

**PENGARUH MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM DAN BUATAN DI KELAS III
SD NEGERI 105367 SEI JENGGI**

Jelita Utami¹, Yusra Nasution², Lala Jelita Ananda³, Husna Parluhutan
Tambunan⁴, Khairul Usman⁵

^{1,2,3,4,5} PGSD FIP Universitas Negeri Medan

¹jelitautami07@gmail.com, ²yusranasution@unimed.ac.id,

³ljananda.84@gmail.com, ⁴husnaparluhutan@unimed.ac.id,

⁵khairulusmanunimed@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of using flash card media on students' learning outcomes in the topic of Natural and Artificial Features for third-grade students at SD Negeri 105367 Sei Jenggi. This study employed a quantitative approach using a Quasi-Experimental Design with a Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of 36 students, comprising 18 students from Class III A as the experimental class and 18 students from Class III B as the control class at SD Negeri 105367 Sei Jenggi. Data were collected through observation, documentation, and multiple-choice tests. The data were analyzed using validity, reliability, item difficulty, discrimination index, normality, homogeneity, and hypothesis testing through the Independent Samples t-test with the assistance of SPSS software. The results showed that the use of flash card media had a significant effect on the science and social studies (IPAS) learning outcomes of third-grade students at SD Negeri 105367 Sei Jenggi. This was evidenced by the Independent Samples t-test, which produced a significance value (Sig. 2-tailed) of $0.017 < 0.05$, indicating that H_0 was rejected and H_a was accepted. Therefore, the use of flash card media had a positive effect on students' learning outcomes in the topic of Natural and Artificial Features for third-grade students at SD Negeri 105367 Sei Jenggi.

Keywords: *Flash Card, Learning Outcomes, Natural and Artificial Features.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *flash card* terhadap hasil belajar siswa pada materi Kenampakan Alam dan Buatan di kelas III SD Negeri 105367 Sei Jenggi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*) menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian berjumlah 36 siswa yang terdiri atas 18 siswa kelas III A sebagai kelas eksperimen dan 18 siswa kelas III B sebagai kelas kontrol di SD Negeri 105367 Sei Jenggi. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan observasi, dokumentasi dan tes berupa pilihan ganda. Data dianalisis melalui uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, uji daya pembeda, uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-test* dengan bantuan aplikasi SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media flash

card terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SD Negeri 105367 Sei Jenggi. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji Independent Sample t-test yang memperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,017 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penggunaan media *flash card* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi Kenampakan Alam dan Buatan kelas III SD Negeri 105367 Sei Jenggi.

Kata Kunci: *Flash Card*, Hasil Belajar, Kenampakan Alam dan Buatan.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya yang dirancang secara sadar dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran yang mampu mengembangkan potensi peserta didik secara optimal sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Berbagai upaya peningkatan mutu pendidikan di Indonesia telah dilakukan melalui pembaruan kurikulum, peningkatan kompetensi guru, serta penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran. Namun, kualitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kebijakan pendidikan, melainkan juga oleh efektivitas proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas.

Salah satu indikator kualitas pendidikan dapat dilihat dari kemampuan literasi dan numerasi peserta didik. Hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) yang diselenggarakan oleh *Organisation for Economic Co-*

operation and Development (OECD) menunjukkan bahwa capaian Indonesia pada aspek membaca, matematika, dan sains selama periode 2000–2022 masih berada di bawah rata-rata internasional. Skor Indonesia belum pernah melampaui angka 400, sedangkan rata-rata internasional berada pada kisaran 450. Bahkan, sejak tahun 2015 capaian tersebut menunjukkan tren penurunan (Hariyati. M, dkk., 2024). Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa mutu pembelajaran masih perlu ditingkatkan, terutama dalam memperkuat kemampuan literasi, numerasi, dan pemahaman konseptual peserta didik sejak jenjang sekolah dasar.

Salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya kualitas pembelajaran adalah terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Proses pembelajaran masih cenderung bersifat verbal dan kurang kontekstual karena guru lebih

banyak menyampaikan materi secara lisan tanpa memanfaatkan media yang menarik dan interaktif. Akibatnya, motivasi belajar siswa menurun, keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi rendah, dan pemahaman terhadap materi belum optimal. Penelitian Wijaya, S., dkk. (2025) menyatakan bahwa rendahnya variasi media pembelajaran menyebabkan proses belajar menjadi kurang menarik sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang dipelajari.

