

**PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN
FLASHCARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
BAHASA INDONESIA TOPIK MENGENAL JENIS DAN NILAI NOMINAL UANG
SISWA KELAS I SD**

Nur Azizah Putri Ferdianti¹, Tabhita Sri Hartati Wulandari², Susy Hapsari³

¹PGSD Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, ²UPT SD Negeri Kutorejo III Tuban

Alamat e-mail : ferdiantiputri12@gmail.com¹, tabithawulandari7@gmail.com²,
susy.hapsari@gmail.com³

ABSTRACT

At UPT SD Negeri Kutorejo III Tuban, only 10 of 26 first-grade students (38.46%) had met the Learning Achievement Criteria (KKTP) for recognizing types and nominal values of money, pointing to a learning outcome that remained below the expected standard. To address this, the study set out to describe how the Problem Based Learning (PBL) model was carried out with the support of money- and food-themed flashcards, applied through a mock buying-and-selling activity set up as a small classroom canteen, and to examine the extent to which student learning outcomes subsequently changed. The research followed a Classroom Action Research (CAR) design based on the Kemmis and McTaggart model, carried out across two cycles that each moved through the stages of planning, acting, observing, and reflecting. A total of 26 first-grade students took part, made up of 12 boys and 14 girls. Data were gathered through achievement tests, classroom observation, and documentation, which were then examined descriptively using a combination of quantitative and qualitative methods. Findings revealed a steady rise in the proportion of students reaching mastery, climbing from 38.46% before the intervention to 69.23% by the end of Cycle I, and reaching 84.62% by the end of Cycle II. These results point to the effectiveness of pairing the Problem Based Learning model with flashcard media in raising first-grade students' Indonesian language outcomes on the topic of recognizing types and nominal values of money.

Keywords: Problem Based Learning, flashcard, learning outcomes, types and nominal values of money, elementary school students

ABSTRAK

Di UPT SD Negeri Kutorejo III Tuban, hanya 10 dari 26 siswa kelas I (38,46%) yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) dalam mengenal jenis dan nilai nominal uang, yang menunjukkan bahwa hasil belajar masih berada di bawah standar yang diharapkan. Menyikapi hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan model Problem Based Learning (PBL) yang

didukung media flashcard uang dan makanan, diterapkan melalui kegiatan simulasi jual beli yang dikemas sebagai kantin mini di kelas, serta untuk mengkaji sejauh mana hasil belajar siswa berubah setelahnya. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berdasarkan model Kemmis and McTaggart, yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Sebanyak 26 siswa kelas I menjadi subjek penelitian, terdiri atas 12 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi, yang kemudian dianalisis secara deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Temuan menunjukkan adanya peningkatan bertahap pada proporsi siswa yang mencapai ketuntasan, dari 38,46% sebelum tindakan menjadi 69,23% pada akhir Siklus I, dan mencapai 84,62% pada akhir Siklus II. Hasil ini menunjukkan efektivitas perpaduan model Problem Based Learning dengan media flashcard dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I pada materi mengenal jenis dan nilai nominal uang.

Kata kunci: Problem Based Learning, flashcard, hasil belajar, jenis dan nilai nominal uang, siswa sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan literasi, keterampilan berbahasa, serta kemampuan berpikir siswa melalui kegiatan menyimak, berbicara, membaca, memirsa, dan menulis. Untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan berbahasa secara optimal, diperlukan strategi pengajaran dan pembelajaran yang sesuai dan disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik siswa. Keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengelolanya (Yusita *dkk*, 2021).

Salah satu materi yang dipelajari pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I semester II adalah mengenal jenis uang, nilai nominal uang, dan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Materi tersebut tidak hanya bertujuan agar siswa mampu mengenali informasi yang terdapat pada uang, tetapi juga memahami fungsi uang sebagai alat transaksi dalam kehidupan sehari-hari (Mustikawati, 2020).

Namun, kondisi pembelajaran di kelas masih menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal. Berdasarkan hasil observasi dan analisis nilai awal yang diperoleh dari guru kelas I SD dari 26

siswa, terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan, hanya 10 siswa (38,46%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), dan 16 siswa lainnya (61,54%) belum mencapainya.

Sebagian besar siswa hanya mengenal uang sebagai alat pembayaran, tetapi belum mampu membedakan uang logam dan uang kertas serta masih mengalami kesulitan membaca berbagai nilai nominal uang, terutama pecahan Rp100, Rp200, dan Rp500. Selain itu, terdapat lima siswa yang kemampuan membaca permulaannya masih berkembang sehingga memerlukan pendampingan guru dalam memahami instruksi maupun soal evaluasi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa belum memahami materi, jadi pembelajaran harus diperbaiki.

