning* (Perencanaan), (2) *Action* (Pelaksanaan Tindakan), (3) *Observing* (Pengamatan), dan (4) *Reflection* (Refleksi dalam setiap siklus).




***Bagan 1 Alur Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin***

Guna mendapatkan data yang dibutuhkan, peneliti menggunakan beragam cara dalam mengumpulkan informasi, seperti:

a. Observasi

   Pada penelitian ini observasi digunakan dalam mengamati seluruh kegiatan pembelajaran yang dilakukan ketika diterapkannya pembelajaran memakai model PBL dengan media *Flashcard.* Observasi ini berlangsung dengan tujuan untuk memperoleh data mengenai proses kegiatan pembelajaran dengan pengaplikasian model PBL atau Pembelajaran Berbasis Masalah bermedia *Flashcard* dalam menunjang hasil belajar siswa kelas V SDN Glonggong 01 Kabupaten Madiun.

b. Tes

   Penilaian yang terdiri atas *Pretest* dan *Posttest* digunakan untuk melihat tingkat pengaruh model PBL dengan media *flashcard* pada hasil pembelajaran. Tes ini berfungsi untuk melihat tingkat kemampuan siswa V SDN Glonggong 01 Kabupaten Madiun, dalam penguasaan menyelesaikan soal terkait "Seperti Apakah Budaya di daerahku" yang membahas tentang warisan budaya dan



BY NC SA

*JURNAL PARADIGMA: Journal of Sociology Research and Education*
*Vol 7,. No 1, Tahun 2026*
**ISSN: Online 2774-6984**
**Copyright ©2026**

kearifan lokal di daerahku menggunakan media *Flashcard.*

Tes bentuk soal untuk menentukan penilaian pada saat *Pretes* dan *Posttes* terlihat pada tabel berikut :

**Tabel 1. Penilaian Soal Tes**

| Siklus | Bentuk Soal | Jumlah Soal | Bobot Soal (Skor Max) | Total Skor |
|---|---|---|---|---|
| Pra Siklus | Plihan Ganda | 15 | 30 | 100 |
| Siklus I | Plihan Ganda | 15 | 30 | 100 |

Berikut rumus yang digunakan untuk menganalisis ranah kognitif siswa :

**Tabel 2. Penilaian**

| Jumlah Skor |
|---|
| Nilai Akhir<br>Penilaian (Penskoran) : $\frac{Skor\ Perolehan}{Skor\ Maksimal} x100$ |

Total seluruh skor dari setiap aspek penilaian disebut nilai akhir. Dari nilai Kriteria Ketuntasan Minumum (75) dapat diambil kesimpulan bahwa dikatakan tuntas ketika nilai siswa >75 dan tidak tuntas ketika nilai siswa <75.

c. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap siswa setelah pelaksanaa pembelajaran berlangsung agar tidak mengganggu dalam proses pembelajaran. Wawancara dijalankan dengan tujuan untuk melengkapi, dan memperkuat data yang didapat melalui hasil observasi sebagai bahan refleksi guna mempermudah proses pembelajaran selanjutnya.

Analisis data berlangsung dengan mengklasifikasikan data-data berupa hasil kegiatan dan hasil belajar yang dianggap tuntas dan data-data yang dianggap tidak tuntas. Analisis data pada penelitian antara lain:

a. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan pembelajaran yang dimaksudkan ialah pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan PBL dengan media *Flashcard.* Analisis didasarkan pada penilaian yang telah disampaikan dalam instrumen penelitian. Apabila kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan mencapai 100% atau sekurang-kurangnya 75% maka pembelajaran dianggap tidak tuntas. Berikut ini rumus yang digunakan dalam menentukan persentase penilaian yaitu:

Persentase nilai keberhasilan (%) :

$$\frac{\text{Jumlah Perolehan}}{\text{Jumlah Maksimal}} \text{ x } 100\ \%$$

**Tabel 3. Presentase interval**

| No. | Persentase Interval | Kategori Hasil Belajar |
|---|---|---|
| 1. | > 85% | Sangat Tinggi |
| 2. | 64% - 84% | Tinggi |
| 3. | 45% - 64% | Sedang |
| 4. | 26% - 44% | Rendah |
| 5. | 26% - 44% | Sangat Rendah |

b. Hasil belajar siswa

Hasil belajar siswa dianalisis menurut nilai hasil evaluasi siswa. yang sudah dilaksanakan pada akhir kegiatan pembelajaran. Apabila nilai siswa mencapai 100% atau ≥ 75% maka hasil belajar siswa dianggap telah tuntas. Penentuan ketuntasan peserta didik dihitung dengan rumus berikut:

Ketuntasan Belajar :

$$\frac{\text{Jumlah Siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \text{ x } 100\ \%$$

Apabila ketuntasan siswa yang tuntas mencapai ketuntasan 100% maka kelas dianggap telah tuntas, namun jika persentase



CC BY NC SA

*JURNAL PARADIGMA: Journal of Sociology Research and Education*
*Vol 7,. No 1, Tahun 2026*
**ISSN: Online 2774-6984**
**Copyright ©2026**

ketuntasan belum mencapai 100% maka ketuntasan kelas belum tercapai. Apabila ketuntasan kelas belum tercapai maka perlu adanya perbaikan melalui siklus berikutnya.

## Hasil dan Pembahasan

### Pra Siklus

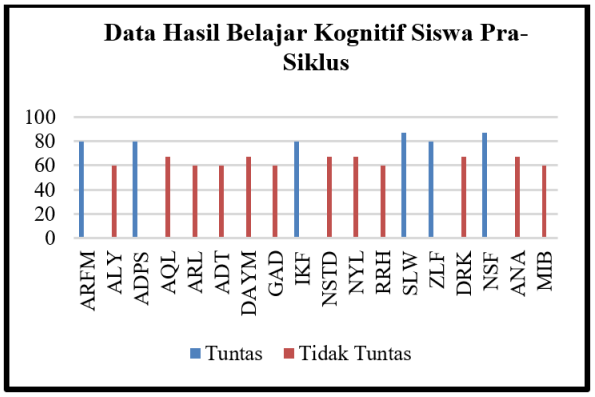
Pra siklus ialah tahapan yang dijalankan sebelum penerapan model pembelajaran PBL bermedia *Flashcard*. Diketahui dari hasil observasi dikelas V menghasilkan temuan bahwa pembelajaran IPAS pada materi "Seperti Apakah Budaya di Daerahku", di dalam kelas belum variatif. Hasil penelitian dilakukan untuk memperoleh gambaran dan data objektif yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran. Tes yang digunakan sebagai gambaran ketuntasan secara objektif.

Pada data nilai awal menunjukkan hasil belajar yang kurang maksimal karena belum ada penerapan variasi model pembelajaran PBL bermedia *Flashcard* pada Pelajaran IPAS materi "Seperti Apakah Budaya di Daerahku".

***Tabel 4. Data Hasil Belajar Kognitif Siswa Pra-Siklus***

| No. | Nama Siswa | Hasil yang di Capai | | |
|---|---|---|---|---|
| | | Nilai | Presentase | Keterangan Nilai |
| 1 | ARFM | 80 | 80% | Tuntas |
| 2 | ALY | 60 | 60% | Tidak Tuntas |
| 3 | ADPS | 80 | 80% | Tuntas |
| 4 | AQL | 67 | 67% | Tidak Tuntas |
| 5 | ARL | 60 | 60% | Tidak Tuntas |
| 6 | ADT | 60 | 60% | Tidak Tuntas |
| 7 | DAYM | 67 | 67% | Tidak Tuntas |
| 8 | GAD | 60 | 60% | Tidak Tuntas |
| 9 | IKF | 80 | 80% | Tuntas |
| 10 | NSTD | 67 | 67% | Tidak Tuntas |
| 11 | NYL | 67 | 67% | Tidak Tuntas |
| 12 | RRH | 60 | 60% | Tidak Tuntas |
| 13 | SLW | 87 | 87% | Tuntas |
| 14 | ZLF | 80 | 80% | Tuntas |
| 15 | DRK | 67 | 67% | Tidak Tuntas |
| 16 | NSF | 87 | 87% | Tuntas |
| 17 | ANA | 67 | 67% | Tidak Tuntas |
| 18 | MIB | 60 | 60% | Tidak Tuntas |
| | **Jumlah** | 1256 | | |
| | **Rata-rata** | 70 | | |
| | **Presentase Ketuntasan** | 33% | | |
| | **KKM** | 75 | | |

***Grafik 1. Data Hasil Belajar Kognitif Siswa Pra-Siklus***




Hasil belajar siswa pada Tabel 4. dan Grafik 1. Masih tergolong rendah. Siswa yang tuntas hanya 33% atau 6 siswa, sedangkan 67% atau 12 siswa sisanya tidak. Sementara nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan ialah ≥75. Ini menandakan bahwa hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS, khususnya materi "Apakah Budaya di Daerahku?" masih belum memenuhi target yang diharapkan.

