

PENGUNAAN MEDIA FLASHCARD BERBANTUAN BOARDGAME UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD

Sri Mulyani Febrian

Universitas Muria Kudus, Indonesia

202033297@std.umk.ac.id

Much Arsyad Fardani

Universitas Muria Kudus, Indonesia

arsyad.fardhani@umk.ac.id

Lintang Kironoratri

Universitas Muria Kudus, Indonesia

lintang.kironoratri@umk.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi penggunaan media flashcard berbantuan boardgame terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini termasuk dalam kategori kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Rancangan penelitian ini menggunakan pre-experimental designs dengan jenis one group pretest- posttest. Penelitian ini melibatkan siswa kelas III SD Negeri Ngurenrejo. Teknik penentuan sampel yang digunakan adalah teknik teknik non-probability sampling dengan jenis sampling total. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari observasi, wawancara dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah menggunakan Uji N-Gain. Temuan dari penelitian ini mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar bagi siswa yang signifikan. Dengan rata-rata skor pretest sebesar 57,93% meningkat menjadi 85,84% pada posttest sehingga terjadi peningkatan sebesar 27,91%. Selain itu nilai N-Gain sebesar 0,67 menunjukkan kriteria sedang. Hal ini mengindikasikan bahwa media flashcard berbantuan boardgame cukup berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan sarana pembelajaran yang penuh inovasi dan kreativitas membuat siswa semangat dalam proses belajar. Dengan demikian, peningkatan yang signifikan ini mengindikasikan bahwa media flashcard berbantuan boardgame memiliki dampak dalam membantu siswa meningkatkan hasil belajar.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Flashcard Berbantuan Boardgame Game, Bahasa Indonesia

Abstract

This research aims to identify the use of flashcard media assisted by board games on student learning outcomes in Indonesian language subjects. This research is included in the quantitative category using experimental methods. This research design uses pre-experimental designs with one group pretest-posttest type. This research involved third grade students at Ngurenrejo State Elementary School. The sampling technique used was a non-probability sampling technique with a total sampling type. The data collection instruments in this research consisted of observation, interviews and tests. The data analysis technique used is the N-Gain Test. The findings from this research indicate a significant increase in learning outcomes for students. With an average pretest score of 57.93%, it increased to 85.84% on the posttest, resulting in an increase of 27.91%. Apart from that, the N-Gain value of 0.67 indicates medium criteria. This indicates that flashcard media assisted by board games is quite successful in improving student learning outcomes. The use of learning tools that are full of innovation and creativity makes students enthusiastic about the learning process. Thus, this significant increase indicates that flashcard media assisted by board games has an impact in helping students improve learning outcomes.

Keywords: Learning Outcomes, Flashcard Media Assisted By Board Games, Indonesian



© Author(s) 2025

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia memiliki peran utama sebagai mata pelajaran yang penting dalam menganalisis sebuah cerita. Pembelajaran bahasa Indonesia tidak terlepas dari pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia.¹ Siswa tidak hanya memusatkan perhatian pada peraturan tata bahasa, tetapi mereka akan diarahkan untuk memahami struktur naratif, gaya penulisan, dan nuansa bahasa yang digunakan dalam suatu kisah. Dengan pemahaman bahasa Indonesia, siswa dapat menganalisis unsur-unsur kebahasaan yang membentuk karakter dan plot cerita. Keterampilan analisis ini membantu siswa untuk memahami tujuan yang ingin disampaikan oleh penulis, mengidentifikasi konflik dan penyelesaiannya, serta mengeksplorasi makna simbol-simbol dalam cerita.

Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang penting untuk mengembangkan potensi siswa.² Dengan demikian, Bahasa Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan ide, namun juga sebagai wadah yang membuka wawasan terhadap keindahan karya sastra. Selain itu, penguasaan Bahasa Indonesia yang baik akan memperkaya kemampuan berkomunikasi, berpikir kritis, dan menilai berbagai sudut pandang dalam kehidupan sehari-hari. Karya sastra juga mengajarkan tentang kedalaman makna, simbolisme, dan cara mengungkapkan perasaan atau pengalaman yang sering kali sulit diungkapkan dengan kata-kata biasa. Oleh karena itu, Bahasa Indonesia tidak hanya sekadar alat komunikasi, namun juga media yang memperkaya jiwa dan memperluas perspektif pembacanya terhadap dunia sekitar.

