
PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN FLASHCARD TERHADAP HASIL BELAJAR SBAHASA INDONESIA DI KELAS IV SDN 4 SINDUE

Yumita M. Luok^{1*}, Yusdin Bin. M. Gagaramusu², Nurul Kamisani³, Muhammad Aqil⁴,
Muhammad Fasli⁵

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Tadulako, Indonesia

Corresponding author: yumitamluok@gmail.com

Abstract *This study aims to examine the effect of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by flashcard media on students' learning outcomes in Indonesian language learning. The study employed a quantitative approach using a pre-experimental design with a one-group pretest–posttest model. The population and sample consisted of all fourth-grade students at SDN 4 Sindue in the 2024/2025 academic year, totaling 27 students. Data were collected through learning outcome tests and interviews. Descriptive and inferential statistical analyses were conducted using SPSS version 29. The results showed that the average pretest score was 49.70, while the posttest average score increased to 80.96. The paired sample t-test analysis indicated a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.001, which is lower than 0.05. These findings demonstrate that the implementation of the Problem Based Learning model assisted by flashcard media has a significant effect on students' learning outcomes in Indonesian language learning for fourth-grade students at SDN 4 Sindue.*

Keywords *Problem Based Learning; Flashcard Media; Learning Outcomes; Indonesian Language*

Abstrak *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media flashcard terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental berbentuk one-group pretest–posttest design. Populasi sekaligus sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN 4 Sindue tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 27 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar dan wawancara. Analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan program SPSS versi 29. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest siswa sebesar 49,70, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 80,96. Hasil uji hipotesis menggunakan paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media flashcard berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata*

Kata Kunci Problem Based Learning; Media Flashcard; Hasil Belajar; Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan salah satu muatan pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan kompetensi dan keterampilan siswa dalam berbahasa. Adapun keterampilan berbahasa meliputi empat komponen yaitu “keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis (Raharu, 2024).

Menurut (Sholeha, 2023) belajar bahasa Indonesia merupakan suatu proses perubahan yang ada di dalam kepribadian manusia yang ditunjukkan dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku serta tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, pemahaman, pembelajaran bahasa Indonesia dan juga terhadap hasil belajar akhir yaitu nilai bahasa Indonesia.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas IV menyatakan sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan pada pelajaran bahasa Indonesia yaitu materi “BAB 3 Liat Sekitar, Tema Lalu Lintas”. Hal ini dikarenakan sebagian guru di SDN 4 Sindue masih jarang menggunakan model dan media pembelajaran yang inovatif terlihat dari hasil ulangan harian dan ujian semester yang menunjukkan nilai rata-rata dari 27 siswa

kelas IV terdapat 15 siswa (55%) yang tuntas atau mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKTP) sebesar 70.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa ditemukan bahwa siswa merasa jenuh dan bosan selama proses Pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung, hal ini disebabkan oleh model yang digunakan setiap pertemuan masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah. Siswa jarang diberikan kesempatan bertanya, menjawab ataupun mengemukakan pendapatnya. Sehingga pembelajaran berpusat pada guru dan interaksi dua arah tidak terjadi selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara ini, maka peneliti berinisiatif untuk melakukan observasi langsung di dalam kelas, untuk melihat bagaimana proses pembelajaran Bahasa Indonesia di dalam kelas. Hasilnya ialah pembelajaran di kelas masih berpusat pada guru atau bisa disebut dengan *Teacher entered Learning*. Idealnya pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas seharusnya berpusat pada siswa atau *Student Centered Learning*. Selama proses pembelajaran guru hanya menggunakan media papan tulis dan buku cetak sehingga menyebabkan siswa mudah merasa bosan dalam belajar, siswa menjadi kurang tertarik dalam proses

pembelajaran. Hal ini terbukti selama proses pembelajaran sebagian siswa hanya bercerita dengan teman sejawatnya, mengantuk saat pembelajaran, mengganggu teman, dan tidak memperhatikan guru menjelaskan. Sebagian siswa hanya menjawab secara asal dan sebagian lagi baru membuka buku untuk mencari jawaban.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif salah satunya model dan media pembelajaran yang menarik. Salah satunya model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sedangkan media yang dapat digunakan yaitu media *Flashcard*.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang di padukan dengan media visual seperti *Flashcard* dianggap efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan model PBL berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa kelas 4 SDN 4 Sindue.

Jadi dapat di simpulkan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran berbasis masalah dalam konteks yang nyata, mendorong siswa untuk belajar dan bekerja sama dengan kelompok untuk mencari solusi agar dapat memecahkan masalah yang di berikan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Flashard* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SDN 4 SINDUE”.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SDN 4 SINDUE.

