JURNAL PENDIDIKAN IPS
https://doi.org/10.37630/jpi.v16i5.5179
Vol.16 No.5, Tahun 2026 | ISSN: 2088-0308 | e-ISSN: 2685-0141

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Materi Keragaman Budaya di Indonesia di Kelas VII SMP

Moch. Hafidz Al-Fikri[1)], Neni Wahyuningtyas[1),*], Nur Fadilah[2)]

[1)]Program Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Malang
[2)]SMPN 1 Pakisaji Kabupaten Malang

*Correspondence: neni.wahyuningtyas@fis.um.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada materi keragaman budaya Indonesia melalui penggunaan media pembelajaran berbasis flashcard. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan melalui tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Subjek penelitian berjumlah 32 murid kelas VII D SMP Negeri 1 Pakisaji Kabupaten Malang. Data penelitian dikumpulkan melalui tes uraian dan observasi aktivitas murid. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata nilai kelas dari 55,3 pada pra-siklus menjadi 64,2 pada siklus I dan 84,2 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar klasikal juga meningkat dari 21,88% pada pra-siklus menjadi 34,38% pada siklus I dan 81,25% pada siklus II. Dengan demikian, Flashcard yang dipadukan dengan pembelajaran koopertatif dapat menjadi alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman murid pada materi keragaman budaya. Kata Kunci: Flashcard, Keragaman budaya, Media Visual, Penelitian tindakan kelas, SMP.

Kata Kunci: Flashcard; Hasil Belajar IPS; Keragaman Budaya; Penelitian Tindakan Kelas; SMP

This is an open access article under the CC - BY license.

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 tidak hanya menuntut murid menguasai pengetahuan faktual, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, komunikatif, dan kreatif sebagai bekal dalam menghadapi kehidupan sosial yang semakin kompleks (Aviana et al., 2024). Tuntutan tersebut memiliki relevansi yang kuat dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), karena IPS tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga diarahkan untuk membekali murid dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial agar mampu memahami berbagai fenomena dalam kehidupan masyarakat (Ulya et al., 2023). Salah satu materi IPS kelas VII yang memiliki keterkaitan langsung dengan kehidupan sosial murid adalah keragaman sosial budaya Indonesia. Materi tersebut mencakup keragaman suku, bahasa, adat istiadat, dan kesenian yang dapat dijadikan konteks untuk membangun pemahaman mengenai toleransi, penghargaan terhadap perbedaan, serta kemampuan menerima dan menghargai pendapat orang lain.

Meskipun memiliki keterkaitan yang erat dengan kehidupan sehari-hari, pembelajaran IPS masih menghadapi persoalan pada aspek keterlibatan dan pemahaman murid. IPS masih sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang didominasi kegiatan menghafal sehingga kurang menarik bagi murid (Aziza & Yulia, 2022). Permasalahan tersebut juga ditemukan pada pembelajaran IPS di kelas VII D SMP Negeri 1 Pakisaji, Kabupaten Malang. Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru IPS, proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru. Penyampaian materi lebih banyak dilakukan melalui penjelasan secara verbal, sedangkan pemanfaatan media pembelajaran belum dilakukan secara optimal. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian murid kurang aktif selama pembelajaran, kurang antusias dalam merespons pertanyaan, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi keragaman sosial budaya.

Salah satu faktor yang perlu diperhatikan dalam kondisi tersebut adalah pemilihan media pembelajaran. Pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal dari guru dapat membuat murid cepat bosan dan mengalami kesulitan dalam menghubungkan materi dengan pengalaman belajarny (Hayati Lilik, 2021). Namun,

ISSN: 2088-0308 | e-ISSN: 2685-0141
https://doi.org/10.37630/jpi.v16i5.5179

pemilihan media tidak dapat dilakukan hanya berdasarkan tingkat kecanggihan teknologi. Media digital seperti video, aplikasi interaktif, augmented reality, maupun media berbasis QR-code memang menawarkan tampilan visual dan interaktivitas yang lebih tinggi, tetapi penggunaannya dapat bergantung pada ketersediaan perangkat, jaringan internet, waktu persiapan, dan kemampuan teknis dalam pelaksanaannya. Oleh karena itu, dalam konteks kelas VII D SMP Negeri 1 Pakisaji yang membutuhkan media yang praktis, mudah digunakan, dapat digunakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, dan memungkinkan interaksi antarmurid, diperlukan media yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga sesuai dengan kondisi nyata kelas.