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya materi kenampakan alam dan buatan yang menuntut peserta didik untuk mengamati lingkungan sekitar serta menghubungkan konsep dengan kehidupan nyata. Pembelajaran IPAS seharusnya mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman kontekstual peserta didik. Akan tetapi, berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 105367 Sei Jenggi, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah tanpa didukung media pembelajaran yang bervariasi sehingga sebagian

siswa belum mampu menguasai materi secara optimal.

Hasil wawancara dengan guru kelas III menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks, papan tulis, dan gambar yang diperoleh dari internet. Selain itu, sekolah belum memiliki media pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk materi kenampakan alam dan buatan. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran berlangsung secara satu arah, keterlibatan siswa menjadi rendah, serta berdampak pada menurunnya fokus belajar, munculnya rasa bosan, dan rendahnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran (Amananda, N., dkk., 2025).

Tabel 1. Nilai IPA Siswa Kelas III SD Negeri 105367

Kelas	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
III A	>70	Tuntas	8	44,4%
	<70	Belum Tuntas	10	55,6%
III B	>70	Tuntas	9	50%
	<70	Belum Tuntas	9	50%

Rendahnya kualitas pembelajaran tersebut tercermin dari hasil ulangan harian siswa kelas III pada materi kenampakan alam dan buatan. Di kelas III-A hanya 44,4%

siswa yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 55,6% lainnya belum memenuhi kriteria ketuntasan. Sementara itu, di kelas III-B hanya 50% siswa yang mencapai ketuntasan dan 50% lainnya belum tuntas. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS masih perlu ditingkatkan melalui penerapan media pembelajaran yang lebih menarik, konkret, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan adalah kartu kilas (*flashcard*). Flashcard merupakan media visual sederhana yang memadukan gambar dan informasi singkat sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah. Menurut Akbar (2022, hlm. 17), penyajian visual yang sederhana serta fleksibilitas penggunaan flashcard dalam berbagai aktivitas pembelajaran mampu meningkatkan perhatian, konsentrasi, dan daya ingat siswa. Karakteristik peserta didik sekolah dasar yang lebih menyukai pembelajaran visual dan aktivitas belajar secara langsung menjadikan flashcard sebagai media yang berpotensi meningkatkan efektivitas

pembelajaran, khususnya pada materi kenampakan alam dan buatan.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar, implementasi penggunaan *flashcard* pada pembelajaran IPAS materi kenampakan alam dan buatan di kelas III SD Negeri 105367 Sei Jenggi belum pernah dikaji secara khusus. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media flashcard terhadap hasil belajar siswa pada materi kenampakan alam dan buatan di kelas III SD Negeri 105367 Sei Jenggi. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran yang inovatif serta menjadi alternatif bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *kuasi eksperimen (quasi experiment)*. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menguji pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa pada materi Kenampakan Alam

dan Buatan. Menurut Sugiyono (2020, hlm. 16), penelitian kuantitatif merupakan pendekatan yang berlandaskan filsafat positivisme dengan memanfaatkan instrumen penelitian dan analisis statistik untuk menguji hipotesis. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu desain eksperimen yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa penentuan sampel secara acak. Kedua kelompok diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media *flashcard*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan media poster. Setelah perlakuan, kedua kelompok diberikan *post-test* untuk mengukur hasil belajar.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 105367 Sei Jenggi yang beralamat di Jalan Medan-Tebing Tinggi, Dusun II, Desa Sei Jenggi, Kecamatan Perbaungan, Kabupaten Serdang Bedagai, Sumatera Utara pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 36 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling*, yaitu

seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian karena jumlah populasi kurang dari 100 orang (Sugiyono, 2019, hlm. 134). Sampel terdiri atas 18 siswa kelas III-A sebagai kelompok eksperimen yang belajar menggunakan media *flashcard* dan 18 siswa kelas III-B sebagai kelompok kontrol yang belajar menggunakan media poster.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media *flashcard*, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa pada materi Kenampakan Alam dan Buatan. Menurut Sugiyono (2020, hlm. 60), variabel penelitian merupakan atribut atau karakteristik yang memiliki variasi tertentu untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Media *flashcard* dioperasikan sebagai media visual yang digunakan guru dalam proses pembelajaran IPAS, sedangkan hasil belajar diukur melalui kemampuan kognitif siswa setelah mengikuti pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik tes, observasi, dan dokumentasi. Tes diberikan dalam bentuk *pre-test* dan *post-test* menggunakan 30 soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka dan

Taksonomi Bloom Revisi pada ranah kognitif C1 sampai C4. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas guru, serta keterlibatan siswa selama penggunaan media *flashcard*. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa daftar siswa, nilai awal, perangkat pembelajaran, foto kegiatan, serta dokumen administrasi sekolah.