KAJIAN TEORI

Model Problem Based Learning

Problem Based Learning (PBL) menurut (Wardani, 2018) merupakan salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupannya. (Zuliyarningsih, 2018) PBL berfokus pada pemecahan Masalah yang dihadapi siswa, dan guru mendukung kegiatan pembelajaran ketika siswa mengerjakan masalah.

Pembelajaran berbasis masalah memiliki langkah-langkah pembelajaran atau yang di kenal istilah sintak. Berikut sintak pembelajaran berbasis masalah menurut (Suryani, 2018). 1) Oreantasi siswa kepada masalah. 2) engorganisasikan siswa untuk belajar. 3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok. 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil

karya. 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Sebagai suatu model pembelajaran, model pembelajaran berbasis masalah memiliki beberapa keunggulan di antaranya: a) Pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran. b) Pemecahan masalah dapat dapat menantang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan untuk menentukan pengetahuan baru bagi peserta didik. c) Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik. Disamping keunggulannya, model ini juga mempunyai kelemahan yaitu: a. Manakalah peserta didik tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba. b. Keberhasilan strategi pembelajaran melalui *problem solving* membutuhkan cukup waktu untuk persiapan. c. Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Media Flashcard

Menurut (Wahyuni, 2020) yaitu “Flashcard adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang

berukuran 25x30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *flashcard*”. Menurut (Masithoh, 2019) Flashcard merupakan semacam kartu pengingat atau kartu yang diperlihatkan sekilas kepada siswa.

a). Kelebihan Media Flashcard

Adapun kelebihan media Flashcard menurut (Lailusmi, 2022) yaitu: (1) mudah dibawa-bawa, dengan ukuran yang kecil flashcard dapat di simpan ditas, disaku, dapat digunakan dimana saja, di kelas ataupun diluar kelas; (2) praktis, dalam menggunakan media guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. (3) mudah diingat, karakteristik media flashcard adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan; (4) menyenangkan, media flashard dalam penggunaannya bisa memulai permainan.

Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan suatu mata pelajaran yang terdapat di dalam kurikulum pendidikan indonesia, mata pelajaran bahasa indonesia diberikan disetiap jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar, bahkan sampai tingkat pendidikan perguruan tinggi masih terdapat pendidikan Bahasa (Rohmanurmeta, 2017). Penelitian

ini berfokus pada materi BAB 3 Lihat Sekitar, Tema Lalu Lintas kelas IV SDN 4 Sindue.

METODE

Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian ini menggunakan quasi experimental (penelitian eksperimen semu). Desain yang digunakan Pre-Eperimental Design dengan jenis desain *One grup pretest-prosttest*.

Tabel 1. *One Group Pretest-Posttest Desain*

Pretest	Treatment	Posttest
O ₁	X ₁	O ₂

Keterangan :

O₁ = Tes awal (*Pretest*) sebelum perlakuan dilakukan

X = Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dengan berbantuan Media *Flashcard*

O₂ = Tes akhir (*Posttest*) setelah perlakuan diberikan

Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas IV si SDN 4 Sindue yang berjumlah 27 siswa. Yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Penelitian ini menggunakan satu kelas sebagai sampel yang berjumlah 27 siswa.

Tujuan utama dalam penelitian ini yaitu untuk mendapatkan data yang relevan dalam

penelitian ini, maka teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah:

1. Tes : adapun bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dalam bentuk pilihan ganda berdasarkan pemahaman konsep pada ranah kognitif Taksonomi Bloom yaitu; C1 Mengingat, C2 Memahami, C3 Menerapkan, dan C4 Menganalisis.
2. Wawancara : wawancara yang dilakukan merupakan wawancara langsung dengan responden yang memperoleh nilai tertinggi dan terendah sebagai pihak yang memberikan keterangan.

Teknik analisis data dari penelitian ini yaitu diolah menggunakan teknik Statistic, dengan bantuan program SPSS versi 29 For Windows analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

Analisis Statistik Deskriptif yang digunakan untuk perhitungan rata-rata (mean), nilai minimum, dan nilai maksimum dari data hasil belajar. Penelitian ini juga melakukan analisis data menggunakan Uji Normalitas, dan Uji Hipotesis. Penelitian ini menggunakan uji hipotesis dengan menggunakan uji T. Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam uji hipotesis sebagai berikut:

H₀: Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dengan berbantuan media *Flashcard* terhadap hasil belajar pada pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 4 SINDUE.

H_a : Ada pengaruh model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantuan media *Flashcard* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 4 SINDUE.