Atas pertimbangan tersebut, flashcard dipilih sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini. Flashcard merupakan media berbentuk kartu yang memuat gambar, kata kunci, pertanyaan, atau informasi singkat yang dapat membantu murid memahami dan mengingat materi (Selang et al., 2025). Dibandingkan media yang membutuhkan perangkat digital, flashcard memiliki karakteristik yang sederhana, mudah disiapkan, dapat digunakan berulang kali, serta dapat digunakan secara individual maupun kelompok (Al Furqoni, Prabawati, 2025). Karakteristik tersebut sesuai dengan kebutuhan pembelajaran materi keragaman budaya karena informasi mengenai suku, bahasa, adat istiadat, dan kesenian dapat disajikan dalam bentuk visual yang ringkas. Selain itu, flashcard memungkinkan murid tidak hanya menerima informasi, tetapi juga melakukan aktivitas seperti mengamati, mencocokkan, menjawab pertanyaan, mengidentifikasi informasi, dan berdiskusi dengan teman. Dengan demikian, keunggulan flashcard dalam penelitian ini bukan terletak pada kecanggihan medianya, melainkan pada kesesuaiannya dengan permasalahan pembelajaran, karakteristik materi, kondisi kelas, serta kebutuhan untuk meningkatkan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran.

Pemilihan flashcard juga didukung oleh sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media flashcard layak digunakan berdasarkan hasil validasi dan uji coba dalam pembelajaran (Hayati Lilik, 2021). Media ini dinilai memiliki potensi untuk membantu murid memahami materi melalui penyajian informasi secara singkat, visual dan menarik. Selaij itu penelitian oleh (Sidik & Salsabila, 2025) menunjukkan bahwa media ini dinilai memiliki potensi untuk membantu murid memahami materi melalui penyajian informasi secara singkat, visual dan menarik. Selain membantu untuk memahami materi melalui media visual dan menarik, flaschcard juga mampu meningkatkan hasil belajar murid sebagaimana hasil penelitian oleh (Susanti Tarwita, 2025) yang menunjukkan nilai pada siklus 1, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 78,36, dengan tingkat penguasaan 66,67%. Pada siklus 2, rata-rata nilai mencapai 90, dengan tingkat penguasaan 100%. Metode permainan flashcard efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, memotivasi mereka untuk belajar secara aktif, dan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif.

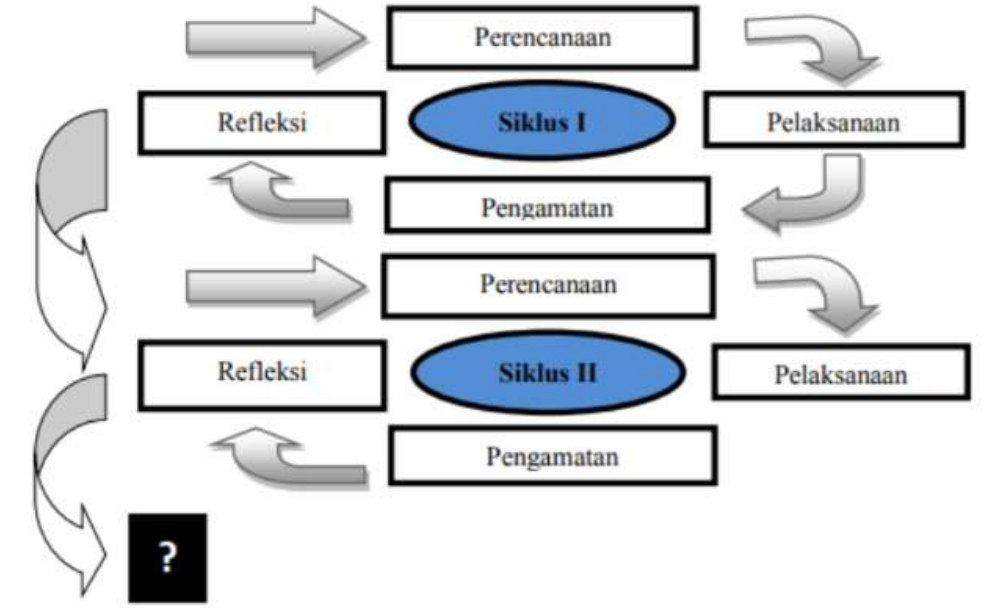
Meskipun sejumlah penelitian tersebut menunjukkan potensi flashcard, masih terdapat beberapa keterbatasan yang membuka ruang bagi penelitian lebih lanjut. Pertama, penelitian terdahulu banyak berfokus pada pengembangan dan validasi produk, sehingga belum banyak memberikan gambaran mengenai bagaimana flashcard digunakan sebagai bagian dari proses perbaikan pembelajaran secara bertahap di kelas nyata. Kedua, sebagian penelitian mengembangkan flashcard dengan tambahan teknologi, seperti QR-code dan augmented reality, sehingga perhatian penelitian lebih banyak diarahkan pada inovasi produk dan aspek kepraktisan media. Ketiga, penelitian mengenai flashcard pada materi keragaman budaya masih banyak dilakukan pada jenjang sekolah dasar, sedangkan penerapannya pada pembelajaran IPS jenjang SMP masih relatif terbatas. Keempat, penelitian terdahulu cenderung menekankan perubahan hasil belajar sebagai hasil akhir, sementara perubahan aktivitas dan keterlibatan murid selama proses tindakan pembelajaran belum menjadi fokus utama.