Sebelum digunakan, instrumen tes terlebih dahulu diuji kualitasnya melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* (Arikunto, 2018, hlm. 190), sedangkan reliabilitas dihitung menggunakan rumus *Kuder-Richardson 20* (KR-20) (Sugiyono, 2020, hlm. 187). Analisis tingkat kesukaran dan daya pembeda soal mengacu pada kriteria yang dikemukakan oleh Arikunto (2018, hlm. 233; 238). Seluruh pengujian instrumen dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 30.

Analisis data dilakukan secara bertahap menggunakan statistik inferensial. Uji normalitas dilakukan dengan *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 responden.

Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan menggunakan *Levene's Test* untuk mengetahui kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan kriteria data homogen apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Pengujian hipotesis menggunakan *Independent Samples t-Test* dengan bantuan SPSS versi 30. Hipotesis penelitian diterima apabila nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) kurang dari 0,05 atau nilai *t* hitung lebih besar daripada *t* tabel. Hipotesis penelitian menyatakan bahwa penggunaan media *flashcard* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi Kenampakan Alam dan Buatan di kelas III SD Negeri 105367 Sei Jenggi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas III SD Negeri 105367 Sei Jenggi untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS pada materi Kenampakan Alam dan Buatan. Penelitian menggunakan desain *Nonequivalent Control Group*

Design, dengan kelas III-A sebagai kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan *flashcard* dan kelas III-B sebagai kelompok kontrol yang menggunakan media poster. Kedua kelompok diberikan *pretest* sebelum pembelajaran dan *posttest* setelah perlakuan.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes diuji kualitasnya melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 30 butir soal yang disusun, sebanyak 20 butir dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian, sedangkan 10 butir lainnya dinyatakan tidak valid. Uji reliabilitas menghasilkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,8724, sehingga instrumen termasuk kategori reliabel. Analisis tingkat kesukaran menunjukkan bahwa terdapat 2 soal berkategori sukar, 18 soal berkategori sedang, dan 10 soal berkategori mudah. Sementara itu, hasil analisis daya pembeda menunjukkan 2 soal berkategori sangat baik, 6 soal berkategori baik, 15 soal berkategori cukup, dan 7 soal berkategori kurang,

sehingga instrumen dinilai layak digunakan dalam penelitian.

Keterampilan awal dan hasil belajar siswa, termasuk pada kelompok eksperimen ataupun kelompok kontrol, dievaluasi menggunakan data *pretest* dan *posttest*. *Posttest* diberikan setelah kegiatan pembelajaran, sedangkan *pretest* diberikan sebelumnya. Pada kelas eksperimen, *flashcard* digunakan sebagai media pembelajaran, sementara pada kelas kontrol, poster yang digunakan. Skor minimum, maksimum, dan rata-rata dari data *pretest* dan *posttest* dipergunakan untuk analisis deskriptif.

Tabel 2. Distribusi Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Kelas	Skor	Kategori	Frekuensi		Persentase	
			Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Eksperimen	0-69	Tidak tuntas	16	1	88,89%	5,56%
	70-100	Tuntas	2	17	11,11%	94,44%
Kontrol	0-69	Tidak tuntas	15	5	83,33%	27,78%
	70-100	Tuntas	3	13	16,67%	72,22%

Hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan

hasil belajar pada kedua kelompok setelah pembelajaran. Pada kelompok eksperimen, nilai rata-rata meningkat dari 40,833 pada *pretest* menjadi 82,777 pada *posttest*. Sebaliknya, kelompok kontrol mengalami peningkatan dari 39,444 menjadi 73,333. Persentase ketuntasan belajar pada kelompok eksperimen meningkat dari 11,11% menjadi 94,44%, sedangkan pada kelompok kontrol meningkat dari 16,67% menjadi 72,22%. Data tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelompok yang menggunakan media *flashcard* lebih tinggi dibandingkan kelompok yang menggunakan media poster.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Berikut adalah hasil ujinya:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Nilai	Nilai Sig.	Kriteria Pengambilan Keputusan	Kesimpulan
Eksperimen (Penggunaan Media Flash Card)	Pre Test	0,366	Jika nilai sig. > 0,05 maka sampel berdistribusi normal. Jika nilai sig. < 0,05 maka sampel	Sampel berdistribusi normal

			tidak berdistribusi normal.
	Post Test	0,235	Sampel berdistribusi normal
Kontrol (Penggunaan Media Poster)	Pre Test	0,323	Sampel berdistribusi normal
	Post Test	0,653	Sampel berdistribusi normal

Berdasarkan hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk*, nilai signifikansi (Sig.) untuk pretest dan posttest pada kelas eksperimen masing-masing adalah 0,366 dan 0,235. Sebaliknya, nilai signifikansi pretest dan posttest pada kelompok kontrol masing-masing adalah 0,323 dan 0,653. Dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* baik untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal, karena seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05). Dengan demikian, data penelitian ini telah memenuhi salah satu persyaratan untuk melakukan analisis statistik parametrik pada tahap selanjutnya.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Nilai	Sig.	$\alpha = 0,05$	Kesimpulan
Pre Test	0,463	0,05	Sampel berdistribusi homogen
Post Test	0,467	0,05	Sampel berdistribusi homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan *Levene's Test*, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) pretest sebesar 0,463 dan posttest sebesar 0,467. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 (Sig. > 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Dengan demikian, data penelitian telah memenuhi salah satu syarat untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan statistik parametrik.

Tabel 5. Hasil Uji *Independent Samples t-Test*

Nilai	thitung	ttabel	Sig. (2-tailed)	α	Kesimpulan
Pretest	0,196	2,032	0,846	0,05	Tidak terdapat pengaruh yang signifikan
Posttest	2,516	2,032	0,017	0,05	Terdapat pengaruh yang signifikan

Pengujian hipotesis menggunakan *Independent Samples t-Test* menunjukkan bahwa pada pretest diperoleh nilai $t = 0,196$ dengan nilai signifikansi 0,846 (>0,05), sehingga tidak terdapat perbedaan kemampuan awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setelah perlakuan diberikan,

hasil posttest menunjukkan nilai $t = 2,516$ dengan nilai signifikansi 0,017 (<0,05). Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok setelah pembelajaran, sehingga hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian, penggunaan media *flashcard* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi Kenampakan Alam dan Buatan.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari peningkatan nilai rata-rata maupun persentase ketuntasan belajar pada kelompok eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Kesetaraan kemampuan awal kedua kelompok yang ditunjukkan melalui hasil pretest memperkuat bahwa perbedaan hasil belajar setelah perlakuan disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang berbeda.

Peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen terjadi karena media *flashcard* mampu menyajikan materi secara visual, konkret, dan menarik sehingga memudahkan siswa

memahami konsep Kenampakan Alam dan Buatan. Selama proses pembelajaran, siswa tidak hanya menerima penjelasan guru, tetapi juga mengamati gambar, mengelompokkan kartu, berdiskusi, serta mempresentasikan hasil pengamatan. Aktivitas tersebut mendorong keterlibatan siswa secara aktif sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Sebaliknya, pembelajaran menggunakan media poster pada kelompok kontrol tetap membantu penyampaian materi, tetapi interaksi siswa dengan media relatif terbatas. Media poster lebih banyak digunakan sebagai alat bantu guru dalam menjelaskan materi sehingga kesempatan siswa untuk berinteraksi langsung dengan media tidak sebanyak pada penggunaan *flashcard*. Kondisi ini menyebabkan aktivitas belajar siswa tidak seoptimal kelompok eksperimen.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa media visual yang sederhana dan mudah digunakan dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi siswa selama pembelajaran. Penyajian informasi dalam bentuk gambar membantu siswa

menghubungkan konsep abstrak dengan objek yang lebih konkret sehingga proses memahami dan mengingat materi menjadi lebih mudah. Karakteristik tersebut sangat sesuai dengan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang cenderung lebih mudah belajar melalui media visual dan aktivitas yang melibatkan pengalaman langsung.