Melihat permasalahan tersebut, peneliti merasa perlu untuk mengaplikasikan model pembelajaran yang bisa mendorong keaktifan siswa dan pemahaman yang lebih mendalam. Maka dari itu, peneliti menjalankan PTK dengan mengaplikasikan model PBL bermedia *Flashcard* pada materi "Apakah Budaya di Daerahku?" yang diharapkan dapat meningkatkan dan mencapai ketuntasan belajar yang ditargetkan.

### Siklus I

***Perencanaan***



*JURNAL PARADIGMA: Journal of Sociology Research and Education*
*Vol 7,. No 1, Tahun 2026*
**ISSN: Online 2774-6984**
**Copyright ©2026**

Sebelum menjalankan PTK siklus I, peneliti mengobservasi persiapan untuk pembelajaran pada siklus I. Peneliti menganalisa materi sebagai dasar penerapan model pembelajaran PBL bermedia *Flashcard* pada Pelajaran IPAS materi "Seperti Apakah Budaya di Daerahku?" untuk menunjang hasil belajar siswa SDN Glonggong 01 yang belum maksimal. Selanjutnya, peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Lalu, menyiapkan media belajar *Flash.* Peneliti membuat alat evaluasi untuk mengukur ketercapaian hasil belajar kognitif siswa berupa *Posttest.* Serta, menyiapkan sarana dan prasarana untuk pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan model PBL bermedia *Flashcard* pada Pelajaran IPAS materi "Seperti Apakah Budaya di Daerahku?"

### *Tindakan*

Tindakan dilakukan pada tanggal 28 Mei 2025 kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan RPP IPAS dengan materi "Seperti Apakah Budaya Di daerahku" yang membahas tentang warisan budaya dan kearifan lokal di daerahku dengan menerapkan model pembelajaran PBL bermedia *Flashcard* yang telah disusun sebelumnya.

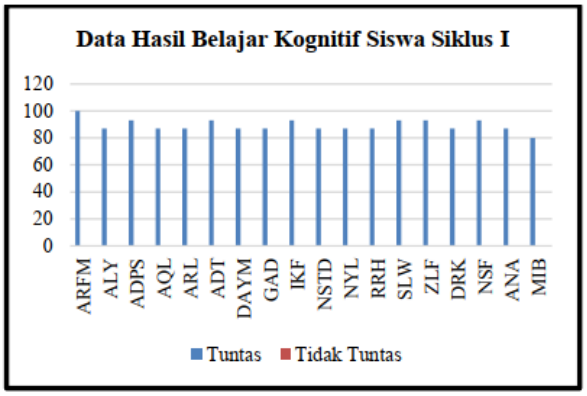
### *Observasi*

Observasi yang dilakukan selama penerapan siklus I, peneliti mencatat setiap tindakan siswa sepanjang proses pembelajaran, dimana ondisi pembelajaran di kelas V dinilai kondusif siswa memperhatikan arahan dari guru terkait materi yang diajarkan. Serta, siswa memiliki antusias yang tinggi ketika menggunakan media Flashcard, siswa paham dalam cara pengunaan dan cara membaca media.