Berdasarkan celah tersebut, penelitian ini tidak diarahkan untuk mengembangkan flashcard baru atau membandingkan flashcard dengan media digital yang lebih canggih. Penelitian ini berfokus pada bagaimana media flashcard yang sederhana dan praktis dapat diterapkan sebagai bagian dari upaya perbaikan pembelajaran IPS pada materi keragaman budaya Indonesia di jenjang SMP. Penelitian dilakukan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) agar proses perbaikan pembelajaran dapat diamati melalui beberapa tahap tindakan dan refleksi. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis flashcard dalam meningkatkan hasil belajar IPS murid kelas VII D SMP Negeri 1 Pakisaji pada materi keragaman budaya Indonesia sekaligus melihat perubahan aktivitas murid selama proses pembelajaran. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai penggunaan media sederhana yang kontekstual dan mudah diterapkan sebagai salah satu alternatif untuk memperbaiki kualitas pembelajaran IPS di kelas.

ISSN: 2088-0308 | e-ISSN: 2685-0141
https://doi.org/10.37630/jpi.v16i5.5179

METODE

Penelitian yang digunakan pada penelitian ini berjenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan model penelitian oleh Kemis dan MC Taggart. Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian reflektif yang dilakukan secara siklus (berdaur) oleh guru di dalam kelas (Herawati , Husnul , 2011).



Gambar 1. Desain PTK Model Kemmis dan Mc Taggart

(Sumber: Hikmawati, 2017: 189)

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan melalui beberapa siklus secara berulang sebagai upaya perbaikan pembelajaran yang bertahap dan berkesinambungan. Pada setiap siklus, pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media flashcard berbasis budaya di Indonesia. Dalam pelaksanaannya, murid dibagi ke dalam enam kelompok heterogen, dengan masing-masing kelompok beranggotakan lima sampai enam murid yang dibentuk berdasarkan pembagian kemampuan akademik yang berbeda. Pembentukan kelompok ini bertujuan agar seluruh murid terlibat aktif dalam kegiatan diskusi, pengamatan, dan tanya jawab menggunakan media flashcard.

Pada kegiatan inti, setiap kelompok diwajibkan memahami dan menguasai materi keberagaman budaya Indonesia dengan pembagian sebagai berikut: kelompok 1 mempelajari **[Suku Minangkabau]**, kelompok 2 mempelajari **[Suku Bali]**, kelompok 3 mempelajari **[Suku Dayak]**, dan kelompok 4 mempelajari **minang, kelompok 5 mempelajari suku Papua. Kelompok 6 menerimak suku Aceh**. Setiap kelompok menerima **[jumlah]** set *flashcard* sesuai dengan materi yang dibagikan guru. *Flashcard* tersebut dicetak pada bahan kertas carton berukuran 5 × 6 cm dengan isi yang berbeda pada setiap sisinya. Sisi depan memuat nomor kartu, nama suku, asal daerah (pulau/provinsi), serta ilustrasi khas suku tersebut. Sisi belakang memuat ilustrasi busana adat serta poin-poin keterangan mengenai [isi poin, misalnya rumah adat, pakaian adat, tarian, dan makanan khas. Setiap kartu juga memiliki warna dominan yang berbeda, yaitu coklat untuk Suku Minangkabau, biru untuk Suku Bali, warna hijau untuk Suku Dayak, dan ungu untuk Suku Aceh. Contoh *flashcard* yang digunakan disajikan pada Gambar 2.

