

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD*  
UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR DAN  
PEMAHAMAN MATERI KERAGAMAN SUKU DAN BUDAYA  
INDONESIA PADA SISWA KELAS IV SD/MI**



**GUNTUR MUDA PUTRA ALI AKBAR**  
**NIM: 23204082023**  
STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
**YOGYAKARTA**

Diajukan kepada Program Magister (S2)  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**YOGYAKARTA**  
**2025**

## SURAT PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3146/Un.02/DT/PP.00.9/10/2025

Tugas Akhir dengan judul : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD UNTUK  
MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR DAN PEMAHAMAN MATERI  
KERAGAMAN SUKU DAN BUDAYA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV  
SD/MI

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : GUNTUR MUDA PUTRA ALI AKBAR, S.Ag  
Nomor Induk Mahasiswa : 23204082023  
Telah diujikan pada : Rabu, 22 Oktober 2025  
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

## TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I.  
SIGNED

Valid ID: 6914327194de



Penguji I

Prof. Dr. Subiyantoro, M.Ag.  
SIGNED

Valid ID: 6914645ef197



Penguji II

Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.  
SIGNED

Valid ID: 691467394580



Yogyakarta, 22 Oktober 2025  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 6915036d84d3

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Guntur Muda Putra Ali Akbar

NIM : 23204082023

Program Studi : Magister PGMI

Menyatakan bahwa naskah tesis ini yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Pemahaman Materi Keragaman Suku Dan Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD/MI.” Secara keseluruhan Adalah hasil penelitian/karya bukan dari plagiasi, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Pada bagian kutipan-kutipan tersebut memenuhi kaidah ilmiah dan tercantum dalam daftar Pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti merupakan plagiat dari hasil karya orang lain, maka segala tanggung jawab, dan peneliti siap ditindak sesuai dengan ketentuan hukum berlaku.

Yogyakarta, 09 September 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Guntur Muda Putra Ali Akbar, S.Ag.

23204082023

STATE ISLAMIC  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## SURAT BEBAS PLAGIASI

### SURAT BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah:

NAMA : Guntur Muda Putra Ali Akbar

NIM : 23204082023

PROGRAM STUDI : Magister PGMI

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum berlaku.

Yogyakarta, 09 September 2025

Yang membuat pernyataan,

A handwritten signature in black ink is written over a colorful rectangular stamp. The stamp features a Garuda emblem and the text 'METRIK TEMPEL' and '96ANK007893294'.

Guntur Muda Putra Ali Akbar, S.Ag.

23204082023

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA



## PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

### PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Tesis Berjudul :

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* UNTUK  
MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR DAN PEMAHAMAN MATERI KERAGAMAN  
SUKU DAN BUDAYA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV SD/MI

Nama : Guntur Muda Putra Ali Akbar  
NIM : 23204082023  
Program Studi : PGMI  
Konsentrasi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah disetujui tim penguji untuk munaqosyah

Ketua/Pembimbing : Dr. Dra. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I.

Sekretaris/Penguji I : Prof. Dr. H. Subiyantoro, M.Ag.

Penguji II : Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.

Diuji di Yogyakarta pada tanggal

Hari/Tanggal : Rabu, 26 September 2025

Waktu : 11.00 – 12.00 WIB

Hasil : 95,33 (A)

IPK : 3.89

Predikat : Pujian (Cum Laude)

\*coret yang tidak perlu

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Flashcard* Untuk  
Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Pemahaman Materi Keragaman  
Suku Dan Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD/MI**

Nama : Guntur Muda Putra Ali Akbar

NIM : 23204082023

Jenjang : S2

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada pembelajaran Magister (S2) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Yogyakarta, 26 September 2025

Pembimbing



Dr. Hj. Endang Sulistiyowati, M.Pd.I

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT berkat rahmat dan karunianya, penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis ini. Shalawat juga salam penulis kirimkan kepada nabi besar Muhammad SAW. kepada keluarga, sahabat, serta umat yang mengikuti langkahnya hingga akhir zaman.

Dengan penuh rasa syukur penulis persembahkan tesis ini dengan judul:” Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Flashcard* Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Pemahaman Materi Keragaman Suku Dan Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD/MI”. Penulisan tesis ini bertujuan untuk memenuhi syarat menyelesaikan Pendidikan Program Magister pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M. Pd).

Dalam proses penyelesaian tesis ini, penulis mendapatkan banyak sekali bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Noorhaidi, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan, arahan, serta fasilitas kepada penulis untuk menyelesaikan studi di lingkungan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan dukungan dalam kelancaran proses akademik penulis.
3. Ibu Dr. Aninditya Sri Nugraheni, M.Pd selaku Ketua Prodi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang senantiasa memberikan dukungan, doa, dan arahan kepada penulis selama berproses menjadi mahasiswa di Magister PGMI.
4. Ibu Dr. Hj. Endang Sulistiyowati, M.Pd.I selaku Sekretaris Prodi PGMI sekaligus dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dengan

penuh kesabaran dan ketelitian, arahan, serta motivasi kepada penulis dalam penyusunan tesis ini.

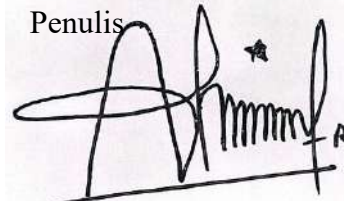
5. Ibu Sri Indah, S.Ag, M.Pd. selaku Kepala Sekolah MI Ma'arif Bego dan Ibu Lailia Nur Fadhila, S.Pd selaku wali kelas serta pengampu materi IPAS yang telah membantu penulis dalam memperoleh data penelitian hingga tuntas.
6. Bapak Ali Wafa dan Ibu Maryami tercinta serta Kakak Jamiliya Susantin yang sudah memberikan penulis kesempatan untuk menggapai mimpi melalui pendidikan hingga bangku Magister dengan penuh pengorbanan materil dan banyaknya doa yang dipanjatkan.
7. Seluruh dosen Magister PGMI yang telah memberikan ilmu bermanfaat selama penulis mengenyam Pendidikan di Magister PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
8. Siswa dan Siswa kelas IV MI Ma'arif Bego yang telah membantu penulis dalam pengambilan data penelitian tanpa kurang sedikitpun.
9. Teman-teman seperjuangan Abdullah, S.E., Muhammad Fadhil, S.Pd., Novi Selvia, S.Pd. Fitriyani, S.Pd. Chairul Bariyah, S.Pd., Syarifah Risma Auliya, S.Pd., Khairu Mutia, S.Pd., Hendarti Suprobo, S.Pd., serta teman-teman lain yang tidak dapat penulis tuliskan satu persatu yang sudah kebersamaan penulis selama berproses.
10. Kepada seluruh pihak yang berkaitan namun tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis, penulis ucapkan terimakasih atas bantuan yang telah diberikan, semoga kebaikan yang telah diberikan dibalas oleh Allah SWT.