Rendahnya hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh pemilihan model pembelajaran dan media yang belum sepenuhnya memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Menurut Imanulhaq dan Ichsan (2022) siswa kelas I sekolah dasar masih berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami materi apabila

memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan media konkret dan aktivitas yang kontekstual. Problem Based Learning (PBL) adalah salah satu model pembelajaran yang dinilai memiliki karakteristik tersebut. PBL menghubungkan informasi baru dengan pengalaman siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dalam dunia nyata. Ini memungkinkan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka (Yusita *dkk*, 2021). Masalah nyata tersebut diwujudkan melalui kegiatan simulasi jual beli di kantin mini sederhana berbantuan media flashcard.

Penggunaan media flashcard dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret karena informasi disajikan dalam bentuk visual yang menarik melalui gambar dan tulisan. Penyajian tersebut mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan daya ingat siswa selama proses pembelajaran (Sutrami & Amrullah, 2023).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran

(Nandifa dkk, 2023). Penelitian Novita dkk (2024) juga menunjukkan bahwa media flashcard menjadikan siswa semakin aktif dan lebih terbuka untuk berinteraksi, membuat guru lebih mudah menyampaikan materi. Penelitian Dhea & Winanto (2025) membuktikan bahwa menggunakan media visual bersama dengan pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *Problem Based Learning* dan media flashcard berpotensi menjadi alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada penerapan PBL atau penggunaan media flashcard pada mata pelajaran lain maupun menggunakan media flashcard sebagai alat bantu mengenalkan konsep secara visual. Penelitian yang mengintegrasikan Model *Problem Based Learning*, flashcard uang, flashcard makanan, dan kegiatan simulasi jual beli di kantin mini sederhana pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi mengenal jenis dan nilai nominal uang di kelas I sekolah dasar

masih terbatas. Padahal, kegiatan simulasi jual beli memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual karena siswa tidak hanya mengenali bentuk dan nilai nominal uang, tetapi juga menggunakannya secara langsung untuk membeli makanan sesuai harga yang tersedia. Aktivitas tersebut diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan berkomunikasi, kemampuan mengambil keputusan sederhana, dan hasil belajar siswa.

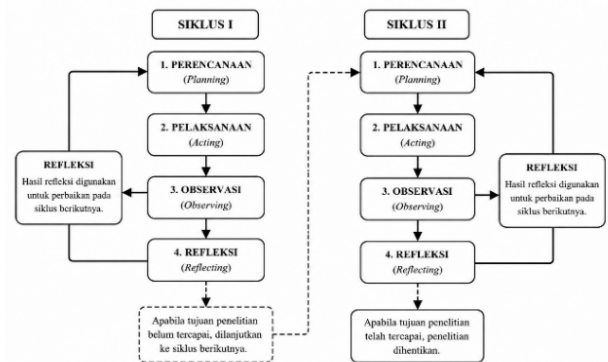
Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini difokuskan pada penggunaan Model PBL dengan bantuan flashcard uang dan makanan melalui kegiatan simulasi jual beli di kantin mini sederhana untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi mengenal jenis dan nilai nominal uang siswa kelas I UPT SD Negeri Kutorejo III Tuban. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana menerapkan model pembelajaran dan mengetahui apakah tindakan yang diambil dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian diharapkan memiliki manfaat akademis sebagai referensi mengenai penerapan PBL berbantuan media pembelajaran kontekstual pada pembelajaran Bahasa Indonesia di

sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru untuk membuat kelas yang inovatif dan bermakna yang membantu siswa belajar lebih baik dan mendorong sekolah untuk meningkatkan kualitas pengajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri Kutorejo III Tuban selama semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian di kelas 1 yang berjumlah 26 siswa, terdiri atas 12 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada Kemmis dan McTaggart dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Bertujuan memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui tindakan yang dilakukan secara terencana, sistematis, reflektif, dan berulang dalam setiap siklus hingga permasalahan pembelajaran dapat diatasi (Utomo *dkk*, 2024). Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Pada setiap siklus, guru melakukan evaluasi terhadap hasil yang telah diterapkan sebagai dasar menyusun perbaikan

pembelajaran pada siklus berikutnya. Proses tersebut dilakukan agar penerapan model PBL berbantuan flashcard efektif digunakan.