Berdasarkan temuan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SD Negeri Ngurenrejo terhadap guru wali kelas 3 bahwa masalah yang dihadapi yaitu siswa sulit menerima materi dengan buku bacaan dan merasa jenuh saat pembelajaran. Situasi ini dapat diamati melalui hasil tes yang rendah dengan skor rata-rata 63 dan kurangnya partisipasi aktif dari siswa saat pembelajaran. Siswa yang merasa bosan cenderung kehilangan fokus dan minat terhadap pembelajaran. Hal tersebut dapat dibuktikan ketika siswa asik mengobrol dengan teman sebangku bahkan ada yang mengantuk. Siswa membutuhkan sebuah metode yang bisa menarik daya motorik pikiran supaya materi yang disampaikan oleh guru bisa diterima oleh siswa.

¹ Nita Meilina, "Pengaruh Model Pembelajaran Sel Belajar Terhadap Kemampuan Menemukan Unsur-Unsur Intrinsik Cerpen Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Tebing Syahbandar," *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP* 1, no. 2 (October 17, 2020), <https://doi.org/10.30596/jppp.v1i2.5395>.

² Rizqi Nur Yuliana, Much Arsyad Fardhani, and Lintang Kironoratri, "Pembelajaran Keterampilan Menulis Narasi Menggunakan Model Student Team Achievement Division Berbantuan Gambar Berseri," *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 11 (2023).

Pemanfaatan media seharusnya digunakan oleh guru agar menarik minat belajar siswa sehingga topik pembelajaran yang disampaikan guru dapat diterima. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap kondisi siswa saat pembelajaran berlangsung dan wawancara dengan guru wali kelas. Guru menggunakan metode ceramah saat pembelajaran di kelas dan tidak menggunakan media pembelajaran secara optimal. Selain itu, minimnya pertanyaan dari siswa membuat suasana belajar menjadi pasif. Hal ini disebabkan oleh siswa kurangnya ketertarikan siswa terhadap metode guru yang kurang bervariasi. Metode pembelajaran memiliki peran penting untuk mencapai tujuan pembelajaran.³ Sumber belajar yang digunakan oleh guru hanya menggunakan modul, buku paket, dan youtube serta media pembelajaran yang terbatas. Salah satu caranya dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan memudahkan siswa memahami materi pelajaran.⁴ Dengan demikian, penyelesaian dari masalah yang ditemui dari observasi dan wawancara tersebut adalah media yang digunakan guru harus serasi dengan gaya belajar siswa seperti belajar dan bermain. Media pembelajaran memegang peran penting dalam aktivitas pembelajaran karena dapat menjadikan penghubung antara guru dan siswa dalam menyampaikan pelajaran.

Pemanfaatan media yang sesuai dapat mempermudah penyampaian gagasan yang abstrak dengan pendekatan yang lebih nyata, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang disampaikan. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran juga berkontribusi dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa, karena metode yang diterapkan lebih menarik dan interaktif. Beragam jenis media, seperti gambar, video, animasi, hingga teknologi digital, memungkinkan proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi materi pembelajaran.⁵ Dengan demikian, penggunaan media yang tepat bukan hanya membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran dengan lebih efektif, tetapi juga mendukung siswa dalam memperdalam pemahaman mereka serta meningkatkan hasil belajar secara maksimal.

Media yang bervariasi dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, sangat penting untuk menggunakan media yang selaras dengan preferensi belajar siswa dapat meningkatkan partisipasi siswa selama aktivitas belajar mengajar. Adanya media yang interaktif dan inovatif, siswa dapat lebih aktif mengeksplorasi konsep-konsep baru,

³ Nunung Lestari, Much Arsyad Fardani, and Lintang Kironoratri, "Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Dengan Menerapkan Metode Quantum Learning Berbantu Media Karawa Pada Siswa Sekolah Dasar," *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa* 12, no. 1 (July 1, 2024), <https://doi.org/10.15294/wnbrcy08>.