***Tabel 5. Data Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I***

| No. | Nama Siswa | Hasil yang di Capai | | |
|---|---|---|---|---|
| | | Nilai | Presentase | Keterangan Nilai |
| 1 | ARFM | 100 | 100% | Tuntas |
| 2 | ALY | 87 | 87% | Tuntas |
| 3 | ADPS | 93 | 93% | Tuntas |
| 4 | AQL | 87 | 87% | Tuntas |
| 5 | ARL | 87 | 87% | Tuntas |
| 6 | ADT | 93 | 93% | Tuntas |
| 7 | DAYM | 87 | 87% | Tuntas |
| 8 | GAD | 87 | 87% | Tuntas |
| 9 | IKF | 93 | 93% | Tuntas |
| 10 | NSTD | 87 | 87% | Tuntas |
| 11 | NYL | 87 | 87% | Tuntas |
| 12 | RRH | 87 | 87% | Tuntas |
| 13 | SLW | 93 | 93% | Tuntas |
| 14 | ZLF | 93 | 93% | Tuntas |
| 15 | DRK | 87 | 87% | Tuntas |
| 16 | NSF | 93 | 93% | Tuntas |
| 17 | ANA | 87 | 87% | Tuntas |
| 18 | MIB | 80 | 80% | Tuntas |
| **Jumlah** | | 1608 | | |
| **Rata-rata** | | 89 | | |
| **Presentase Ketuntasan** | | 100% | | |
| **KKM** | | 75 | | |

***Grafik 2. Data Hasil Belajar Kognitif Siswa Pra-Siklus***




Berdasarkan observasi siklus I dapat diketahui bahwa penerapan pembelajaran IPAS materi materi "Seperti Apakah Budaya Di daerahku" dengan model PBL bermedia *Flashcard* tidak terdapat kendala dan tidak perlu dilanjutkan pada tahap selanjutnya atau siklus II. Hasil belajar kognitif siswa sudah terlihat bertambah dan mencapai target yang ditentukan.



BY NC SA

*JURNAL PARADIGMA: Journal of Sociology Research and Education*
*Vol 7,. No 1, Tahun 2026*
**ISSN: Online 2774-6984**
**Copyright ©2026**

Hasil belajar siklus I pada tabel 5. dan grafik 2. Mengindikasikan adanya peningkatan dan sudah mencapai target yang diinginkan. Data yang didapat dikeetahui bahwa siswa yang tuntas terdapat 18 siswa atau memilikipresentase 100%. Dapat dikatakan faktor ketuntasan siswa pada siklus I memenuhi KKM yang dipengaruhi oeleh pemahaman siswa yang semakin meningkat karena faktor model pembelajaran PBL bermedia *Flashcard.* Siswa yang teelah meemenuhi KKM pada pra-siklus juga dapat dikatakan meemiliki peningkatan dalam hal pemahaman yang dipengaruhi oleh media dan model pembelajaran. Hal ini dapat dikatakan model pembelajaran PBL bermedia *Flashcard* berhasil menambah hasil belajar kognitif siswa. Diketahui terdapat peningkatan rata-rata siswa 89 dan keteetapan nilai KKM ≥75 maka dapat dikatakan hasil belajar kognitif siswa memenuhi target yang dinginkan.

### *Refleksi*

Pelaksanaan pembelajaran siklus 1 atau hasil belajar kognitif terdapat peningkatan menjadi lebih baik dari pra siklus. Pada pelaksanaan pra siklus didapati beberapa hal yang perlu di evaluasi lanjutan pada tahap siklus I. Refleksi pada pra siklus atau *Pretest* merupakan dasar yang digunakan untuk melakukan proses pembelajaran penerapan model PBL bermedia *Flashcard* pada pelajaran IPAS materi "Seperti Apakah Budaya Di daerahku" yang membahas tentang warisan budaya dan kearifan lokal di daerahku agar dapat mencapai indikator yang harus terpenuhi.

Secara signifikan, hasil belajar terlihat meningkat pada siklus I sesudah mengaplikasikan model belajar PBL bermedia *Flashcard*, dengan penerapan ini dapat menambah antusias peserta didik dan mempermudah pemahaman isi materi yang dipelajari. Antusias belajar para siswa yang tinggi dan pemahaman yang semakin meningkat sehingga terjadi peningkatan nilai atau hasil belajar kognitif siswa. Selain itu dalam pelaksanaan siklus I terdapat pengulangan materi dan pembiasaan dalam penggunaan media media *Flashcard* sehingga para peserta didik memiliki pemahaman yang lebih pada penerapan siklus I ini.