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan McTaggart

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, menyiapkan media pembelajaran berupa flashcard uang dan flashcard makanan, menyusun Lembar Kerja Siswa (LKS), instrumen observasi, serta soal evaluasi. Tahap pelaksanaan tindakan menerapkan sintaks *Problem Based Learning* diawali orientasi masalah, mengorganisasi siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan, mengembangkan dan menyajikan hasil, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa melakukan simulasi jual beli di kantin mini menggunakan media flashcard uang dan makanan. Selama proses

pembelajaran, tahap observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya.

Selanjutnya, tahap refleksi dilakukan untuk menilai pelaksanaan tindakan pada setiap siklus, yang digunakan sebagai dasar untuk meningkatkan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data meliputi tes, pengamatan, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk menilai hasil belajar siswa pada akhir setiap siklus. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, foto kegiatan pembelajaran, daftar nilai, serta dokumen pendukung lainnya digunakan untuk melengkapi data penelitian.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, soal tes hasil belajar, dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning*, sedangkan tes hasil belajar digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa terhadap materi jenis uang, nilai nominal uang,

dan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data hasil tes dianalisis berdasarkan persentase ketuntasan belajar menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase ketuntasan belajar

n = jumlah siswa yang tuntas

N = jumlah seluruh siswa.

Data hasil observasi aktivitas guru dan siswa dianalisis secara deskriptif menggambarkan keterlaksanaan proses pembelajaran pada setiap siklus. Penelitian dinyatakan berhasil apabila nilai ≥ 75 diperoleh oleh minimal 80% siswa, sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh sekolah, dengan hasil belajar siswa diukur terhadap materi jenis uang, nilai nominal uang, serta penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan model model PBL yang dilaksanakan dua siklus berbantuan media flashcard pada pembelajaran Bahasa Indonesia

materi mengenal jenis uang, nilai nominal uang, dan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data penelitian diperoleh melalui tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian disajikan secara bertahap mulai dari kondisi awal, hasil tindakan pada siklus I, hingga hasil tindakan pada siklus II untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan tindakan pembelajaran.

Kondisi awal kemampuan siswa diidentifikasi terlebih dahulu oleh peneliti sebelum tindakan dilaksanakan. Identifikasi ini didasarkan pada hasil evaluasi guru kelas terhadap materi mengenal jenis uang, nilai nominal uang, serta penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Melalui data tersebut, peneliti dapat mengetahui tingkat pemahaman awal siswa sekaligus menyusun langkah perbaikan pembelajaran dengan menerapkan model Problem Based Learning berbantuan media flashcard.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa pada Kondisi Awal

Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas (≥ 75)	10	38,46
Belum Tuntas (< 75)	16	61,54
Jumlah	26	100

Tabel 1 menunjukkan bahwa dari 26 siswa kelas I, sebanyak 10 siswa (38,46%) telah mencapai KKTP ≥ 75 , sedangkan 16 siswa (61,54%) belum mencapai KKTP. Kesulitan yang dialami sebagian besar siswa terlihat pada tiga aspek, yaitu membedakan jenis uang logam dan uang kertas, membaca nilai nominal uang secara tepat, serta mengaitkan penggunaan uang dengan situasi sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Guna meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan tindakan perbaikan pembelajaran melalui penerapan model PBL berbantuan media flashcard.

Setelah memahami kondisi awal siswa, langkah pembelajaran di siklus I dilakukan dengan menerapkan model PBL yang didukung oleh media flashcard untuk materi pengenalan jenis uang, nilai nominal uang, dan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Pada kegiatan inti, siswa melakukan simulasi transaksi di kantin mini dengan

memilih makanan sesuai dengan kebutuhan mereka, menentukan jenis uang yang dipakai, membaca nilai nominal uang dan mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Untuk mengukur hasil belajar siswa, guru mengadakan tes evaluasi pada akhir sesi belajar. Hasilnya, siklus I menunjukkan peningkatan dibandingkan kondisi awal, seperti tampak pada rekapitulasi di Tabel 2

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa pada Siklus 1

Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas (≥ 75)	18	69,23
Belum Tuntas (< 75)	8	30,77
Jumlah	26	100

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, beberapa perbaikan direncanakan untuk pelaksanaan siklus II, antara lain meningkatkan intensitas pendampingan kepada siswa yang mengalami kesulitan membaca, memberikan contoh penggunaan uang yang lebih beragam melalui simulasi jual beli, memperbanyak kesempatan siswa untuk berlatih membaca nilai nominal uang secara mandiri, serta memberikan penguatan dan umpan balik selama kegiatan diskusi kelompok. Berdasarkan hasil refleksi siklus I, peneliti melanjutkan tindakan perbaikan pada siklus II