⁴ Ahda Aulia Fajriah, Halimatu Sadiyah, and Dede Indra Setiabudi, "Penggunaan Media Pembelajaran Pop-Up Book Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan* 1, no. 2 (July 18, 2022), <https://doi.org/10.56444/soshumdik.v1i2.74>.

⁵ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (January 22, 2023), <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

menghubungkan teori dengan praktik, serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Pada akhirnya, pemanfaatan media yang efektif akan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, bermakna, dan berdaya guna bagi siswa. Hal ini membantu siswa untuk lebih memahami konsep-konsep yang sulit, karena media tersebut menyajikan materi dengan cara yang lebih visual dan menarik. Selain itu, media pembelajaran yang beragam juga memfasilitasi siswa belajar dengan metode yang lebih sesuai dengan preferensi belajar mereka, apakah itu melalui mendengarkan, melihat, atau praktik langsung. Ketika siswa ikut secara aktif dalam proses pembelajaran, mereka bukan hanya mendapatkan pengetahuan, melainkan juga mengasah kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan penyelesaian masalah. Dengan demikian, pengalaman belajar yang dihasilkan tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memberi dampak yang signifikan pada pemahaman jangka panjang mereka, serta meningkatkan relevansi dan manfaat dari materi yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Sudjana menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar dapat diamati dan diukur melalui perubahan perilaku siswa dalam aspek wawasan, perilaku, dan keahlian. Transformasi ini menunjukkan peningkatan yang lebih unggul dibandingkan dengan kondisi awal, seperti dari yang awalnya belum memahami menjadi menguasai materi, dari perilaku kurang sopan menjadi lebih santun, atau dari keterampilan yang masih terbatas menjadi lebih terasah. Dengan demikian, Pendidikan memiliki peran fundamental dalam membentuk pola pikir siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna. Mutu pendidikan yang baik antara lain dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh siswa.⁶

Hasil belajar ini mencerminkan seberapa efektif proses pembelajaran yang telah dijalani, baik dalam hal pemahaman materi, keterampilan, maupun sikap yang terbentuk selama proses tersebut. Guna memperoleh hasil belajar yang maksimal, dibutuhkan beragam faktor yang saling mendukung, seperti kualitas pengajaran, kurikulum yang relevan, serta fasilitas yang memadai. Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, baik melalui diskusi, latihan, maupun eksplorasi mandiri, juga memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas hasil belajar. Peran orang tua dan masyarakat sama pentingnya dalam mendukung kemajuan peserta didik, baik dalam aspek motivasi serta pemberian kesempatan untuk mengembangkan potensi diri. Dengan demikian, kualitas pendidikan yang unggul tidak hanya diukur dari hasil tes atau nilai akademik, tetapi juga dari kemampuan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang mereka peroleh dalam kegiatan sehari-hari.

⁶ Andri Yandi, Anya Nathania Kani Putri, and Yumna Syaza Kani Putri, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)," *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara* 1, no. 1 (January 1, 2023), <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>.

Dalam penelitian ini, hasil belajar dijadikan sebagai indikator untuk menilai informasi dan potensi siswa dalam memahami pelajaran yang diberikan. Informasi tersebut didapatkan berdasarkan hasil tes yang dikerjakan oleh siswa. Selain itu, guna mengukur sejauh mana siswa mencapai tujuan pembelajaran, guru dapat melakukan evaluasi menggunakan berbagai metode penilaian pada akhir proses pembelajaran. Evaluasi ini tidak hanya berfungsi untuk menilai efektivitas pembelajaran, tetapi juga untuk mengidentifikasi perkembangan siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan demikian, hasil belajar dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam menyusun metode pengajaran yang lebih optimal dan menyesuaikan kebutuhan siswa.