Semoga segala hal yang telah diupayakan berupa bantuan mendapatkan balasan yang berlipat ganda. Peneliti menyadari dalam proses penyusunan tesis ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu harapan penulis mendapatkan sebuah kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan pada penulisan tesis ini. Semoga tesis ini dapat menjadi bagian dari bentuk kontribusi penulis dalam dunia pendidikan agar lebih baik lagi. *Aamiin*.



Yogyakarta, 09 September 2025

Penulis

A handwritten signature in black ink, featuring a large, stylized initial 'G' followed by a series of loops and a small star-like mark above the signature.

Guntur Muda Putra Ali Akbar, S.Ag.  
23204082023



## HALAMAN MOTTO

*“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan.”*

*(Q.S. Al-‘Alaq [96]: 1, Kementerian Agama Republik Indonesia, **Al-Qur’an dan Terjemahannya**, Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur’an, 2019)*

*“Tidak ada penyakit yang tidak dapat disembuhkan, hanya kurang kemauan.*

*Tidak ada ramuan berharga, hanya kurangnya pengetahuan.”*

*(Ibnu Sina, dikutip dari **Detik Hikmah**, “15 Kata-kata Bijak Ibnu Sina yang Inspiratif,” diakses pada 10 September 2025, <https://www.detik.com/hikmah/d-7060159/15-kata-kata-bijak-ibnu-sina-yang-inspiratif>*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Atas izin Allah SWT tesis ini penulis persembahkan kepada:  
Almamater tercinta

**Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta**



## ABSTRAK

Guntur Muda Putra Ali Akbar, NIM. 23204082023. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Flashcard* Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Pemahaman Materi Keragaman Suku Dan Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV MI Ma'arif Bego. Tesis. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Program Magister Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2025.

Penelitian ini dilatar belakangi pembelajaran IPS di tingkat SD/MI masih bersifat konvensional, di mana guru menjadi pusat informasi dan siswa cenderung pasif. Salah satu upaya yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* yang memberi kesempatan siswa untuk berpikir mandiri, berdiskusi, dan membagikan pemahaman secara aktif.

Tujuan penelitian ini adalah: Pertama, untuk mengetahui implementasi media pembelajaran *Flashcard* dalam meningkatkan kemandirian belajar dan pemahaman materi keragaman suku dan budaya. Kedua, untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *flashcard* dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa. Ketiga, untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *flashcard* dalam meningkatkan pemahaman materi siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian kuasi-eksperimen dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV MI Ma'arif Bego Yogyakarta yang berjumlah 51 siswa, dibagi menjadi kelompok eksperimen (kelas IV A) dan kelompok kontrol (kelas IV B). Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *cluster sampling*. Data dikumpulkan melalui instrumen angket untuk mengukur kemandirian belajar dan tes untuk mengukur pemahaman materi, yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji Independent Sample T-Test (Uji-T) untuk data berdistribusi normal dan uji Mann-Whitney U-Test sebagai alternatif jika data tidak normal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *flashcard* terbukti efektif dalam meningkatkan kemandirian belajar dan pemahaman materi siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji komparasi (Uji-T dan Uji Mann-Whitney U-Test) pada variabel kemandirian belajar dan pemahaman materi yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selanjutnya, hasil perhitungan N-Gain pada variabel kemandirian belajar pada kelompok eksperimen mencapai 0,6327, yang berada pada kategori sedang-tinggi. Sementara itu, untuk variabel pemahaman materi, hasil perhitungan N-Gain menunjukkan nilai 0,3015, yang berada dalam kategori sedang.

**Kata Kunci:** *Media Flashcard, Kemandirian Belajar, Pemahaman Materi, Keragaman Suku dan Budaya*

## ABSTRACT

Guntur Muda Putra Ali Akbar, NIM. 23204082023. The Effectiveness of Using Flashcard Learning Media to Improve Learning Independence and Understanding of Material on Indonesian Ethnic and Cultural Diversity in Grade IV Students of MI Ma'arif Bego. Thesis. Elementary Madrasah Teacher Education Study Program (PGMI), Master's Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sunan Kalijaga State Islamic University, 2025.

This research is motivated by the fact that social studies learning at the elementary school level is still conventional, with teachers being the center of information and students tending to be passive. One effort to address this issue is to use flashcards, which provide students with opportunities to think independently, discuss, and actively share their understanding.

The purpose of this study is: First, to determine the implementation of Flashcard learning media in improving learning independence and understanding of material on ethnic and cultural diversity. Second, to determine the effectiveness of using *Flashcard* learning media in improving student learning independence. Third, to determine the effectiveness of using *flashcard* learning media in improving students' understanding of the material.

This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental research type and a *Nonequivalent Control Group Design*. The study population was all 51 fourth-grade students of MI Ma'arif Bego Yogyakarta, divided into an experimental group (grade IV A) and a control group (grade IV B). The sampling technique used was *cluster sampling*. Data were collected through a questionnaire instrument to measure learning independence and a test to measure material understanding, which had been tested for validity and reliability. The data analysis technique used was the Independent Sample T-Test (T-Test) for normally distributed data and the Mann-Whitney U-Test as an alternative if the data was not normal.

The research results show the use of flashcard learning media is proven to be effective in improving students' learning independence and understanding of the material. This is evidenced by the results of the comparative test (T-Test and Mann-Whitney U-Test) on the variables of learning independence and understanding of the material which show a significant difference between the experimental group and the control group. Furthermore, the results of the N-Gain calculation on the learning independence variable in the experimental group reached 0.6327, which is in the medium-high category. Meanwhile, for the material understanding variable, the results of the N-Gain calculation show a value of 0.3015, which is in the medium category.