Penelitian ini juga menggunakan uji N-Gain untuk melihat keefektivan penggunaan model *Problem Based Learning* dengan berbantuan media *Flashcard* terhadap hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Untuk mengetahui apakah penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Flashcard* berpengaruh atau tidak terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 4 Sindue. Siswa yang dijadikan *sampilng purposive*, maka peneliti menggunakan teknik penelitian *One-Group* yang dilakukan di kelas IV. Hasil belajar di dapatkan menggunakan instrumen tes soal pilihan ganda sebanyak 20 nomor. Tes hasil belajar ini di peroleh dari hasil *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa. *Pretest* merupakan data yang di ambil dari hasil belajar sebelum diberikan perlakuan, sedangkan *posttest* merupakan data akhir yang diperoleh setelah siswa mendapatkan perlakuan dengan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Flashcard*, sedangkan materi yang di ajarkan pada penelitian ini adalah materi lalu

lintas. Berikut ini adalah hasil analisis deskriptif pretest dan posttest, yaitu:

Tabel 2. Hasil Analisis Data *Pretest*

Statistic	Data <i>Pretest</i> Kelas eksperimen
Mean	49.70
Standar Deviasi	20.473
Skor Minimum	11
Skor Maximum	86

Berdasarkan hasil analisis data *Pretest* siswa kelas IV diperoleh skor minimum 11 dan skor maximum 86 siswa, terdapat 24 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKTP 70 dan 3 siswa yang mendapatkan nilai di atas 70 sehingga perlu dilakukan sebuah perlakuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 3. Hasil Analisis Data *Posttest*

Statistic	Data <i>Posttest</i> Kelas eksperimen
Mean	80.96
Standar Deviasi	9.022
Skor Minimum	64
Skor Maximum	95

Berdasarkan hasil analisis data siswa kelas IV setelah *Posttest* diperoleh skor minimum sebesar 64 dan skor maximum sebesar 95, terdapat 9 siswa yang mendapat nilai dibawah KKTP 70 dan 18 siswa yang mendapatkan nilai di atas 70.

Berikut ini nilai hasil uji normalitas yang di peroleh dalam penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 4.Hasil Uji Normalitas

Kelas	Shapiro-wilk		
	Statistic	Df	Sig
<i>Pre-Test Eksperimen</i>	948	27	.194
<i>Post-Test Eksperimen</i>	936	27	.095

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikan Shapiro-wilk pada kelas IV adalah 0.095 lebih besar dari tingkat α yang ditetapkan ($0,095 > 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa data *Prettest* dan *Posttest* berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas diketahui bahwa data hasil belajar siswa pada pelajaran bahasa indonesia di batasi pada materi lalu lintas yang berdistribusi normal. Dalam penelitian ini dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji *paired sample t test* untuk melihat ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Flashcard terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 4 Sindue.

Pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 5% (0.05). Kriteria pengambilan keputusan untuk menerima dan menolak H_0 pada uji ini adalah nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_a ditolak atau H_0 diterima, sebaliknya jika nilai signifikansi $<$

0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dapat di lihat pada tabel 5 dibawah ini:

Tabel 5.Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

	Paired Differences		
	t	Df	Sig (2-tailed)
Pair 1			
Prettest-Posttest	-9.294	26	.001

Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat diketahui bahwa nilai Sig.(2-tailed) adalah $0,001 < 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan menerima H_a . Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa uji hipotesis menyatakan terdapat pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDN 4 Sindue.

Berikut hasil analisis data uji N-Gain yang dilakukan dengan bantuan SPSS versi 29 for windows.

Tabel 6. Hasil Uji *N-Gain*

	N	Minum	Maxi	Mean	Std
		um	mum		Deviasi
					on
N-Gain Score	27	-.97	.86	.5742	.32655

Berdasarkan hasil analisis data di atas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata N-Gain sore yang didapatkan sebesar 0,5742

dan N-Gain persen sebesar 57,4248. berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata N-Gain score 0,57 pada kategori sedang ($0,3 \leq g \leq 0,7$) dan nilai rata-rata N-Gain persen 57,42 sehingga Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDN 4 Sindue berada pada klasifikasi sedang.

PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan quasi eksperimen dengan desain one group pretest-posttest yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Media *Flashcard* terhadap hasil belajar siswa dalam materi “Lalu Lintas” pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 4 Sindue. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen soal divalidasi oleh ahli dan diuji coba di SD Inpres 1 Kayumalue Pajeko untuk mengukur validitas serta reliabilitasnya. Pemilihan sekolah uji coba didasarkan pada asumsi bahwa kemampuan siswa di kedua sekolah tersebut relatif sama. Hasil uji coba menunjukkan bahwa dari 20 soal yang diuji, 18 soal dinyatakan valid dan digunakan dalam Pretest serta Posttest, yang mencakup berbagai tingkat kognitif, mulai dari mengingat (C1), memahami (C2),

mengaplikasikan (C3), hingga menganalisis (C4).

Hasil Pretest menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa hanya mencapai 49,70, yang tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya fokus siswa dalam pembelajaran dan penggunaan model pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Selain itu, terdapat variasi pemahaman siswa mengenai materi lalu lintas, di mana beberapa siswa yang telah memperoleh informasi dari media sosial memperoleh nilai lebih tinggi, sedangkan siswa lainnya masih belum memahami konsep rambu-rambu lalu lintas karena hanya mengandalkan pembelajaran di sekolah. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam pembelajaran guna meningkatkan pemahaman siswa. Oleh karena itu, dalam penelitian ini diterapkan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Media *Flashcard* untuk membantu siswa memahami materi secara lebih efektif dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan sesuai dengan lima sintaks utama dalam Model PBL, yaitu: (1) Orientasi siswa kepada masalah, (2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar, (3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Pada pertemuan pertama, guru mengawali pembelajaran dengan sesi tanya jawab serta menayangkan video edukatif untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Siswa kemudian diberikan media flashcard dan diminta mengidentifikasi rambu-rambu lalu lintas yang ditemukan dalam video. Setelah itu, mereka bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), namun guru masih menghadapi tantangan dalam mengelola kelas agar tetap kondusif.

Pada pertemuan kedua, pembelajaran menunjukkan peningkatan, di mana siswa lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi serta lebih antusias dalam menjawab pertanyaan guru. Mereka juga semakin terbiasa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas dan mempresentasikan hasilnya di depan kelas. Hal ini terlihat dari peningkatan interaksi siswa dalam sesi tanya jawab serta meningkatnya jumlah siswa yang berani menjawab kuis dari tiga orang pada pertemuan pertama menjadi lebih banyak pada pertemuan kedua.

Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, dilakukan Posttest untuk mengukur hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan, dengan rata-rata nilai Posttest mencapai 80,96. Meskipun demikian, masih terdapat 9 siswa yang belum mencapai ketuntasan akibat kurangnya pemahaman terhadap materi lalu

lintas. Sementara itu, 18 siswa lainnya memperoleh nilai tinggi dan menyatakan bahwa penggunaan flashcard serta video edukatif sangat membantu dalam memahami konsep rambu-rambu lalu lintas. Analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil Pretest dan Posttest, yang diperkuat dengan uji hipotesis menggunakan Paired Sample T-Test. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, yang berarti Model PBL berbantuan Flashcard memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,57, yang berada dalam kategori sedang. Meskipun model pembelajaran ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, peningkatan yang dicapai masih belum optimal. Beberapa kendala yang dihadapi dalam penelitian ini antara lain keterbatasan waktu dalam menjelaskan konsep tertentu serta kurangnya kesiapan siswa dalam menghadapi variasi soal berbasis aplikasi. Oleh karena itu, perlu adanya pengelolaan waktu yang lebih efektif dan latihan tambahan agar siswa dapat lebih memahami konsep secara mendalam.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Media Flashcard mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi lalu lintas

hal ini sejalan dengan penelitian (Hasibuan, 2024) yang menyatakan penggunaan model PBL dan Media Flashcard dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis, kerja sama dalam kelompok, serta keberanian dalam mengemukakan pendapat hal ini sejalan dengan penelitian (Mila, 2022) yang menyatakan penerapan model PBL berbantuan media Flashcard bertujuan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam memecahkan masalah. Selain itu, penggunaan media pendukung seperti flashcard dan video edukatif menjadikan pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan demikian, model pembelajaran ini dapat dijadikan alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan analisis data penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDN 4 Sindue. Hasil ini dapat dilihat dari nilai akhir atau Posttest pada kelas IV dalam pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) pemerolehan nilai

80,96. Berdasarkan analisis data maka dapat disimpulkan pada analisis uji hipotesis Paired Sample T-Test di dapatkan nilai signifikansi 0.001 karena nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ sehingga hipotesis H_0 di tolak dan menerima H_a , pada nilai N-Gain berpengaruh sedang sehingga model *Problem Based Learning* (PBL) efektif Meningkatkan hasil belajar siswa meskipun belum mencapai kategori tinggi serta keterlaksanaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Flashcard*. Hal ini menunjukkan bahwa ada Pengaruh *Model Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDN 4 Sindue.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, L. (2023). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar. *Skripsi*, 2-110.
- Amalia, G. (2024).). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SDN Sidang Barang 3. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. *Skripsi*, 1-214.