Kegiatan pembelajaran dilakukan sebaiknya dengan cara yang inovatif dan kreatif sehingga akan menarik perhatian siswa.⁷ Pembelajaran kreatif dapat membuat kelas menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Dengan memanfaatkan berbagai metode, seperti pembelajaran berbasis proyek, permainan edukatif, atau penggunaan teknologi digital, guru dapat menyajikan informasi dengan lebih menarik dan relevan dengan kehidupan siswa. Selain itu, metode inovatif mempermudah siswa dalam belajar dengan berbagai metode yang bervariasi dan menyesuaikan dengan gaya belajar mereka, apakah itu visual, auditori, atau kinestetik. Kreativitas dalam merancang pembelajaran juga dapat mendukung siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan mengembangkan keahlian dalam memecahkan masalah, yang krusial di dunia yang terus berkembang. Dengan demikian, pembelajaran yang inovatif dan kreatif tidak hanya meningkatkan pengalaman belajar, tetapi juga meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa terhadap materi yang diajarkan.

Media flash card berbantuan board game merupakan media pembelajaran inovatif yang mengkombinasikan dua elemen utama yaitu kartu flash card dan unsur permainan papan. Menurut Suyatno mengemukakan bahwa pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang dikemas guru atas dorongan gagasan baru untuk melakukan langkah-langkah belajar dengan metode baru sehingga memperoleh kemajuan hasil belajar.⁸ Melalui penggabungan ini, pembelajaran siswa menjadi lebih dinamis dan memberikan motivasi bagi siswa. Selain itu, dapat mendorong siswa untuk berdiskusi, berkolaborasi dan memahami materi. Selain itu, metode ini mendorong siswa agar berdiskusi dan bertukar ide dengan teman sekelas, sehingga meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerja sama. Dengan adanya kolaborasi, siswa dapat saling membantu dalam memahami materi, memperdalam konsep yang dipelajari, serta melatih kemampuan berpikir kritis. Pada akhirnya,

⁷ Renanda Wahyu Wardana, Lovika Ardana Riswari, and Lintang Kironoratri, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Think Pair Share (TPS) Berbantuan Mystery Pics," *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 4, no. 1 (2023).

⁸ Zainuddin Mukhsin and Wahyuni Wahyuni, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Inovatif Dengan Metode Open-Ended," *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan Dan Ekonomi* 6, no. 1 (2023), <https://stkipbima.ac.id/jurnal/index.php/PK/article/view/1029>.

metode ini bukan hanya menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, melainkan juga membangun lingkungan belajar yang dinamis dan efektif.

Dengan pendekatan yang melibatkan berbagai teknik dan sumber daya, siswa merasa lebih dihargai dan diikutsertakan dalam setiap tahap proses belajar, sehingga meningkatkan kepercayaan diri dan kesadaran tanggung jawab mereka terhadap pembelajaran. Lingkungan yang interaktif memungkinkan siswa untuk saling berbagi ide, bertanya, dan memberikan umpan balik yang konstruktif, yang memperkaya pengalaman belajar mereka. Selain itu, metode ini mendorong penggunaan berbagai media dan teknologi yang relevan, yang tidak hanya memperkaya materi ajar tetapi juga memfasilitasi pembelajaran yang lebih mudah disesuaikan dan dapat mengikuti kebutuhan individual siswa. Dengan adanya interaksi yang lebih intensif antara guru, siswa, dan materi, terciptalah suasana yang kondusif untuk berkembangnya kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian *kuantitatif* dengan metode eksperimen. Rancangan penelitian yang digunakan adalah pra-eksperimental dengan metode one-group pretest-posttest. Dalam rancangan ini, pretest dilakukan sebelum pemberian perlakuan, sehingga efek perlakuan dapat diukur lebih akurat dengan membandingkannya dengan kondisi sebelum diberikan perlakuan. Rancangan ini dipilih karena efektif dalam mengukur dampak perlakuan terhadap perubahan hasil belajar siswa. Selain itu, desain ini juga memungkinkan peneliti untuk memperoleh data yang lebih terstruktur dan objektif dalam menilai dampak intervensi yang dilakukan. Hal ini penting agar kesimpulan yang dihasilkan benar-benar mencerminkan dampak nyata dari intervensi, tanpa adanya pengaruh dari faktor eksternal yang tidak relevan. Dengan demikian, data yang didapatkan dapat memberikan pemahaman yang lebih jelas dan mendalam tentang efektivitas intervensi, serta menjadi dasar yang kokoh untuk perbaikan atau pengembangan kebijakan lebih lanjut.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Ngurenrejo, dengan objek penelitian di kelas III yang akan diberikan perlakuan melalui penggunaan media flashcard berbantuan boardgame. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Ngurenrejo. Teknik penentuan sampel yang digunakan adalah teknik *non-probability sampling* dengan jenis *sampling total*. Menurut Sugiyono teknik *non-probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.⁹ Sampel total adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai penentuan sampel. Peneliti menggunakan sampel total ini karena populasi siswa kelas 3 di SD Negeri Ngurenrejo kurang dari 30 siswa. Sampel yang diambil peneliti dalam penelitian ini adalah