**Keywords:** *Flashcard Media, Learning Independence, Material Understanding, Ethnic and Cultural Diversity*



## DAFTAR ISI

SURAT PENGESAHAN .....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....	iii
SURAT BEBAS PLAGIASI .....	iv
PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS.....	v
NOTA DINAS PEMBIMBING .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
HALAMAN MOTTO .....	x
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	xi
ABSTRAK .....	xii
ABSTRACT .....	xiii
DAFTAR ISI .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian .....	9
E. Kajian Pustaka.....	11
F. Kerangka Teori.....	15
G. Hipotesis Penelitian.....	44
H. Sistematika Pembahasan .....	45
BAB II METODE PENELITIAN .....	47
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	47
B. Populasi dan Sampel .....	51
C. Metode Pengumpulan Data .....	52
D. Instrumen Pengumpulan Data .....	54
E. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	58
F. Analisis Data .....	60

BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	65
A. Hasil Penelitian .....	65
1. Uji Validitas dan Reliabilitas .....	65
2. Data Deskriptif Hasil Penelitian.....	76
3. Analisis Data .....	99
B. Pembahasan.....	105
C. Keterbatasan Penelitian .....	109
BAB IV KESIMPULAN.....	112
A. Kesimpulan .....	112
B. Implikasi.....	113
C. Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA .....	116
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	130
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	225

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tampilan Media Flashcard .....	23
Gambar 3. 1 Output Reliabilitas Angket Kemandirian Belajar.....	71
Gambar 3. 2 Output Reliabilitas Tes Pemahaman Materi.....	76
Gambar 3. 3 Tampilan Flashcard Pertemuan Pertama .....	79
Gambar 3. 4 Peneliti Menjelaskan Tentang Media Flashcard.....	80
Gambar 3. 5 Hasil Kerja LKPD Siswa Menyebutkan 5 Suku Bangsa.....	81
Gambar 3. 6 Hasil Kerja Mencocokkan dan Penilaian Diri Siswa .....	81
Gambar 3. 7 Tampilan Flashcard Pertemuan Kedua.....	82
Gambar 3. 8 Hasil Kerja LKPD Siswa Menyebutkan 5 Rumah Adat .....	83
Gambar 3. 9 Hasil Kerja Refleksi Belajar Siswa .....	84
Gambar 3. 10 Tampilan Flashcard Pada Pertemuan Ketiga.....	85
Gambar 3. 11 Siswa Bertanya Melalui Flashcard .....	86
Gambar 3. 12 Hasil Kerja LKPD Siswa Menyebutkan 5 Upacara Adat & Tradisi .....	87
Gambar 3. 13 Hasil Kerja Refleksi Belajar Siswa .....	87
Gambar 3. 14 Guru Melakukan Pembelajaran Secara Konvensional .....	89
Gambar 3. 15 Hasil Kerja LKPD Siswa Kelas Kontrol .....	89
Gambar 3. 16 Siswa Sedang Mengerjakan LKPD Secara Individu.....	90
Gambar 3. 17 Hasil Kerja LKPD Siswa Kelas Kontrol .....	91
Gambar 3. 18 Siswa Sedang Mengerjakan LKPD Secara Individu.....	92
Gambar 3. 19 Hasil Kerja LKPD Siswa Kelas Kontrol .....	93

## DAFTAR TABEL

Tabel 2 1 Kisi-Kisi Angket Kemandirian Belajar .....	55
Tabel 2 2 Kisi-Kisi Tes Pemahaman Materi.....	56
Tabel 2 3 Kategori Interpretasi.....	59
Tabel 2 4 Interpretasi Hasil Gain .....	63
Tabel 3. 1 Penilaian Ahli Terhadap Modul Ajar .....	67
Tabel 3. 2 Penilaian Validator Ahli Terhadap Angket Kemandirian Belajar .....	69
Tabel 3. 3 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Kemandirian Belajar .....	71
Tabel 3. 4 Penilaian Validator Ahli Terhadap Instrumen Tes Soal Berganda.....	73
Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Pemahaman Materi.....	75
Tabel 3. 6 Rata-Rata Nilai Pre Test dan Pre Angket .....	78
Tabel 3. 7 Rata-Rata Nilai Post Test dan Post Angket .....	98
Tabel 3. 8 Output Uji Normalitas Pretest Kemandirian Belajar.....	99
Tabel 3. 9 Output Uji Normalitas Pretest Pemahaman .....	99
Tabel 3. 10 Output Uji Normalitas Posttest Kemandirian.....	100
Tabel 3. 11 Output Uji Normalitas Posttest Pemahaman .....	100
Tabel 3. 12 Output Uji Homogenitas Posttest Kemandirian Belajar .....	101
Tabel 3.13 Output Uji Independent Sample t-Test Posttest Variabel Kemandirian Belajar .....	102
Tabel 3.14 Output Uji Mann Whitney Posttest Variabel Pemahaman Materi.....	103
Tabel 3. 15 Output Uji Efektivitas N-Gain .....	104