Secara keseluruhan, hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan media *flashcard* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Kenampakan Alam dan Buatan di kelas III SD Negeri 105367 Sei Jenggi. Temuan ini menunjukkan bahwa *flashcard* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar karena mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada siswa.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi Kenampakan Alam dan Buatan di kelas III SD Negeri 105367 Sei Jenggi. Hasil uji *Independent Samples t-Test*

menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 2,516 lebih besar daripada t_{tabel} sebesar 2,032, dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,017 ($< 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak, sehingga penggunaan media *flashcard* terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar terjadi karena media *flashcard* mampu menyajikan materi secara visual, menarik, dan mudah dipahami sehingga meningkatkan perhatian, keterlibatan, serta motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran. Dibandingkan dengan penggunaan media poster, *flashcard* memberikan hasil belajar yang lebih baik pada materi Kenampakan Alam dan Buatan. Oleh karena itu, media *flashcard* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R., M. (2022). *Flash Card Sebagai Media Pembelajaran*. Sukabumi: Haura Utama.
- Ananda, L. J., & Annisa, C. (2020). Pengembangan Media Monopoli Tematik Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Untuk Siswa Kelas Iv Sdn 104204 Sambirejo Timur Kab. Deli Serdang. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 10 (2), 131.
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep*. Medan: CV. Pusdikra MJ.
- Andri, Y., Anya Nathania, K. P., & Yumna Syaza, K. P. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia.
- Fadilah, A., dkk. (2023). Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Fatmaryanti, S. D., Amananda, N., & Anjarini, T. (2025). Analisis keterampilan guru dalam mengadakan variasi media pembelajaran IPA di sekolah

- dasar. *Borobudur Educational Review*, 5(1), 49-55.
- Fitriani, E., Waspodo, M., & Gatot, M. (2022). *Monograf Media Flash Card Baca Kata Digital untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Medan: Rajawali Pers.
- Hariyati, M., Arianto, F., Martadi, M., & Agusti, F. R. (2024). Analisis Strategi Peningkatan Literasi Dasar pada Siswa Sekolah Dasar di Surabaya untuk Mendukung Peningkatan Nilai Pisa (Program for International Student Assessment): Systematic Literature Review. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi dan Kearsipan*, 10(2), 213-224.
- Hutauruk, A. F., dkk. (2022). *Media Pembelajaran dan TIK*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan T. (2022). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk SD Kelas III*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Krisdiana, M., & Jamaludin, U. (2023). Pengaruh Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10, 341–354.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Makki, M. I., & Aflahah. (2019). *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*. Pamekasan: Duta Media Publishing.
- Mardani, S. P., Halidjah, S., & Kresnadi, H. (2023). Pengaruh Flashcard Terhadap Hasil Belajar Materi Keragaman Tanaman Khas, Suku Bangsa, Tarian Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 306–316.
- Nasution, Y., dkk. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Flip Book Berbasis Ekopedagogik Approach Pada Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4).
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia.
- Ropii, M., & Fahrurrozi, M. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Lombok Timur: Universitas Hamzanwadi Press.
- Salsabila, A., dkk. (2023). Pengaruh Media Game Flash Card Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Baitu Imin Surabaya. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 4(2), 407–413.
- Sihombing, H. W., Afandi, M., & Subhan, M. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Pembelajaran. *Journal of Education and Learning Evaluation*, 1(2), 685–691.
- Sofirin, M., Rahim, A., & Najib, K. H. (2025). Implementasi Penggunaan Media Flash Card pada Mata Pelajaran IPS di Kelas

- IV SD Negeri 1 Tirenggo Bantul.
Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,
10, 120–130.
- Soleh, H., Rustinah, & Sutrisno, A. B.
(2024). Meningkatkan
kemampuan berhitung
permulaan melalui metode
bernyanyi dan media flash card.
Jurnal Pendidikan Guru SD, 03,
107–114.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian
Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian
Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
Bandung: Alfabeta.
- Suyatno, Juharni, I., & Susilowati, W.
W. (2023). *Teori Belajar &
Pembelajaran Berorientasi Higher
Order Thinking Skills*.
Yogyakarta: K-Media.
- Wardana, & Djamaluddin, A. (2021).
Belajar dan Pembelajaran.
Parepare: CV. Kaafah Learning
Center.
- Wijaya, S., dkk. (2025). Pengaruh
Kurangnya Media Terhadap Hasil
Belajar siswa di MI Al-Ishlah kota
sorong. *Jurnal Pendidikan Dasar*,
7(1), 31–36.