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2018).

seluruh siswa kelas 3 SD Negeri Ngurenrejo Wedarijaksa Pati yang meliputi 18 siswa perempuan dan 5 siswa laki-laki. Instrumen dari tahapan pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari observasi, wawancara dan tes. Metode analisis yang diterapkan adalah menggunakan uji N-Gain. Menurut Hake mengatakan bahwa pembagian kriteria peningkatan hasil belajar sebagai berikut.

$$\text{Normalitas Gain} = \frac{\text{Posttest Score} - \text{Pretest Score}}{\text{Maximum Score} - \text{Pretest Score}}$$

Gambar 1. Rumus N-Gain

Tabel 1. Kriteria Peningkatan Hasil Belajar

Indeks	Kriteria
0, 70 ≤ g ≤ 1,00	Tinggi
0, 30 ≤ g ≤ 0,70	Sedang
0, 00 ≤ g 0,30	Rendah

Sedangkan untuk kategori pengelompokan hasil dari N-Gain menurut Rahma dapat menggunakan interpretasi indeks Gain (g) sebagai berikut.

Tabel 2. Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Presentase	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Capaian hasil belajar siswa diukur menggunakan hasil pretest possttest siswa. Penelitian diawali dengan pemberian soal pre-test, lalu setelah siswa mendapatkan perlakuan yaitu berupa penerapan media flascard berbantuan boardgame selanjutnya siswa menjalani post-test untuk mengevaluasi apakah terdapat peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan sebelum dan sesudahnya. Hasil belajar siswa diberikan pada gambar 2.



Gambar 2. Nilai Hasil Belajar Siswa

Selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran, hasil yang diperoleh sebelum siswa diterapkannya media flashcard berbantuan boardgame menunjukkan nilai rata-rata 57,93 dan setelah penerapan media menjadi 85,84. Berdasarkan uji N-Gain hasil pretest posstest menunjukkan skor 0,67 yang artinya kriteria peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media mendapat kriteria sedang. Hasil pretest dan posstest yang diperoleh menunjukkan adanya kemajuan yang signifikan dalam skor rata-rata siswa. Nilai rata-rata pretest siswa sebesar 57,93% dan untuk posstest 85,84%, yang menunjukkan bahwa terjadi kemajuan yang cukup besar dalam pemahaman materi. Dengan demikian, peningkatan sebesar 27,91% pada hasil belajar siswa yang menunjukkan bahwa penggunaan media flashcard berbantuan boardgame memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini membuktikan bahwa metode belajar yang lebih kolaboratif dan menarik dapat memperkuat pengertian siswa tentang materi yang dipelajari. Flashcard berperan dalam membantu siswa mengingat informasi dengan lebih cepat dan efisien, sedangkan boardgame menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta meningkatkan keterlibatan aktif selama kegiatan pembelajaran. Di samping itu, pendekatan ini juga memungkinkan siswa untuk belajar secara kolaboratif dan berdiskusi sehingga meningkatkan daya ingat dan pemahaman konsep. Proses belajar mengajar yang baik adalah siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.¹⁰ Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran inovatif seperti flashcard berbantuan boardgame bisa menjadi alternatif solusi di dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta menghasilkan pengalaman belajar yang lebih memikat dan bermakna.