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Tampilan Media Flashcard Pada Pertemuan I,II dan III.....	130
Lampiran 2 Output SPSS Validitas & Reliabilitas Intrumen Penelitian Angket.	133
Lampiran 3 Output SPSS Validitas & Reliabilitas Intrumen Penelitian Tes.....	134
Lampiran 4 Tabel Nilai r Product Moment .....	139
Lampiran 5 Kisi-Kisi Tes Pemahaman Materi .....	140
Lampiran 6 Kisi-Kisi Angket Kemandirian Belajar.....	151
Lampiran 7 Soal Pretest dan Posttest IPS Kelas 4 .....	154
Lampiran 8 Pedoman Penskoran Skala Likert dan Tes.....	160
Lampiran 9 Modul Ajar Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	161
Lampiran 10 LKPD Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	181
Lampiran 11 Hasil Penilaian Ahli Terhadap Tes Pemahaman Materi.....	182
Lampiran 12 Hasil Penilaian Ahli Terhadap Angket Kemandirian Belajar .....	187
Lampiran 13 Hasil Penilaian Ahli Terhadap Modul Ajar.....	189
Lampiran 14 Data Mentah Hasil Pre Angket Eksperimen dan Kontrol.....	191
Lampiran 15 Data Mentah Hasil Pre Test Eksperimen dan Kontrol.....	194
Lampiran 16 Data Mentah Hasil Post Angket Eksperimen dan Kontrol .....	197
Lampiran 17 Data Mentah Hasil Post Test Eksperimen dan Kontrol .....	200
Lampiran 18 Hasil N-Gain Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	204
Lampiran 19 Contoh Jawaban Pre Test & Angket Eksperimen dan Kontrol .....	206
Lampiran 20 Contoh Jawaban Post Test & Angket Eksperimen dan Kontrol ....	209
Lampiran 21 Catatan Lapangan Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	212
Lampiran 22 Dokumentasi Bersama Kelas IV A dan IV B.....	222
Lampiran 23 Surat Izin Penelitian.....	223
Lampiran 24 Surat Keterangan Selesai Penelitian .....	224



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya.<sup>1</sup> Hal ini ditegaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan memiliki fungsi mengembangkan kemampuan, membentuk watak, serta peradaban bangsa yang bermartabat.<sup>2</sup> Melalui pendidikan, setiap individu dipersiapkan menjadi manusia beriman, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab. Pendidikan dasar memiliki peran penting sebagai fondasi utama pembentukan karakter dan kecakapan abad ke-21.<sup>3</sup> Oleh karena itu, mutu pendidikan dasar harus terus ditingkatkan agar dapat menghasilkan peserta didik yang kompeten dan berdaya saing.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa mutu pendidikan Indonesia masih menghadapi banyak tantangan. Hasil survei menunjukkan bahwa 46,6% peserta didik memahami mengenai asesmen nasional dan 53,2% peserta didik belum memahami dengan baik mengenai asesmen nasional.<sup>4</sup> Banyak faktor yang

---

<sup>1</sup> Aiman Faiz and Purwati, "Peran Guru Dalam Pendidikan Moral Dan Karakter," *Journal Education and Development* 10, no. 2 (2022): 315–18.

<sup>2</sup> PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA, "UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL," *Zitteliana*, vol. 19, 2003.

<sup>3</sup> Ketut Erna Muliastri, "New Literacy Sebagai Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan Sekolah Dasar Di Abad 21," *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 4, no. 1 (2020): 115–25, [https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal\\_pendas/article/view/3114](https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_pendas/article/view/3114).

<sup>4</sup> Deni Ainur Rokhim et al., "Analisis Kesiapan Peserta Didik Dan Guru Pada Asesmen Nasional (Asesmen Kompetensi Minimum, Survey Karakter, Dan Survey Lingkungan Belajar)," *Jurnal*

mempengaruhi kondisi ini, mulai dari keterbatasan sarana prasarana, rendahnya kompetensi pedagogik guru, hingga metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Proses pembelajaran yang seharusnya menekankan keaktifan siswa sering kali hanya berpusat pada guru.<sup>5</sup> Guru lebih sering menggunakan ceramah dan penugasan tanpa diimbangi dengan penggunaan media yang menarik. Akibatnya, motivasi belajar siswa rendah, keterlibatan dalam kelas minim, dan hasil belajar yang dicapai tidak maksimal. Permasalahan ini menuntut adanya inovasi dalam penyelenggaraan pembelajaran, khususnya pada tingkat sekolah dasar yang merupakan fase penting dalam pembentukan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan siswa.

Rendahnya kualitas pendidikan Indonesia juga tercermin dari hasil studi internasional. Laporan Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2018 menempatkan Indonesia pada peringkat 74 dari 79 negara dalam kemampuan membaca, serta peringkat bawah pada bidang matematika dan sains.<sup>6</sup> Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan literasi, numerasi, dan pemecahan masalah siswa masih sangat rendah. Kondisi ini mengindikasikan lemahnya keterampilan berpikir kritis dan mandiri yang seharusnya mulai dilatih sejak jenjang sekolah dasar.<sup>7</sup> Jika tidak segera diatasi, maka akan berdampak pada rendahnya daya saing bangsa di tengah persaingan global yang semakin ketat.

---

*Administrasi Dan Manajemen Pendidikan* 4, no. 1 (2021): 61, <https://doi.org/10.17977/um027v4i12021p61>.

<sup>5</sup> Zaeni Dahlan, Abrar Rayyan Sulthan, and Eva Siti Faridah, "Pembelajaran Aktif Sebagai Pendekatan Pembelajaran Yang Inovatif," *Jurnal of Islamic Education in Asia* 2, no. 1 (2025): 15–26.

<sup>6</sup> Combined Executive Summaries, "What Students Know and Can Do," *PISA 2009 at a Glance I* (2019), <https://doi.org/10.1787/g222d18af-en>.

<sup>7</sup> Nurdiah Kurniati and Andi Asrafiani Arafah, "Pengaruh Model Challenge-Based Learning Berbantuan GeoGebra Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Menganalisis Informasi

Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam menumbuhkan wawasan, sikap sosial, serta nilai kebangsaan siswa adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Namun, pembelajaran IPS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil survei Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2020, sekitar 60% guru masih menggunakan metode ceramah sebagai pendekatan utama dalam mengajar IPS.<sup>8</sup> Guru lebih banyak menjelaskan materi secara satu arah, sementara siswa hanya mendengarkan dan mencatat.<sup>9</sup> Hal ini membuat siswa kurang memiliki kesempatan untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran seharusnya menyenangkan berubah menjadi monoton dan membosankan. IPS sebenarnya dapat diajarkan melalui pengalaman konkret justru sering disajikan dalam bentuk hafalan.<sup>10</sup> Kondisi ini membuat siswa kurang mampu memahami konsep dan mengaitkan materi dengan realitas kehidupan sehari-hari.