Hasil belajar atau nilai siswa kelas V sudah sesuai dengan ketetapan kriteria. Sehingga pada siklus I ini tidak perlu dilakukan siklus selanjutnya (siklus II), dikarenakan pada pelaksaaan siklus I telah mendapat hasil belajar yang lebih baik dibanding saat pra siklus serta perolehan nilai sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM)

### Hasil Belajar Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media pembelajaran *Flashcard* pada mata Pelajaran IPAS materi "Seperti Apakah Budaya Di daerahku"

***Tabel 6. Data Hasil Belajar Kognitif Siswa Pra-Siklus (Pretest) dan Siklus I (Posttest)***

| No. | Nama Siswa | Hasil yang di Capai | |
|---|---|---|---|
| | | Pretest | Siklus 1 |
| 1 | ARFM | 80 | 100 |
| 2 | ALY | 60 | 87 |
| 3 | ADPS | 80 | 93 |
| 4 | AQL | 67 | 87 |
| 5 | ARL | 60 | 87 |
| 6 | ADT | 60 | 93 |
| 7 | DAYM | 67 | 87 |
| 8 | GAD | 60 | 87 |
| 9 | IKF | 80 | 93 |
| 10 | NSTD | 67 | 87 |
| 11 | NYL | 67 | 87 |
| 12 | RRH | 60 | 87 |
| 13 | SLW | 87 | 93 |
| 14 | ZLF | 80 | 93 |
| 15 | DRK | 67 | 87 |
| 16 | NSF | 87 | 93 |
| 17 | ANA | 67 | 87 |
| 18 | MIB | 60 | 80 |
| **Jumlah** | | 1256 | 1608 |
| **Rata-rata** | | 70 | 89 |
| **Presentase Ketuntasan** | | 33% | 100% |
| **KKM** | | 75 | 75 |

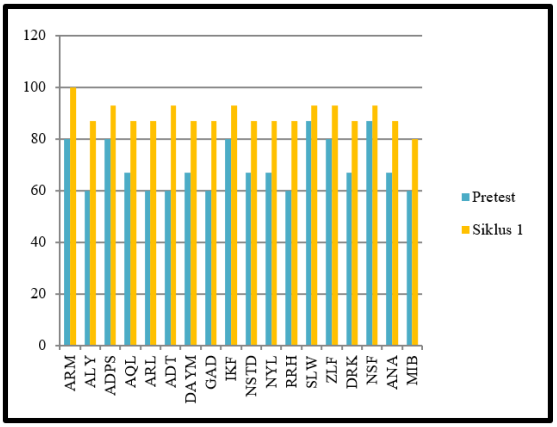
***Grafik 3. Hasil Belajar Kognitif Siswa Pra-***



BY NC SA

*JURNAL PARADIGMA: Journal of Sociology Research and Education*
*Vol 7,. No 1, Tahun 2026*
**ISSN: Online 2774-6984**
**Copyright ©2026**

***Siklus (Pretest) dan Siklus I (Posttest)***




Kesimpulannya, hasil belajar siswa yang tuntas pada awal *pretest* ialah 33%, yang terlihat pada tabel 6. dan grafik 3. Pada saat siklus I berjalan, presentase ketuntasan mencapai target 100% atau mengalami kenaikan sebanyak 67%. Maka, siklus I dikatakan memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Sehingga dalam siklus I kegiatan penelitian tidak harus melanjutkan pada siklus selanjutnya atau siklus 2 karena hasil pada siklus I dinyatakan tuntas, hasil belajar siklus I telah mengalami peningkatan dan memenuhi kriteria penelitian.

Penerapan model Pembelajaran PBL dengan media *Flashcard* pada siklus I ini terdapat refleksi dalam prosesnya, hal ini dikarenaan hasil belajar dari Pretest ke siklus I meningkat. Ini terbukti peningkatan hasil belajar dan keberhasilan siswa dalam menyelesaikan masalah yang diberi peneliti dengan baik. Hasil belajar sudah melebihi KKM ≥75 pada siklus I.