Peningkatan yang signifikan ini mengindikasikan bahwa media flashcard berbantuan boardgame memiliki efektivitas dalam membantu siswa meningkatkan hasil belajar. Temuan ini

¹⁰ Lutfi Azizatun Nisaak, Wawan Shokib Rondli, and Much Arsyad Fardani, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Menggunakan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ppkn Kelas V," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 3 (July 31, 2023), <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1486>.

mendukung hipotesis bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi. Media pembelajaran menjadi sarana penting bagi guru dalam menyampaikan materi pendidikan kepada siswa.¹¹ Media pembelajaran adalah sarana yang dapat menunjang proses pembelajaran sehingga makna pesan yang ingin disampaikan lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.¹² Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian yang ingin melihat apakah media flashcard berbantuan boardgame dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara nyata. Selain itu, penggunaan flashcard berbantuan boardgame dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan hasil akademik, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta interaksi antar siswa dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media flashcard berbantuan boardgame dapat menjadi alat yang memberikan manfaat dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam meningkatkan prestasi belajar siswa secara lebih efektif dan menyenangkan.

Penggunaan flashcard yang dikombinasikan dengan unsur permainan tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah, tetapi juga meningkatkan motivasi serta mendorong partisipasi aktif mereka dalam proses belajar. Dengan adanya elemen permainan, siswa merasa lebih terdorong dan antusias dalam belajar baik secara mandiri maupun dalam kerja kelompok. Selain itu, interaksi yang terjalin melalui pendekatan ini dapat memperkuat kolaborasi antar siswa, memperdalam diskusi, serta mengasah keterampilan berpikir kritis mereka. Melalui metode ini, siswa dapat berbagi pemahaman, menguji pengetahuan mereka melalui sesi tanya jawab, serta merancang strategi untuk menyelesaikan berbagai tantangan yang terdapat dalam permainan.

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan membawa suasana belajar yang menyenangkan dan memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitas.¹³ Tidak hanya meningkatkan pemahaman terhadap materi, pendekatan ini juga melatih keterampilan komunikasi dan penyelesaian masalah yang berguna dalam kegiatan sehari-hari. Dengan demikian, metode ini mampu mewujudkan suasana belajar yang lebih menarik, dinamis, dan berhasil dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Suasana belajar yang dinamis mendorong siswa agar lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi, kolaborasi, dan eksperimen, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka. Selain itu, metode yang efektif juga memberi sarana untuk

¹¹ Supriyaddin Supriyaddin et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V," *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (July 11, 2024), <https://doi.org/10.54371/jekas.v1i2.432>.

¹² Naili Putri Rahmawati, Diana Ermawati, and Much Arsyad Fardani, "Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas III SD Berbantuan Pot Penjumlahan," *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN* 5, no. 01 (February 10, 2025), <https://doi.org/10.57008/jjp.v5i01.1214>.

¹³ Nina Gantina Kustian, "Penggunaan Metode Mind Mapping Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik* 1, no. 1 (August 6, 2021), <https://doi.org/10.51878/academia.v1i1.384>.

siswa untuk meningkatkan kreativitas, mengasah keterampilan berpikir kritis, serta menyelesaikan permasalahan secara mandiri atau dalam kelompok. Ketika siswa merasa terlibat dan tertarik, motivasi mereka untuk belajar akan semakin tinggi, yang berdampak langsung pada hasil belajar yang lebih maksimal. Dengan cara ini, kualitas pembelajaran tidak hanya dilihat dari pencapaian akademik, tetapi juga dari kemampuan siswa untuk mempraktikkan pengetahuan yang mereka peroleh dalam konteks yang lebih komprehensif.

Proses pembelajaran di kelas secara umum terdapat interaksi antara guru dengan siswa, sehingga dengan adanya interaksi di kelas yang ditunjukkan melalui keaktifan siswa dalam bertanya, keaktifan siswa dalam kegiatan praktik, keaktifan dalam kegiatan diskusi kelompok maka dapat menciptakan pembelajaran yang efektif sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.¹⁴ Selama kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media flashcard berbantuan boardgame, terlihat siswa lebih berpartisipasi dan penuh semangat. Mereka menunjukkan antusiasme tinggi dalam berpartisipasi, baik saat menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan teman, maupun ketika bermain dalam kelompok. Interaksi antar siswa juga semakin erat, karena mereka saling mendukung memahami konsep pembelajaran melalui permainan yang menarik. Di samping itu, suasana kelas menjadi lebih dinamis dan menyenangkan, sehingga siswa tidak hanya terpusat pada hasil pencapaian akademik, tetapi juga menikmati proses pembelajaran.

Penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, tetapi juga mempermudah pemahaman konsep melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menarik. Kegiatan belajar mengajar juga diperlukan strategi pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan oleh guru.¹⁵ Melalui berbagai strategi pembelajaran yang bervariasi, siswa menjadi lebih termotivasi karena dapat belajar sambil bermain. Pendekatan ini tidak hanya menjadikan proses belajar lebih menarik, namun juga memudahkan mereka dalam memahami materi. Melalui strategi interaktif, seperti permainan edukatif, diskusi kelompok, dan pemanfaatan teknologi digital, siswa lebih aktif dalam menggali berbagai konsep baru. Selain itu, pembelajaran yang dirancang secara kreatif dapat mengurangi kejenuhan serta meningkatkan partisipasi mereka dalam setiap sesi. Sebagai dampaknya, pencapaian akademik menjadi lebih optimal, sekaligus memperkuat kemampuan berpikir kritis dan keterampilan sosial siswa.

¹⁴ Desi Marselina, Ika Ari Pratiwi, and Much Arsyad Fardani, "Penerapan Model Pembelajaran Open Ended Problems Berbantuan Media Mopoheksa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 2 (March 23, 2024), <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i2.9765>.

¹⁵ Wahyu Agung Dwi Pamungkas and Henny Dewi Koeswanti, "Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 4, no. 3 (2021), <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41223>.

Pemilihan media pembelajaran merupakan salah satu kunci utama keberhasilan proses pembelajaran di kelas.¹⁶ Selama proses pembelajaran, interaksi antar siswa berlangsung lebih dinamis, memungkinkan mereka untuk berdiskusi, berkolaborasi, dan bertukar pemahaman mengenai materi yang dipelajari. Selain itu, metode interaktif ini membantu mengurangi kejenuhan dalam belajar, sehingga siswa lebih fokus dan antusias dalam memahami konsep secara mendalam. Dengan keterlibatan aktif seperti ini, pemahaman siswa terhadap materi diharapkan tidak hanya bersifat sementara, tetapi juga lebih bertahan lama, sehingga pada akhirnya turut berperan dalam meningkatkan hasil belajar. Keaktifan siswa dalam pembelajaran akan memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.¹⁷ Cara untuk meningkatkan hasil belajar yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Hal ini sejalan pendapat Susilo menyatakan bahwa media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting karena kehadiran media di dalam proses belajar mengajar akan mampu mempermudah siswa dalam menangkap konsep dasar dan ilmu pengetahuan dari sebuah materi ajar.¹⁸ Ketika media diterapkan selama proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik minat siswa, sehingga mereka menjadi lebih antusias dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memungkinkan siswa untuk menggunakan kemampuan fisik dan mental mereka dalam fokus pada materi yang sedang dipelajari.¹⁹ Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga partisipan aktif yang mampu mengolah dan mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks yang lebih luas. Sehingga, media pembelajaran tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

KESIMPULAN

Hasil belajar siswa sebelum diterapkannya media flashcard berbantuan boardgame menunjukkan nilai rata-rata 57,93 dan setelah penerapan media menjadi 85,84. Berdasarkan uji N-Gain hasil pretest posstest menunjukkan skor 0,67 yang artinya kriteria peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media mendapat kriteria sedang. Dengan demikian, peningkatan yang

¹⁶ Siti Nur Isnaini, Firman Firman, and Desyandri Desyandri, "Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar," *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar* 7, no. 1 (January 19, 2023), <https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.183>.

¹⁷ Dwi Wijayanti, Murtono Murtono, and Lintang Kironoratri, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Quantum Teaching Dan Media Palang Arahku," *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 2 (November 17, 2020), <https://doi.org/10.24176/wasis.v1i2.5049>.

¹⁸ Sigit Vebrianto Susilo, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar," *Jurnal Cakrawala Pendas* 6, no. 2 (July 31, 2020), <https://doi.org/10.31949/jcp.v6i2.2100>.