ISSN: 2088-0308 | e-ISSN: 2685-0141
https://doi.org/10.37630/jpi.v16i5.5179



Gambar 2. Foto Kartu Flashcard

Langkah penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran di kelas adalah sebagai berikut. **(1)** Guru membuka pembelajaran dengan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. **(2)** Guru membagi murid ke dalam kelompok dan membagikan *flashcard*, kemudian murid diberi waktu **lima** menit untuk mempelajari kartu dan menyiapkan materi presentasi. **(3)** Setiap kelompok mempresentasikan hasil pengamatannya selama **5** menit, meliputi asal daerah, rumah adat, pakaian adat, dan ciri budaya lainnya. **(4)** Setelah seluruh kelompok selesai presentasi, perwakilan tiap kelompok mengocok *flashcard* dan membagikannya secara acak kepada kelompok lain, dilanjutkan sesi tanya jawab antar kelompok selama 5 menit. (5) Pada 10 menit terakhir kegiatan inti, guru membagikan instrumen penilaian berupa tiga puluh soal pilihan ganda yang dikerjakan secara individu untuk mengetahui pemahaman murid. Seluruh rangkaian kegiatan tersebut dilaksanakan dalam satu pertemuan pada setiap siklus.

Tahapan Penelitian Tindakan Kelas pada model Kemis dan McTaggart mencakup 4 tahapan: tahap pertama perencanaan (planning), tahap kedua pelaksanaan dan pengamatan, tahap ketiga refleksi (reflection) (Machali, 2022). Tahapan dalam penelitian ini dimulai dari perencanaan, dimana peneliti menyiapkan sejumlah perangkat pembelajaran meliputi: rencana pembelajaran, media pembelajaran (flashcard), LKPD, lembar pengamatan, serta tes formatif hasil belajar. Strategi pembelajaran dirancang untuk memfasilitasi pemahaman konsep materi keberagaman budaya di Indonesia. Pelaksanaan meliputi tahapan untuk melaksanakan rencana yang disusun pada tahap perencanaan. Media flashcard digunakan pada tahap ini guna membantu murid memperdalam pemahman terkait materi keberagaman budaya di Indonesia. Tahap berikutnya yaitu pengamatan dimana peneliti mengamati aktivitas murid dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan catatan lapangan untuk mengetahui hasil belajar murid. Tahap terakhir yaitu Refleksi dimana peneliti berupaya menemukan kekuatan dan kelemahan tindakan yang diambil. Hasil dari refleksi ini digunakan sebagai dasar untuk membuat rencana perbaikan untuk siklus berikutnya jika pencapaian belajar murid belum memenuhi target yang ditentukan.

Subjek penelitian ini yaitu 32 murid, kelas VII D dengan jenis kelamin 20 laki–laki dan 12 perempuan di SMP Negeri 1 Pakisaji. Data penelitian dikumpulkan melalui metode tes dan observasi. Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes uraian yang berfungsi untuk menilai pencapaian hasil belajar murid. Tes tersebut diterapkan dengan memanfaatkan media pembelajaran flashcard sebagai bagian dari proses pembelajaran. Evaluasi dilakukan pada akhir setiap siklus dengan menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPS sebesar 75 pada skala nilai 0–100. Hasil belajar yang diperoleh murid dianalisis melalui hasil pencapaian pada tiap individu dan ketuntasan klasikal dengan cara di bawah ini:

Ketuntasan individual

$$Ketuntasan\ individual = \left(\frac{Skor\ yang\ diperoleh\ murid}{Skor\ total}\right) X\ 100$$

Hasil perhitungan tersbut selanjutnya dibandingkan dengan standar dari Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai 75 pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Pakisaji. Hasil tersebut lalu terbagi dalam dua kategori seperti dibawah ini:

ISSN: 2088-0308 | e-ISSN: 2685-0141
https://doi.org/10.37630/jpi.v16i5.5179

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Minimal

Nilai	Ketuntasan
> 75	Tuntas
< 75	Tidak Tuntas

Ketuntasan hasil belajar klasikal

Kriteria ketuntasan klasikal bisa tercapai apabila dalam satu kelas minimal 80% murid telah mencapai standar nilai belajar klasikal (nilai 75). Dalam menilai ketercapaian ketuntasan klasikal menggunakan rumus dibawah ini:

$$Ketuntasan\ klaiskal = \left(\frac{Jumlah\ murid\ yang\ sudah\ mencapai\ ketuntasan}{Total\ murid}\right) X\ 100\%$$