Kondisi pembelajaran yang konvensional tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa. Banyak siswa yang hanya menghafal materi tanpa benar-benar memahaminya.<sup>11</sup> Hal ini membuat siswa cepat lupa terhadap apa yang telah dipelajari. Mereka juga cenderung pasif, kurang berani bertanya, serta jarang mengemukakan pendapat dalam kegiatan belajar. Dalam situasi seperti ini, tujuan

---

Siswa Sekolah Dasar,” *Bima Journal of Elementary Education* 3, no. 1 (2025): 36–45, <https://doi.org/10.37630/bijee.v3i1.2667>.

<sup>8</sup> Kemendikbud, “Pelaksanaan Pembelajaran Dari Rumah Dalam Masa Pencegahan COVID-19,” *Pelaksanaan Pembelajaran Dari Rumah Dalam Masa Pencegahan COVID-19*, 2020.

<sup>9</sup> Dafid Fajar Hidayat, “Desain Metode Ceramah Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” in *INOVATIF: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, Dan Kebudayaan*, vol. 8, 2022, 141–56, <https://doi.org/10.55148/inovatif.v8i2.300>.

<sup>10</sup> I Kadek Edi Yudiana, I Wayan, I Nyoman Tri Esaputra, and Sujana, “PENDIDIKAN IPS SD Kurikulum Merdeka Belajar,” in *WIDINA MEDIA UTAMA*, vol. 17 (WIDINA MEDIA UTAMA, 1385), 302.

<sup>11</sup> Sofi Pathul Zahra, “Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Literasi Lingkungan,” *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora Pendidikan Dasar* 13 (2022): 239–46.

pembelajaran IPS yang menekankan pemahaman nilai, sikap, dan keterampilan sosial tidak dapat tercapai secara optimal.<sup>12</sup> Siswa yang seharusnya belajar memahami keragaman masyarakat justru terbatas pada menghafal istilah atau nama daerah. Akibatnya, pembelajaran IPS menjadi kurang bermakna dan gagal membentuk sikap toleransi serta penghargaan terhadap keragaman budaya bangsa.<sup>13</sup> Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam penyajian materi IPS agar siswa lebih mudah memahami, aktif, dan mampu mengaitkan pengetahuan dengan pengalaman nyata.

Hasil observasi peneliti setelah melakukan wawancara dengan guru IPS kelas IV di MI Ma'arif Bego Yogyakarta, bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi IPS, khususnya topik keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Saat pembelajaran berlangsung, siswa cenderung pasif, lebih banyak diam, dan hanya mendengarkan penjelasan guru. Ketika diberi kesempatan menjawab pertanyaan, banyak siswa tampak ragu atau bahkan tidak mampu memberikan jawaban yang tepat. Siswa juga kurang menunjukkan inisiatif untuk mencari informasi tambahan di luar penjelasan guru. Dalam mengerjakan soal, banyak yang masih bingung karena tidak memahami konsep dasar yang diajarkan. Kondisi ini menandakan bahwa kemandirian belajar dan pemahaman siswa terhadap materi masih rendah.

---

<sup>12</sup> Dea Safitri et al., "Prinsip Dan Tujuan Pembelajaran IPS Membangun Warga Negara Berpengetahuan Luas Dan Berpikir Kritis," in *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, vol. 2, 2024, 53–59, <https://doi.org/10.61292/cognoscere.90>.

<sup>13</sup> Djoko Rohadi Wibowo, "Integrasi Nilai-Nilai Multikulturalisme Dalam Pembelajaran IPS Untuk Membangun Sikap Toleran Pada Siswa MI/SD," *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 02 (2024): 112–25, <https://doi.org/10.62097/ad.v6i02.1998>.

Kemandirian belajar merupakan salah satu keterampilan penting yang perlu ditanamkan sejak dini.<sup>14</sup> Menurut Yowelna Tarumasely siswa yang mandiri akan mampu mengatur proses belajarnya sendiri, mulai dari merencanakan, melaksanakan, hingga mengevaluasi kegiatan belajar.<sup>15</sup> Mereka juga lebih aktif mencari informasi, tidak hanya bergantung pada penjelasan guru. Dengan kemandirian belajar, siswa dapat mengembangkan tanggung jawab, inisiatif, serta keterampilan berpikir kritis yang bermanfaat untuk menghadapi tantangan masa depan.

Selain kemandirian belajar, pemahaman materi juga menjadi aspek penting dalam pembelajaran. Materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia merupakan salah satu topik IPS yang sangat relevan bagi siswa sekolah dasar.<sup>16</sup> Melalui materi ini, siswa diharapkan memahami kekayaan budaya bangsa sekaligus belajar menghargai perbedaan. Namun, kenyataannya banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menguasai materi ini karena penyampaiannya cenderung abstrak dan kurang kontekstual. Tanpa dukungan media pembelajaran yang tepat, siswa cepat merasa bosan dan kurang mampu menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari.<sup>17</sup>

---

<sup>14</sup> nour ariyanti Amir et al., "Kemandirian Belajar Sebagai Solusi Peningkatan Keterampilan Abad 21 Pada Siswa Sekolah Dasar," *Journal on Education* 07, no. 01 (2024): 6977–86, <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.7373>.

<sup>15</sup> Yowelna Tarumasely, "Meningkatkan Kemampuan Belajar Mandiri (Panduan Untuk Mengembangkan Self-Regulated Learning)," in *Academia Publication* (Academia Publication, 2024).

<sup>16</sup> Amalia Fitri, Anggayudha Rasa A, and Aldilla Kusumawardhani, *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial: Edisi Revisi, Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Buku Siswa*, 2023.

<sup>17</sup> Febby Rahmanda and Sintia Maharani, "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (2022): 40–49, <https://doi.org/10.31932/jpdp.v8i1.1543>.



Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pembelajaran. Guru harus mampu menghadirkan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media pembelajaran yang baik tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Dengan penggunaan media yang tepat, siswa dapat lebih mudah memahami konsep, meningkatkan konsentrasi, serta termotivasi untuk belajar.<sup>18</sup> Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah pembelajaran dengan menggunakan media flashcard dengan baik. Media semacam ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mengurangi kejenuhan, dan membantu mereka memahami materi yang sulit sekalipun.