- Auliah As, S. O. (2024). Pengaruh Penggunaan Flashcard Untuk Meningkatkan Pengetahuan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas dua di Kabupaten Majene. *Vol. 4 No. 1, 2024, Vol. 4*, 100-109.
- Hasibuan, A. A. (2024). pengaruh problem based learning berbantuan media flashcard terhadap hasil belajar kelas IV SDN 018453 Siumbut-Umbut. *volume 8 Nomor 1 Tahun 2024, volume 8*, 4292-4299.
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Juena Edukasi, 7(3)*, 5-11.
[HTTPS://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.215991](https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.215991), 5-11.
- Lailusmi, H. (2022). Pengembangan Media Flashcard Dalam Pembelajaran IPA di Kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh. *Skripsi*, 1-95.
- Legiman, M. (2015, February Senin). Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Masalah/Problem Based Learning Pada Pendidikan dan Pelatihan. *Widyaisara LPMP D.I. Yogyakarta email : legiman.maman@yahoo.co.id*, hal. 1-10.
- Masithoh, A. S. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Memebaca Huruf Hijaiyyah Pada Siswa Kelas I MI Raudatul Athfal Pucung Bampakerep Ngaliyan Kota Semarang Tahun Ajaran 2019/2020. *Skripsi*, 2-146.
- Mila, A. B. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 66 Kendari. *volume 6 Nomor 2 - Desember 2022, volume 6*, 107-116.
- Mulyorini, S. H. (2014). Penggunaan Media Flashcard Dalam Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas V SDN Ngagel Rejo 1/396 Surabaya. *Volume 02 Nomor 02 Tahun 2014, Volume 02*, 1-11.
- Munthe, A. P. (2018). Manfaat Serta Kendala Kemampuan Flashcard Pada Pembelajaran Permulaan. *Volume 11, Nomor 3, November 2018*, 210-228.

- Odeh, O. (2021). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Vii-B Smpn 1 Karangjaya. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 2(2), 9-14. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v2i2.5204>, 9-14.
- Pradana, P. H. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Flashcard Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Volume 2, Nomor 1 Juni 2019, volume 2*, 25-31.
- Raharu, N. P. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas III SD Negeri Sendangguwo 01. *Volume 07, No. 01, Sebtember-Desember 2024, volume 07*, 5509-5518.
- Rohmanurmeta, F. M. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Sekolah Dasar. *Volume 37, Nomor 1, Edisi Maret 2017, Volume 37*, 24-31.
- Santi, E. V. (2024). Efektifitas PBL Berbantuan Media Kartu Huruf Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *vol 13 No 1, Maret 2024, vol 13*, 49-58.
- Sari, I. P. (2015). Penerapan Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Fisika SMK Negeri di Kabupaten Jember. *Vol.4 No.3, Desember 2015, Vol.4*, 268-273.
- Setiawati, N. M. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Flashcard Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VI SDLBB Negeri Tabanan. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Penelitian dan Evaluasi Pendidikan (Volume 5, No 1 Tahun 2015), Volume 5*, 1- 10.
- Sholeha, S. H. (2023). Pengaruh PBL Berbantuan Canva Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV. *Volume 09 Nomor 02, Juni 2023*, 3237-3246.
- Siregar, R. T. (2024). Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa. *Vol. 2, No. 2 Mei 2024*, 1-10.
- Sukma, R. R. (2023). Implementasi Model Problem Based Learning Berbantuan Media Flashcard Untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif IPAS Kelas IV. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas PGRI Semarang November 2023*, hal 3250-3258, 3250-3258.

02 Tahun Pelajaran 2017/2018.
Surel:
291014153@student.uksw.edu, 47-57.

Suryani, S. d. (2018). *Buku Model Problem Based Learning (PBL)*. Yogyakarta: Copyright 2018 by Deepublish Publisher All Right Reserved.

Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema "Kegiatanku". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, Vol .4, No 1, Tahun 2020, vol. 4*, 9-16.

Wardani, W. F. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV MI Islamiyah Sumbereji Batanghari Tahun Pelajaran 2017/2018. *Skripsi*, 1-172.

Yuliyanto, A. M. (2023). *Model-Model Pembelajaran Untuk Sekolah Dasar*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara, Agustus 2023 Anggota IKAPI Jawa Tengah NO. 225/JTE/2021.

Zuliyaningsih, E. V. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V Semester II SD Negeri Boto