Dalam menilai ketuntasan klasikal dilakukan dengan cara menghitung nilai yang diperoleh lalu membandingkanya dengan batas minimum kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan seblumnya. Apabila persentase mencapai 80% maupun lebih, pembelajaran dapat dianggap selesai secara klasikal. Sedangkan apabila persentase ketuntasan murid masih tidak memenuhi kriteria 80% maka pembelajaran dianggap belum tuntas secara klasikal (Azlina Nur, Aisy Putri, 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas ini diimplementasikan melalui beberapa tahapan diawali dari pra-siklus, siklus satu dan diakhiri siklus II. Setiap tahap dilaksanakan dalam satu pertemuan dengan alokasi dua jam pelajaran. Adapun pra-siklus dimulai pada hari Kamis, 30 April 2026, sedangkan siklus pertama dilakukan pada hari Senin, Tanggal 4 Mei 2026, dan dilanjutkan siklus kedua dilakukan pada hari Kamis 07 Mei 2026. Pada siklus I dan siklus II, media yang digunakan sama, yaitu kartu flashcard pada materi keragaman sosial budaya di Indonesia.

Pra-Siklus

Tahap ini bertujuan menguji dan menilai tingkat pemahaman murid terhadap materi keragaman sosial budaya sebelum pembelajaran menggunakan flashcard diterapkan. Hasilnya menunjukkan bahwa dari 32 murid, hanya 7 murid (21,88%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan demikian, sebagian besar murid di SMP Negeri 1 Pakisaji masih mengalami kesulitan memahami materi tersebut.

Tabel 2. Hasil Belajar Murid Pra-siklus

	Jumlah Murid	Peresentase
Tuntas	7	21,88%
Tidak tuntas	25	78,13%
Total jumlah murid	32	100%

Hasil dari Pra-siklus ini dijadikan dasar untuk menyusun kegiatan pembelajaran yang lebih optimal saat siklus I. Melihat mayoritas murid yang belum mampu mencapai ketuntasan minimal pada fase Pra-siklus, pembelajaran dalam siklus I berfokus pada pemanfaatan *flashcard* sebagai media pembelajaran bertujuan mempermudah murid untuk memahami materi terkait konsep keragaman sosial budaya secara lebih efektif.

Siklus I

Pada fase siklus I, menunjukkan hasil adanya perkembangan capaian pembelajaran murid setelah diterapkanya media flashcard dalam proses pembelajaran. Dari total 32 murid sebanyak 11 murid (34,38%) sudah berhasil mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu sebesar 75. Jumlah ini meningkat dibandingkan pra-siklus yang hanya 7 murid (21,88%), yaitu bertambah 4 murid.

Tabel 3. Hasil Belajar Murid Siklus I

	Jumlah Murid	Peresentase
Tuntas	11	34, 38%
Tidak tuntas	21	65,63%
Total jumlah murid	32	100%

ISSN: 2088-0308 | e-ISSN: 2685-0141
https://doi.org/10.37630/jpi.v16i5.5179

Meskipun meningkat, hasil tersebut belum memenuhi ketuntasan yang diharapkan karena sebagian besar murid (65,63%) masih di bawah KKM. Sebelum siklus II dilaksanakan, peneliti melakukan refleksi untuk mengetahui bagian yang perlu ditingkatkan. Refleksi menemukan bahwa guru perlu meningkatkan diferensiasi gaya mengajar agar murid yang belum mencapai KKM terbantu secara optimal, serta memperbaiki pengorganisasian kelas agar pembelajaran lebih kondusif dan murid termotivasi. Selain itu, murid belum sepenuhnya mampu menggunakan flashcard secara optimal dan keterlibatan dalam kegiatan kelompok belum merata. Temuan inilah yang mendasari perbaikan pada siklus II, terutama dalam pemberian arahan penggunaan flashcard, pengorganisasian kelompok, dan pemberian motivasi.