Media flashcard sangat potensial untuk digunakan bagi siswa jenjang pendidikan sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah. Flashcard merupakan kartu bergambar yang menyajikan informasi singkat dan jelas.<sup>19</sup> Media ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung tertarik pada tampilan visual. Flashcard dapat digunakan untuk memperkuat daya ingat, melatih keterampilan berpikir cepat, serta memudahkan siswa memahami konsep.<sup>20</sup> Bentuk flashcard memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri maupun berkelompok melalui permainan atau kuis. Seiring perkembangan teknologi, pembuatan

---

<sup>18</sup> Luluk Dina Aulia Wijayanti, Heru Purnomo, and Zela Septikasari, "Studi Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas 3," *Jurnal Adijaya Multidisiplin* 2, no. 3 (2024): 332–37, <https://e-journal.naurendigiton.com/index.php/mj>.

<sup>19</sup> Cecep Wahyu et al., "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmu Pendidikan (IIPEN)* 3, no. Meningkatkan Kemampuan Membaca (2024): 1–15.

<sup>20</sup> Feriska Listrianti Muhammad Thoiful Abrar, "FLASH CARD MEDIA; BELAJAR SAMBIL BERMAIN DALAM MEMPERMUDAH MENGENAL KATA DI MADRASAH," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 1, no. 69 (2025): 5–24.

flashcard kini semakin mudah melalui berbagai aplikasi seperti Canva, Quizlet, atau Kahoot yang menyediakan desain kartu belajar. Namun, dalam penelitian ini peneliti menggunakan flashcard hasil cetak/manual yang didesain dengan bantuan aplikasi tersebut, sehingga penggunaannya tetap dalam bentuk media fisik di kelas.

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan. Studi oleh Maryam Zakian menunjukkan bahwa pentingnya teknologi seluler dan dengan kartu flashcard dalam membantu pembelajaran.<sup>21</sup> Menurut hasil penelitian dari Dian Fadhilawati (2024), penggunaan flashcard dalam pembelajaran Bahasa Inggris terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar.<sup>22</sup> Sementara itu, penelitian oleh Unik Hanifah Salsabila (2020) menyimpulkan bahwa media visual yang menarik dapat meningkatkan perhatian siswa dan membuat mereka lebih fokus dalam menerima materi pelajaran.<sup>23</sup> Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media seperti flashcard tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana untuk membentuk kebiasaan belajar mandiri di kalangan siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan flashcard dalam pembelajaran IPS yang membahas keragaman budaya Indonesia sangat relevan untuk dikaji efektivitasnya.

---

<sup>21</sup> Maryam Zakian et al., "Out-of-the-Classroom Learning of English Vocabulary by EFL Learners: Investigating the Effectiveness of Mobile Assisted Learning with Digital Flashcards," *Asian-Pacific Journal of Second and Foreign Language Education* 7, no. 1 (2022), <https://doi.org/10.1186/s40862-022-00143-8>.

<sup>22</sup> Dwita Laksmi Rachmawati and Dian Fadhilawati, "Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Kartu Flashcard Digital Dan Aplikasi Quizlet," *IJCE Innovative Journal of Community Engagement* 1, no. 1 (2024).

<sup>23</sup> Unik Hanifah Salsabila et al., "Urgensi Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar," *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 25, no. 2 (2020): 284–304, <https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.4221>.

Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui seberapa besar efektivitas penggunaan flashcard untuk meningkatkan kemandirian belajar dan pemahaman siswa terhadap materi keragaman suku dan budaya Indonesia. Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas IV SD/MI, karena pada jenjang ini siswa sudah mulai memiliki kemampuan berpikir logis dan sistematis, serta mulai menunjukkan kemandirian dalam belajar. Dengan adanya flashcard, siswa diharapkan dapat mengakses dan mempelajari materi secara mandiri, baik di dalam maupun di luar kelas, sekaligus memperdalam pemahamannya terhadap keberagaman budaya Indonesia. Selain itu, hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi guru dan pengambil kebijakan pendidikan dalam memilih media yang tepat guna meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa permasalahan pembelajaran materi keragaman suku dan budaya di SD/MI mencakup aspek kemandirian belajar dan pemahaman materi siswa yang masih rendah. Penggunaan media pembelajaran flashcard dinilai mampu menjawab tantangan tersebut dengan menyediakan pendekatan yang aktif, konkret, dan partisipatif. Pendekatan ini tidak hanya memungkinkan siswa untuk memahami materi secara bertahap dan bermakna, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih percaya diri dalam menghadapi materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Dengan demikian, peneliti merasa perlu melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Pemahaman Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD/MI.”**

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana implementasi media pembelajaran Flashcard untuk meningkatkan kemandirian belajar dan pemahaman materi keragaman suku dan budaya Indonesia pada siswa kelas IV SD/MI?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran flashcard untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas IV SD/MI?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran Flashcard untuk meningkatkan pemahaman materi siswa kelas IV SD/MI?

## **C. Tujuan Penelitian**

Setelah merumuskan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui implementasi media pembelajaran Flashcard dalam meningkatkan kemandirian belajar dan pemahaman materi keragaman suku dan budaya di siswa kelas IV SD/MI
2. Mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran flashcard dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas IV SD/MI
3. Mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran Flashcard dalam meningkatkan pemahaman materi siswa kelas IV SD/MI

## **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan sebagai berikut:

1. Kegunaan teoritis

Memberikan kontribusi yang positif bagi guru dan siswa terkait dengan efektivitas media pembelajaran Flashcard dalam meningkatkan

kemandirian belajar siswa kelas IV SD/MI. Dengan melihat efektivitas penggunaan media pembelajaran flashcard dalam pemahaman materi siswa kelas IV SD/MI.

## 2. Kegunaan praktis

### a. Bagi Siswa

- Membantu siswa dalam pengetahuan dan pengalaman belajar melalui penggunaan media pembelajaran flashcard dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas IV SD/MI.
- Untuk meningkatkan kemandirian dan meningkatkan pemahaman materi dalam proses belajar mengajar.

### b. Bagi Guru dan Sekolah

- Memudahkan guru dalam proses belajar mengajar, menambah pengetahuan tentang penggunaan media pembelajaran flashcard dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas IV SD/MI .
- Memberikan motivasi kepada guru agar dapat menggunakan penggunaan media pembelajaran flashcard dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas IV SD/MI.