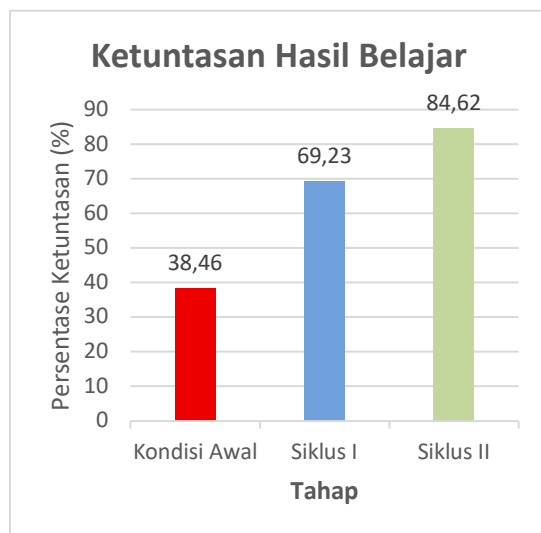
dengan harapan hasil belajar siswa meningkat dan indikator keberhasilan penelitian dapat tercapai. Fokus perbaikan adalah meningkatkan pendampingan untuk siswa yang sulit membaca, memberikan contoh variasi penggunaan uang, serta mengoptimalkan diskusi kelompok dan simulasi jual beli dengan flashcard. Guru memberikan bimbingan intensif kepada siswa yang belum mencapai KKTP. Setelah pembelajaran, siswa diuji untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman tentang jenis uang, nilai nominal, dan penggunaannya. Hasil belajar disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa pada Siklus 2

Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas (≥ 75)	22	84,62
Belum Tuntas (< 75)	4	15,38
Jumlah	26	100

Berdasarkan Tabel 3, 22 siswa (84,62%) telah mencapai KKTP, sedangkan 4 siswa (15,38%) belum. Jumlah siswa yang tuntas meningkat dari 18 (69,23%) pada siklus I menjadi 22 (84,62%) di siklus II, dengan peningkatan 15,39%. Model Problem Based Learning menggunakan flashcard efektif untuk membantu siswa memahami materi.

Siswa lebih mudah mengenali uang logam dan kertas serta berpartisipasi dalam simulasi kantin mini. Namun, 4 siswa masih membutuhkan bantuan untuk membaca instruksi. Secara keseluruhan, penerapan model ini berhasil meningkatkan hasil belajar siswa, dan penelitian dihentikan pada siklus II.



Grafik 1. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar

Berdasarkan grafik 1, persentase ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada kondisi awal, ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 38,46% atau sebanyak 10 siswa yang memperoleh nilai sesuai KKTP. Setelah diterapkan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media flashcard pada siklus I, persentase ketuntasan meningkat

menjadi 69,23% atau 18 siswa telah mencapai KKTP. Selanjutnya, pada siklus II persentase ketuntasan kembali meningkat menjadi 84,62% atau 22 siswa mencapai KKTP. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena lebih dari 80% siswa memperoleh nilai di atas KKTP yang ditetapkan, yaitu 75.

Model PBL berbantuan media flashcard terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara bertahap pada setiap siklus, sekaligus memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi jenis uang, nilai nominal uang, dan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain terlihat dari perubahan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran, peningkatan tersebut juga tampak dari bertambahnya jumlah siswa yang mencapai KKTP. Kegiatan simulasi jual beli di kantin mini mendorong siswa untuk lebih aktif berdiskusi, berani berpendapat, bekerja sama dalam kelompok, dan mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari

Penerapan model PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk

belajar melalui pemecahan masalah yang kontekstual sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami. Siswa terdorong untuk mengamati, berdiskusi, bertukar pendapat, dan menemukan solusi bersama setelah dihadapkan pada permasalahan yang disajikan di awal pembelajaran. Proses tersebut menjadikan siswa tidak hanya menghafal jenis dan nilai nominal uang, tetapi juga memahami cara menggunakannya dalam kegiatan jual beli sederhana. Peserta didik sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman belajar yang bermakna, sehingga pembelajaran yang berpusat pada siswa dinilai sesuai dengan karakteristik mereka.