Siklus II

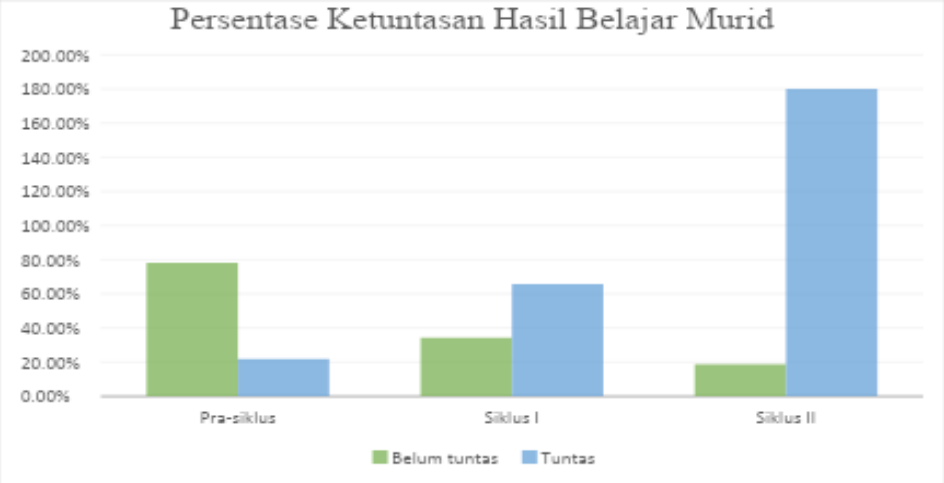
Temuan dalam tahap siklus II memperlihatkan adanya peningkatan capaian pembelajaran yang cukup optimal pada murid kelas VII D setelah diterapkan media *flashcard* dengan disertai model pembelajaran kooperatif learning. Secara bertahap rata-rata nilai kelas mengalami kenaikan dari 55,3 pada Pra-siklus menjadi 64,2 pada siklus I, kemudian meningkat lagi menjadi 84,2 pada siklus II. Kenaikan ini menunjukkan bahwa flashcard yang disertai pendekatan kooperatif mendukung pemahaman murid terhadap materi keragaman sosial budaya.

Peningkatan juga terlihat pada ketuntasan klasikal. Jumlah murid yang mencapai KKM 75 naik dari 7 murid (21,88%) pada pra-siklus menjadi 11 murid (34,38%) pada siklus I, dan mencapai 26 murid (81,25%) pada siklus II. Sementara itu, murid yang belum tuntas berkurang menjadi 6 murid (18,75%). Artinya, terdapat 15 murid tambahan yang mencapai KKM pada siklus II dibandingkan siklus I. Temuan ini menunjukkan bahwa flashcard tidak hanya meningkatkan nilai, tetapi juga memeratakan capaian belajar di dalam kelas.

Tabel 4. Hasil Belajar Murid Siklus II

	Jumlah Murid	Presentase
Tuntas	26	81,25%
Tidak tuntas	6	19,75%
Total jumlah murid	32	100%

Peningkatan hasil belajar murid ini diakibatkan karena adanya perbaikan pada strategi dalam pembelajaran, seperti halnya diskusi kelompok yang lebih aktif bertujuan untuk mendorong keterlibatan aktif murid dalam pembelajaran, selain itu juga didukung dengan penggunaan *flashcard* yang dirancang secara variatif, seperti halnya dengan menggunakan kuis serta permainan interaktif. Hasil pada penelitian ini mengindikasikan bahwa implementasi media *flashcard* tidak hanya memberi kemudahan bagi murid dalam memahami konsep materi keragaman sosial budaya dengan lebih optimal, namun media ini juga meningkatkan keaktifan murid dalam proses pembelajaran karena media in mampu meningkatkan antusiasme murid untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.



Gambar 3. Grafik Ketuntasan Nilai Murid tahap Pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II

Peningkatan nilai belajar murid mengindikasikan terjadi perkembangan yang cukup berarti yang dialami murid dari fase pra-siklus sampai siklus II, hal ini dapat terlihat pada grafik 1 pada gambar 2 diatas. Peningkatan

ISSN: 2088-0308 | e-ISSN: 2685-0141
https://doi.org/10.37630/jpi.v16i5.5179

tersebut ditandai dengan bertambahnya jumlah murid yang memiliki nilai ketuntasan belajar diatas KKM, disertai dengan menurunya jumlah murid yang masih belum mampu memenuhi KKM pada setiap tahapan siklus. Hasil temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* yang diterapkan efektif untuk membantu murid memahami materi keragaman sosial budaya secara baik.

Secara bertahap, setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I, persentase ketuntasan belajar mencapai 34,38%, meskipun masih terdapat 65,63% murid yang belum tuntas. Selanjutnya, pada tahap siklus II terjadi peningkatan yang lebih optimal, yaitu sebanyak 81,25% murid telah mencapai ketuntasan, sedangkan 18,75% lainya masih belum tuntas. Pada siklus I, capaian yang rendah berkaitan dengan murid yang belum sepenuhnya mampu menggunakan flashcard, keterlibatan dalam kegiatan kelompok yang berlum merata, dan pengelolaan kelus yang belum sepenuhnya kondusif. Berdasarkan refleksi tersebut, pada siklus II dilaksanakan dengan strategi yang ebih tersttruktur, yaitu penjelasan cara menggunakan flashcard secara mandiri dan berkelompok, pengarahan fungsi tiap sisi kartu, pengorganisasian kelas, serta pemberian motivasi kepada murid yang dilakukan secara intensif.