### c. Bagi Peneliti Selanjutnya

- Memberikan informasi dan sumber bacaan terkait dengan penggunaan media pembelajaran flashcard dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas IV SD/MI
- Bagi peneliti selanjutnya, dengan adanya penelitian ini diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengukur dan mengembangkan lebih luas,



lebih menarik dan dapat memudahkan siswa SD/ MI dalam belajar dengan media pembelajaran Flashcard.

#### **E. Kajian Pustaka**

Dalam kajian pustaka ini, akan dibahas penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang relevan dengan penelitian berjudul “efektivitas penggunaan media pembelajaran flashcard untuk meningkatkan kemandirian belajar dan pemahaman materi keragaman suku dan budaya indonesia pada siswa kelas IV SD/MI”. Penelitian-penelitian tersebut dianalisis untuk mengetahui kontribusi dan posisi penelitian ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Berikut ini kajian pustaka dari beberapa penelitian yang relevan:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Khamim Zarkasih Putro menekankan pentingnya pemanfaatan alat bermain dan bentuk permainan sebagai media untuk merangsang perkembangan kreativitas pada anak usia dini. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan media permainan secara sistematis dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar serta mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif mereka.<sup>24</sup> Temuan ini relevan dengan penelitian penulis karena sama-sama menekankan peran media pembelajaran dalam mendorong kemandirian belajar siswa dan memperkuat interaksi aktif antara guru dan peserta didik sebagai fasilitator proses belajar-mengajar.

---

<sup>24</sup> Fina Lutvica Umaroh and Khamim Zarkasih Putro, “Alat Bermain Dan Bentuk Permainan Yang Merangsang Berkembangnya Kreativitas Pada Anak,” *GENIUS Indonesian Journal of Early Childhood Education* 2, no. 1 (2021): 1–14, <https://doi.org/10.35719/gns.v2i1.35>.

Meskipun demikian, terdapat perbedaan mendasar antara kedua penelitian. Khamim memusatkan perhatian pada stimulasi kreativitas anak usia dini melalui permainan umum, sedangkan penelitian penulis berfokus pada materi IPS tentang keragaman suku dan budaya Indonesia untuk siswa kelas IV SD/MI menggunakan media flashcard. Penelitian penulis tidak hanya mengadaptasi konsep pemanfaatan media sebagai sarana belajar interaktif, tetapi juga mengembangkan media spesifik yang relevan dengan materi dan tingkat kelas, sehingga hasilnya diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep serta kemandirian belajar secara lebih optimal.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Endang Sulistyowati menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika dan keterlibatan siswa. Hasil penelitian Sulistyowati menunjukkan bahwa penerapan media manipulatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman konsep secara signifikan, yang memperkuat dasar penggunaan media interaktif pada penelitian ini.<sup>25</sup> Persamaan dengan penelitian ini terletak pada fokus penggunaan media pembelajaran untuk mendorong pemahaman materi dan kemandirian belajar siswa, serta peran guru sebagai fasilitator aktif.

Perbedaannya, penelitian Sulistyowati berfokus pada materi matematika dengan media manipulatif umum, sedangkan penelitian ini menitikberatkan

---

<sup>25</sup> Dona Ningrum Mawardi, Endang Sulistyowati, and Julham Hukom, "Meta-Analisis Investigasi Model Kelas Terbalik Pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Siswa Matematika: Analisis Efek Gabungan Dan Heterogenitas," *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika* 10, no. 1 (2024): 154–66, <https://doi.org/10.29407/jmen.v10i1.22296>.

pada materi IPS tentang keragaman suku dan budaya Indonesia dengan media flashcard. Penelitian ini juga mengukur kemandirian belajar dan pemahaman materi sosial-budaya secara spesifik, sehingga diharapkan dapat mengembangkan metode pembelajaran interaktif yang lebih relevan dan aplikatif bagi siswa kelas IV SD/MI, sekaligus memberikan hasil optimal dalam meningkatkan kemandirian belajar dan pemahaman siswa.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Subiyantoro menyoroti peran kemandirian belajar siswa sebagai faktor penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kemandirian siswa terutama kemampuan mereka dalam mengatur diri sendiri dan bertanggung jawab terhadap proses belajar berkontribusi signifikan terhadap pemahaman materi.<sup>26</sup> Temuan ini sejalan dengan penelitian penulis, di mana fokus utama juga menekankan penguatan kemandirian belajar sebagai strategi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Meskipun demikian, terdapat perbedaan yang mendasar antara kedua penelitian. Subiyantoro meneliti pengembangan religiositas dan self-efficacy secara umum, sedangkan penelitian penulis menitikberatkan pada pemanfaatan media flashcard untuk meningkatkan kemandirian belajar sekaligus pemahaman materi IPS tentang keragaman suku dan budaya Indonesia pada siswa kelas IV SD/MI. Pendekatan yang lebih terfokus dan kontekstual ini memungkinkan penelitian penulis untuk menilai secara langsung efektivitas

---

<sup>26</sup> Mujahid, Subiyantoro, and Heru Sulistya, "Building Religiosity and Independence of Life as a Means of Increasing Self Efficacy in Middlers and Beggs," *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)* 6, no. 2 (2025): 577–91, <https://doi.org/10.33474/jp2m.v6i2.23687>.

media pembelajaran dalam mencapai tujuan belajar yang spesifik, sekaligus memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif.

4. Penelitian yang dilakukan Mega krisdiana dan Ujang Jamaluddin yang berjudul “Pengaruh Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD/MI”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan model kuasi eksperimen, desain nonequivalent control group design. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media flashcard berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD/MI pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi keragaman rumah adat di Indonesia.<sup>27</sup> Persamaan: Sama-sama menggunakan media Flashcard sebagai alat pembelajaran. Perbedaan: Penelitian sebelumnya meneliti materi keragaman rumah adat di indonesia, sedangkan penelitian ini berfokus pada materi keanekaragaman suku dan bangsa di indonesia.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Reza Bellasanya dan Zaini Dahlan berjudul “pengembangan media pembelajaran kartu kata bergambar (flash card) untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan kelas i min 4 kota medan” dengan menggunakan metode Research & Development (R&D). Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan temuan tersebut media flashcard materi vokal terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan

---

<sup>27</sup> Mega Krisdiana and Ujang Jamaludin, “Pengaruh Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 10, no. 2 (2023): 341–54, <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1257>.

keterampilan membaca awal siswa kelas satu MIN 4 Kota Medan. Persamaan: Sama-sama menggunakan media Flashcard sebagai alat pembelajaran. Perbedaan: Penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan kelas i min 4 kota medan, sedangkan penelitian yang dilakukan saat ini fokus pada penggunaan media flashcard untuk meningkatkan kemandirian belajar dan pemahaman materi keragaman suku dan budaya di indonesia.