¹⁹ Edi Nugroho, Lovika Ardana Riswari, and Lintang Kironoratri, "Media Papan Kebun Operasi Hitung Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 4 (October 1, 2023), <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5472>.

signifikan ini mengindikasikan bahwa media flashcard berbantuan boardgame memiliki dampak dalam membantu siswa meningkatkan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Fajriah, Ahda Aulia, Halimatu Sadiyah, and Dede Indra Setiabudi. "Penggunaan Media Pembelajaran Pop-Up Book Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan* 1, no. 2 (July 18, 2022). <https://doi.org/10.56444/soshumdik.v1i2.74>.
- Isnaini, Siti Nur, Firman Firman, and Desyandri Desyandri. "Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar." *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar* 7, no. 1 (January 19, 2023). <https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.183>.
- Kustian, Nina Gantina. "Penggunaan Metode Mind Mapping Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik* 1, no. 1 (August 6, 2021). <https://doi.org/10.51878/academia.v1i1.384>.
- Lestari, Nunung, Much Arsyad Fardani, and Lintang Kironoratri. "Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Dengan Menerapkan Metode Quantum Learning Berbantu Media Karawa Pada Siswa Sekolah Dasar." *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa* 12, no. 1 (July 1, 2024). <https://doi.org/10.15294/wnbrcy08>.
- Marselina, Desi, Ika Ari Pratiwi, and Much Arsyad Fardani. "Penerapan Model Pembelajaran Open Ended Problems Berbantuan Media Mopoheksa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 2 (March 23, 2024). <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i2.9765>.
- Meilina, Nita. "Pengaruh Model Pembelajaran Sel Belajar Terhadap Kemampuan Menemukan Unsur-Unsur Intrinsik Cerpen Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Tebing Syahbandar." *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP* 1, no. 2 (October 17, 2020). <https://doi.org/10.30596/jppp.v1i2.5395>.
- Mukhsin, Zainuddin, and Wahyuni Wahyuni. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Inovatif Dengan Metode Open-Ended." *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan Dan Ekonomi* 6, no. 1 (2023). <https://stkipbima.ac.id/jurnal/index.php/PK/article/view/1029>.
- Nisaak, Lutfi Azizaton, Wawan Shokib Rondli, and Much Arsyad Fardani. "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Menggunakan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKn Kelas V." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 3 (July 31, 2023). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1486>.
- Nugroho, Edi, Lovika Ardana Riswari, and Lintang Kironoratri. "Media Papan Kebun Operasi Hitung Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 4 (October 1, 2023). <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5472>.
- Pamungkas, Wahyu Agung Dwi, and Henny Dewi Koeswanti. "Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 4, no. 3 (2021). <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41223>.
- Rahmawati, Nailly Putri, Diana Ermawati, and Much Arsyad Fardani. "Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas III SD Berbantuan Pot Penjumlahan." *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN* 5, no. 01 (February 10, 2025). <https://doi.org/10.57008/jjp.v5i01.1214>.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta, 2018.

Supriyaddin, Supriyaddin, Hasan Hasan, Budiman Budiman, and Arif Rahman. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V." *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (July 11, 2024). <https://doi.org/10.54371/jekas.v1i2.432>.

Susilo, Sigit Vebrianto. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendas* 6, no. 2 (July 31, 2020). <https://doi.org/10.31949/jcp.v6i2.2100>.

Wardana, Renanda Wahyu, Lovika Ardana Riswari, and Lintang Kironoratri. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Think Pair Share (TPS) Berbantuan Mystery Pics." *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 4, no. 1 (2023).

Wijayanti, Dwi, Murtono Murtono, and Lintang Kironoratri. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Quantum Teaching Dan Media Palang Arahku." *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 2 (November 17, 2020). <https://doi.org/10.24176/wasis.v1i2.5049>.

Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5, no. 2 (January 22, 2023). <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

Yandi, Andri, Anya Nathania Kani Putri, and Yumna Syaza Kani Putri. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)." *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara* 1, no. 1 (January 1, 2023). <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>.

Yuliana, Rizqi Nur, Much Arsyad Fardhani, and Lintang Kironoratri. "Pembelajaran Keterampilan Menulis Narasi Menggunakan Model Student Team Achievement Division Berbantuan Gambar Berseri." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 11 (2023). <https://www.jiip.stkipyapisdompou.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/3158>.