Perbaikan dalam siklus tersebut dapat dijelaskan melalui beberapa teori belajar. Pertama toeri pengkodean ganda (*dual coding)* yang menyatakan bahwa informasi yang disajikan secara verbal dan visual diproses melalui dua sistem yang saling melengkapi sehingga lebiih mudah diingat (Paivio, 1990). Penggunaan flashcard pada materi keragaman budaya ini memadukan gambcar dan kata kunci tentang suku, bahasam adat istiadat, serta kesenian sehingga materi keragaman budaya yang abstrak menjadi lebih konkret. Kedua, penggunaan kartu dengan pertanyaan di satu sisi dan jawaban di sisi lain mendorong murid mengingat kembali informasi secara aktif (*retrieval practice*), yang terbukti memperkuat retensi dibandingkan membaca ulang (Henry L Roediger, 2016). Pengulangan terstruktur yang yang diimplementasikan pada siklus II diduga kuat memperkuat proses ini. Ketiga, kegiatan pembelajaran melalui diskusi kelompok, kuis, dan permainan interaktif pada siklus II sejalan dengan prinsip pembelajaran kooperatif, yaitu adanya saling ketergantungan positif dan tanggung jawab individu dalam kelompok (Slavin, 2008). Pengorganisasian kelompok yang diperbaiki setelah refleksi siklus I memungkinkan keterlibatan murid menjadi lebih merata. Selain itu, *flashcard* dapat digunakan secara mandiri maupun berkelompok sehingga guru lebih mudah menyesuaikan cara penggunaannya dengan kebutuhan murid. Hal ini menjawab kebutuhan diferensiasi yang ditemukan pada refleksi siklus I. Peningkatan keaktifan dan antusiasme murid yang teramati selama tindakan juga diduga turut berkontribusi pada peningkatan nilai (Aziza & Yulia, 2022). Namun, aspek motivasi tidak diukur dengan instrumen khusus sehingga temuan ini perlu ditafsirkan secara hati-hati.

Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu terutama ada jenjang SMP, (Irada & Setiawan, 2024) melaporkan bahwa terdapat pengaruh positif flashcard terhadap hasil belajar murid pada jenjang SMP. Pada pembelajaran IPS, (Hendika Whesli, 2023) menunjukkan kontribusi positif penerapan model Think Pair Share berbantu flashcard terhadap keterampilan berpikir kritis. Perbedaan penelitian ini dengan studi-studi tersebut terletak pada penerapan flashcard yang sederhana, tanpa tambahan teknologi digital, dalam siklus perbaikan pembelajaran IPS di kelas VII SMP yang dipadukan dengan pembelajaran kooperatif. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar pada penelitian ini tidak dapat dikaitkan dengan flashcard semata, tetapi juga dengan strategi kooperatif dan perbaikan pengelolaan kelas yang dilakukan pada siklus II.

KESIMPULAN

Temuan penelitian yang dilaksanakan melalui tahapan pra-siklus, siklus I, dan siklus II menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis flashcard pada materi keragaman sosial budaya dapat meningkatkan hasil belajar murid kelas VII D. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan persentase ketuntasan belajar klasikal dari 21,88% pada pra-siklus menjadi 34,38% pada siklus I dan mencapai 81,25% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan media flashcard memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, aktivitas pembelajaran berbasis flashcard yang interaktif dan kooperatif, seperti pengamatan gambar, pengulangan informasi, tanya jawab, dan diskusi kelompok, memberikan kesempatan kepada murid untuk berpartisipasi secara lebih aktif. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilaksanakan pada satu kelas dengan jumlah 32 murid, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada seluruh karakteristik murid dan kondisi sekolah yang berbeda. Kedua, pelaksanaan tindakan hanya dilakukan sampai siklus II dengan materi keragaman sosial budaya, sehingga belum diketahui efektivitas penggunaan flashcard dalam jangka panjang maupun pada