Selama pembelajaran berlangsung keaktifan dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat dikatakan tinggi. Pemanfaatan media pembelajaran *Flashcard* yang efektif juga menjadi sebab tercapainya tujuan pembelajaran karena media *Flashcard* bisa membantu siswa dalam memahami materi. Adanya media belajar *Flashcard* ini dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa. Menurut (Dewi et al., 2018) Hasil belajar adalah salah satu bentuk keberhasilan suatu proses pembelajaran. Maka dari itu, jika nilai yang diperoleh siswa semakin tinggi, maka proses belajar mengajar atau pembelajaran dapat dianggap berhasil. Namun, saat hasil belajar rendah, mengindikasikan bahwa proses pembelajaran dianggap tidak berhasil atau gagal. Sependapat dengan (Sulastri, 2020) mengatakan bahwa hasil Sejauh mana siswa dapat memahami, mengevaluasi, dan menerima informasi yang didapat selama pembelajaran disebut sebagai hasil pembelajaran. Tingkat hasil belajar ini dievaluasi melalui pemahaman materi siswa yang diinterpretasikan dalam bentuk pernyataan atau nilai.

**Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media pembelajaran *Flashcard* pada mata Pelajaran IPAS materi "Seperti Apakah Budaya Di daerahku"**

Kesimpulannya, hasil belajar siswa kelas V SDN Glonggong 01 Kabupaten Madiun pada tabel 6. dan grafik 3. meningkat setelah diterapkan media pembelajaran PBL dengan media *Flashcard*. Seluruh siswa dengan presentase 100% mendapat nilai diatas KKM atau bisa dikatakan tuntas dalam pelajaran IPAS khususnya materi "Seperti Apakah Budaya Di daerahku" yang membahas tentang warisan budaya dan kearifan lokal di daerahku.

Perihal tersebut diperkuat oleh (Nurul Audie, 2019) yang menjabarkan bahwa media belajar sangat berdampak pada hasil belajar dan serta pemahaman siswa. Media belajar yang sesuai dan tepat dengan materi serta karakteristik siswa akan menambah hasil belajar siswa. Ini selaras dengan (Shabrina et al., 2025) Melalui media, individu dapat memperoleh



BY NC SA

*JURNAL PARADIGMA: Journal of Sociology Research and Education*
*Vol 7,. No 1, Tahun 2026*
**ISSN: Online 2774-6984**
**Copyright ©2026**

pemahaman tentang materi yang tidak dapat dijelaskan secara lisan. Maka dari itu, media belajar yang dipilih secara tepat untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal.

Hasil temuan menunjukkan bahwa, model pembelajaran PBL dengan media *Flashcard* bisa menunjang hasil belajar siswa kelas V SDN Glonggong 01 Kabupaten Madiun pada pelajaran IPAS khususnya materi "Seperti Apakah Budaya Di daerahku". Ini selaras dengan (Nunung Fahrida, Ika Ratnaningrum, 2024) yang menguraikan bahwa model pembelajaran PBL bermedia *Flashcard* mampu menunjang hasil belajar IPAS. Siswa menjadi lebih aktif serta semangat mendengarkan penjelasan materi. Perihal tersebut diperkuat oleh (Ananda & Fauziah, 2022) Pembelajaran dengan model PBL bisa digunakan untuk memperbaiki keterampilan berpikir kreatif siswa. Hal ini dikarenakan model PBL bisa menunjang dan mengasah kemampuan berpikir kritis siswa saat menghadapi berbagai masalah. Serta diperkuat oleh pendapat (Siti Rodiah, Zainal Aziz, 2025) bahwa penerapan media belajar *Flashcard* bisa menambah hasil belajar serta dapat menjadi strategi pembelajaran yang menyenangkkan dan efektif.

## Kesimpulan

Kesimpulannya, pembelajaran dengan mode *Problem Based Learning* (PBL) bermedia *Flashcard* terbukti efektif dalam menambah pemahaman siswa dengan materi "Seperti Apakah Budaya Di daerahku" yang membahas tentang warisan budaya dan kearifan lokal di daerahku. Ini terbukti dari ketuntasan siswa yang awalnya pada pra siklus (*pretest*) hanya 6 siswa, meningkat menjadi 18 siswa di siklus I (*posttest*). Selain itu, model PBL bermedia *Flashcard* bisa menambah hasil belajar siswa, yang awalnya hanya 33% siswa tuntas pada pra siklus (*pretest*) menjadi 100% pada siklus I (*posttest*)

## Daftar Pustaka


Ananda, S. F. D., & Fauziah, A. N. M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, *9*(2), 390–403. https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i2.491

Ayu, W., Dewi, P., Nuriyah, A., & Ulhaq, A. A. (2025). Strategi Pemilihan Media Pembelajaran Yang Efektif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Zaheen : Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, *1*(April), 97–108.