Keberhasilan pembelajaran juga didukung oleh penggunaan media flashcard. Media ini membantu siswa mengenali bentuk uang logam dan uang kertas secara visual sehingga memudahkan mereka membedakan jenis uang serta membaca nilai nominalnya. Pengalaman belajar yang konkret diperoleh siswa melalui penggunaan flashcard uang dan makanan pada simulasi kantin mini, mereka dapat langsung mempraktikkan penggunaan uang

dalam situasi yang menyerupai kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ini mampu menumbuhkan antusiasme siswa yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran yang berpusat pada penjelasan guru saja.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Nurhalisa *dkk*, (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan model PBL berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. Melalui model PBL siswa terdorong berperan lebih aktif dalam memecahkan masalah, serta meningkatkan keterlibatan selama proses pembelajaran. Temuan ini didukung oleh penelitian Al Furqoni *dkk* (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media flashcard berbasis PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui peningkatan pemahaman konsep, keaktifan belajar, dan kemampuan berpikir kritis. Dapat disimpulkan bahwa model PBL dan media flashcard merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I pada materi mengenal jenis uang, nilai nominal uang, dan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Empat siswa tercatat belum mencapai KKTP pada siklus II

Meskipun indikator keberhasilan penelitian telah tercapai. Kondisi tersebut disebabkan oleh kemampuan membaca permulaan siswa yang masih berkembang sehingga mereka memerlukan pendampingan lebih intensif ketika memahami instruksi maupun mengerjakan soal evaluasi. Namun demikian, keempat siswa tersebut tetap menunjukkan perkembangan dibandingkan kondisi awal, terutama dalam kemampuan mengenali jenis uang dan membaca beberapa nilai nominal uang yang sebelumnya belum dikuasai. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model PBL yang dipadukan dengan flashcard tidak hanya meningkatkan hasil pembelajaran klasik, tetapi juga memiliki efek positif pada perkembangan pemahaman siswa secara bertahap.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PBL menggunakan flashcard terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas I pada materi mengenal jenis uang, nilai nominal uang, dan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan persentase ketuntasan hasil belajar meningkat pada setiap siklus, yaitu dari 38,46%

pada kondisi awal, menjadi 69,23% pada siklus I dan 84,62% pada siklus II sehingga telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

D. Kesimpulan

Penerapan model Problem Based Learning (PBL) menggunakan flashcard terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas I pada materi mengenal jenis uang, nilai nominal uang, dan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Persentase ketuntasan hasil belajar meningkat pada setiap siklus, yaitu dari 38,46% pada kondisi awal, menjadi 69,23% pada siklus I dan 84,62% pada siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena lebih dari 80% siswa memperoleh nilai sesuai KKTP yang ditetapkan, yaitu 75.

Peningkatan hasil belajar terjadi karena model PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan cara memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan media flashcard dan kegiatan simulasi jual beli membantu siswa memahami konsep jenis uang, nilai nominal uang, serta penggunaannya secara lebih

konkret. Oleh karena itu, penggunaan model PBL dengan flashcard dapat dianggap sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa terutama yang berkaitan dengan penggunaan uang dalam kehidupan sehari-hari.

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dikembangkan pada materi, jenjang kelas, atau mata pelajaran yang berbeda dengan menambahkan variasi media pembelajaran maupun strategi pembelajaran lainnya. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengkaji dampak penerapan model PBL dengan menggunakan flashcard terhadap aspek-aspek lain, seperti motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan memecahkan masalah siswa, bertujuan untuk menghasilkan hasil penelitian yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Furqoni, M., Nurhabibah, P., & Setiawan, E. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 4 Megugede. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 243-258.
- Dhea, A., & Winanto, A. (2025). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 112-126.
- Imanulhaq, R., & Ichsan, I. (2022). Analisis teori perkembangan kognitif Piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7–12 tahun sebagai dasar kebutuhan media pembelajaran. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126–134. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174>
- Mustikawati, E. (2020). Pentingnya literasi keuangan anak sekolah dasar melalui program market day di SDIT LHI. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 4(3), 431-436.
- Nandifa, N. K., Nuvitalia, D., Azizah, M., & Saraswati, D. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 1 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sd Negeri Sawah Besar 01. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4019-4031.
- Novita, D., Ratnasari, Y., & Kironoratri, L. (2024). Penerapan model PBL berbantuan flash card untuk meningkatkan aktivitas

- belajar siswa kelas IV SD. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 8(2), 209–219. <https://doi.org/10.36379/autentik.v8i2.525>
- Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(2), 174–182. <https://doi.org/10.23887/jlls.v4i2.36995>
- Nurhalisa, N., Rizal, R., Aqil, M., Lagandesa, Y. R., & Fasli, M. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) dengan berbantuan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 151-159.
- Sutrami, K. F., & Amrullah, M. (2023). *Pengembangan media pembelajaran flashcard berbasis PBL (Problem Based Learning) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dharma Education Journal (DE_Journal)*, 4(1), 97–107. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i1.922>
- 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.
- Yusita, N. K. P., Rati, N. W., & Pajarastuti, D. P. (2021). Model problem based learning meningkatkan hasil belajar tematik muatan pelajaran