ISSN: 2088-0308 | e-ISSN: 2685-0141
https://doi.org/10.37630/jpi.v16i5.5179

materi IPS lainnya. Ketiga, peningkatan hasil belajar yang diperoleh belum sepenuhnya dapat menunjukkan bahwa flashcard merupakan satu-satunya faktor yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran, karena terdapat kemungkinan kontribusi dari strategi pembelajaran kooperatif, pendampingan guru, dan keterlibatan murid selama proses tindakan. Keempat, keaktifan dan motivasi murid tidak diukur dengan instrumen khusus sehingga peningkatannya belum dapat dibuktikan secara kuantitatif. Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk menerapkan media flashcard pada jenjang kelas, materi, dan karakteristik murid yang lebih beragam agar efektivitas penggunaannya dapat dikaji secara lebih luas. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengembangkan variasi aktivitas pembelajaran berbasis flashcard serta mengkaji pengaruhnya terhadap aspek lain, seperti kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi murid. Dengan demikian, media flashcard dapat terus dikembangkan dan dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran IPS yang praktis, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan belajar murid.

Daftar Pustaka

Aviana, D., Nurhasanah, A., & Pribadi, R. A. (2024). Impelementasi Ketrampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Dan Komunikasidi Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, *10*(2). https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i2.3595

Aziza, O. M., & Yulia, C. (2022). Efektifitas Media Flashcard untuk Meningkatkan Pemahaman Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *4*(4), 6003–6014. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3635

Azlina Nur, Aisy Putri, S. M. (2025). Efektivitas Pendekatan Teaching at The Right Level (TaRL) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Innovation and Teacher*, *3*. https://doi.org/10.17977

Hayati Lilik. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, *15*(2), 197–208. https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jppi.v15i2.5684

Hendika Whesli, A. F. N. (2023). Penerapan Model Think Pair Share (TPS) Berbantu Flashcard terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Pembelajaran IPS. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, *5859209*, 436–446. https://doi.org/10.33627/oz.v2i2.1206

Henry L Roediger, J. D. K. (2016). No Title. *Sage Journals*, *17*(3). https://doi.org/https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2006.0169

Herawati Susilo, Husnul Chotimah, Y. D. S. (n.d.). *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Sarana Pengembangan Keprofesional Guru dan Calon Guru*. Bayumedia Publishing. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=TApZEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=penelitian+tindakan+kelas&ots=aXpvSP5TND&sig=zO47snI5X3Ck1ygayxvJEKD6sXw&redir_esc=y#v=onepage&q=penelitian tindakan kelas&f=true

Irada, C. Y., & Setiawan, H. R. (2024). Hubungan Penggunaan Media Flashcard dengan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ilmu Tajwid d i SMP IT Iqra ' Medan. *Journal of Education Research 1850 Hubungan*, *5*(1), 1850–1860. https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.1087

Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru ? *Indonesian Journal of Action Research*, *1*(2). https://doi.org/https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21

Muhamad Al Furqoni, Prabawati Nurhabibah, E. S. (2025). Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 4 Meggede. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*, 247–258. https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25572

Paivio, A. (1990). *Mental Representations: A Dual Coding Approch*. Oxford University Press. https://doi.org/https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195066661.001.0001

Selang, Z., Tahir, M., & Zain, M. I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Augmented Reality Berbasis Aplikasi Assemblr EDU Pada Materi " Keragaman Budaya Indonesia " Kelas V S DN 29 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *10*, 1540–1545. https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3355

ISSN: 2088-0308 | e-ISSN: 2685-0141
https://doi.org/10.37630/jpi.v16i5.5179

Sidik, M. F., & Salsabila, Z. P. (2025). Peningkatan Hasil Belajar PAI dengan Menggunakan Media Flashcard Games pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Journal of Instructional and Development Researches*, *5*(1), 115–130. https://doi.org/https://doi.org/10.53621/jider.v5i1.500 ABSTRAK

Slavin, R. E. (2008). *Cooperative Learning: Teori Riset, dan Praktik*. Nusa Media. https://doi.org/https://archive.org/details/cooperativelearn0000slav_o2v2/page/n7/mode/1up

Susanti Tarwita, N. A. Y. (2025). Penerapan Metode Flashcard Games Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tentang Materi Kalimat Tayyibah Pada Siswa SD. *Jurnal Analisis Pendidikan Sosial*, *2*(3), 5–12. https://doi.org/https://journal.sintesia.id/index.php/japs/article/view/85

Ulya, A., Astuti, R. W., Sarifa, S., Islamiyyah, A., Keguruan, F., Ilmu, D., Jambi, U., Tarbiyah, F., Keguruan, D., Islam, U., Sultan, N., & Saifuddin, T. (2023). Konsep Dasar IPS dan Implementasinya di Sekolah. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, *8*(2), 225–237. https://doi.org/DOI : https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.xxxxx