Dewi, L., Tripalupi, L. E., & Artana, M. (2018). Pengaruh pelaksanaan pembelajaran dan kebiasaan belajar terhadap hasil belajar ekonomi kelas X SMA Lab Singaraja. *Tesis*, 1. https://media.neliti.com/media/publications/5192-ID-pengaruh-pelaksanaan-pembelajaran-dan-kebiasaan-belajar-terhadap-hasil-belajar-e.pdf

Dwi, V., Endang, W., Surya, Y. F., & Rusdial, M. (2021). Learning Media, Indonesian Language Teaching. *Pendidikan Rokania*, *6*(2), 262–272. http://ejournal.stain.sorong.ac.id/indeks.php/al-riwayah

Fitriyah, C. Z., & Febyanto, H. (2015). Model Bermain Peran Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, *4*(1), 34–40. https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.70

Handayani, S. (2023). Integrasi Metode Pembelajaran Sosiodrama dan Media Komik Bergambar dalam Pembelajaran Menulis Teks Sesorah Sesuai Unggah-Ungguh Bahasa Jawa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *4*(1), 41–51. https://doi.org/10.36418/japendi.v4i1.1535





*JURNAL PARADIGMA: Journal of Sociology Research and Education*
*Vol 7,. No 1, Tahun 2026*
**ISSN: Online 2774-6984**


**Copyright ©2026**

Meylovia, D., & Alfin Julianto. (2023). Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, *4*(1), 84–91. https://doi.org/10.69775/jpia.v4i1.128

Muna, A. K., Prayito, M., Payaman, S. D., Mejobo, K., & Kudus, K. (2023). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Flash Card*.

Nasution, E. M., Suci, F. P., & Rafiq, M. (2023). Penerapan Ruang Lingkup Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, *2*(3), 188–193. https://doi.org/10.56832/pema.v2i3.305

Nunung Fahrida, Ika Ratnaningrum, I. S. (2024). PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MELALUI MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA FLASHCARD PADA PESERTA DIDIK KELAS IVB SDN MANYARAN 01 SEMARANG. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *10*.

Nurhuda, A. A., Alindra, A. L., Rahmawati, A., Fazrin, D. N., Hanny, R., Khairun, N., & Abdillah, F. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Wayang Kartun pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *Volume 8 N*, Halaman 310-319. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/12382%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/12382/9533

Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, *2*(1), 586–595.

PRASETYO, A. B., KURNIANTI, E. M., & HASANAH, U. (2024). Analisis Penggunaan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas Rendah. *PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, *4*(2), 118–127. https://doi.org/10.51878/paedagogy.v4i2.2914

Prihatiningsih, E., & Setyanigtyas, E. W. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Dan Model Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, *4*(1), 1. https://doi.org/10.30870/jpsd.v4i1.1441

Shabrina, A., Putri, R., Khairi, A., Pgri, S., Trunojoyo, A. J., Barat, G., Batuan, K., & Sumenep, K. (2025). *Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *1*(April), 120–131.

Siti Rodiah, Zainal Aziz, D. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Flashcard pada Siswa Kelas VA SDN 067240 Medan Tembung. *Journal of Innovative and Creativity*, *5*(2), 2941–2947.

Sucipto, S. (2017). Pengembangan Ketrampilan Berpikir Tingkat Tinggi dengan Menggunakan Strategi Metakognitif Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, *2*(1), 77. https://doi.org/10.26740/jp.v2n1.p77-85

Sulastri, S. (2020). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENGENAL MALAIKAT DAN TUGAS-TUGASNYA MELALUI METODE MAKE A MATCH DI SD NEGERI SENDANG 01 KECAMATAN BRINGIN KABUPATEN SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2017/2018. *JANACITTA : Journal of Primary and Children's Education Volume*, *3*(September).

Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, *1*(4), 19. https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821



CC BY NC SA


**ISSN: Online 2774-6984**
**Copyright ©2026**

Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema "Kegiatanku." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *4*(1), 9. https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734

Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia*, *4*(1), 41–47. https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.515



*JURNAL PARADIGMA: Journal of Sociology Research and Education*
*Vol 7,. No 1, Tahun 2026*
**ISSN: Online 2774-6984**
**Copyright ©2026**