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan mengintegrasikan dua variabel utama, yakni kemandirian belajar dan pemahaman materi siswa, melalui pemanfaatan media pembelajaran flashcard. Penelitian ini memperluas cakupan studi sebelumnya dengan menekankan materi IPS tentang keragaman suku dan budaya Indonesia untuk siswa kelas IV SD/MI. Selain itu, pendekatan yang lebih kontekstual dan spesifik ini memungkinkan penilaian efektivitas media pembelajaran secara langsung dalam meningkatkan kemandirian belajar sekaligus pemahaman materi, sehingga hasilnya diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan strategi pembelajaran interaktif yang inovatif di tingkat Sekolah Dasar.

#### **F. Kerangka Teori**

Landasan teori memuat berbagai konsep, prinsip, dan hasil penelitian yang relevan yang digunakan untuk mendukung dan memperkuat argumentasi dalam penelitian. Teori-teori yang disajikan berfungsi sebagai acuan dalam merumuskan kerangka berpikir, menyusun instrumen, serta menganalisis data dalam penelitian

ini. Dengan adanya landasan teori, diharapkan penelitian memiliki pijakan ilmiah yang jelas dan terarah.

## 1. Media Pembelajaran

### a. Pengertian media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber belajar ke penerima pesan dalam rangka merangsang pikiran, perhatian, minat, dan perasaan siswa agar tercipta proses belajar yang efektif.<sup>28</sup> Media ini bisa berupa alat bantu visual, audio, atau gabungan keduanya yang mendukung terciptanya pengalaman belajar. Menurut Gerlach dan Ely, media pembelajaran mencakup segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam kegiatan belajar mengajar.<sup>29</sup> Hal ini mencakup buku, video, gambar, grafik, slide, hingga teknologi digital. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, namun juga menjadi komponen integral yang memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Sebuah media disebut sebagai media pembelajaran apabila mengandung tujuan instruksional dan mendukung tercapainya kompetensi.<sup>30</sup> Artinya, media harus memiliki unsur edukatif, bukan sekadar hiburan. Oleh karena itu, pemilihan media

<sup>28</sup> Septy Nurfadillah et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1," *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains* 3, no. 1 (2021): 153–63, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.

<sup>29</sup> Najwa Rohima, "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa," *Publikasi Pembelajaran* 1, no. 1 (2023): 1–12.

<sup>30</sup> Agus Budiman and Moh. Al-Ahyar, "Penggunaan Media Youtube Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Maharah Al-Kalam Bahasa Arab," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4 (2022): 1349–58.



perlu mempertimbangkan efektivitas dalam menyampaikan pesan ajar. Keberadaan media ini harus sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Dengan begitu, proses belajar mengajar akan lebih terarah dan bermakna bagi siswa.

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.<sup>31</sup> Ketika guru menggunakan media yang tepat, siswa lebih mudah memahami informasi yang kompleks karena disajikan dalam bentuk yang lebih menarik dan konkret. penggunaan media juga dapat mengakomodasi perbedaan gaya belajar siswa, misalnya visual, auditori, maupun kinestetik.<sup>32</sup> Dalam konteks pendidikan dasar, media pembelajaran menjadi alat bantu yang sangat efektif karena anak-anak pada jenjang ini masih berada pada tahap operasional konkret. Media yang bersifat visual atau manipulatif sangat membantu mereka dalam memahami konsep yang abstrak. Selain itu, media juga dapat menciptakan suasana kelas yang hidup dan meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Penggunaan media seperti permainan edukatif atau multimedia lainnya dapat mendorong siswa untuk belajar lebih mandiri dan berpikir kritis. Dengan demikian, penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Maka dari itu,

---

<sup>31</sup> Agus Agus Susilo, "Peran Guru Sejarah Dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 4, no. 2 (2020): 79, <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i2.649>.

<sup>32</sup> Didin Widyartono Nova Auliatul Azizah, "GAYA BELAJAR VISUAL, AUDITORIAL, DAN KINESTETIK: TEMUAN DARI SISWA KELAS VII," *Journal of Language, Literature, and Arts* 4, no. 11 (2024): 1117–23, <https://doi.org/10.17977/um064v4i112024p1117-1123>.

guru perlu memahami prinsip pemilihan media yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Media pembelajaran juga berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Saat ini, guru tidak hanya terbatas pada media konvensional seperti papan tulis atau gambar statistik, namun juga dapat memanfaatkan media seperti video animasi, aplikasi pembelajaran, dan platform internet. Perkembangan ini memberikan peluang besar bagi guru untuk merancang pembelajaran yang lebih inovatif dan responsif terhadap kebutuhan zaman. Media memungkinkan penyajian materi secara lebih dinamis dan dapat diakses kapan saja oleh siswa, sehingga mendukung pembelajaran teknologi atau blended learning.<sup>33</sup> Namun, dalam penerapannya, guru tetap harus memperhatikan aspek pedagogi, bukan sekadar mengikuti tren. Media harus selaras dengan tujuan pembelajaran, materi yang diajarkan, serta kondisi siswa. Pemanfaatan media juga harus disertai dengan literasi teknologi agar penggunaannya efektif dan tidak menimbulkan kebingungan. Oleh karena itu, guru perlu terus meningkatkan kompetensinya dalam mengembangkan dan mengelola media pembelajaran yang relevan dan adaptif. Dengan demikian, media pembelajaran akan menjadi jembatan penting dalam menciptakan pendidikan yang berkualitas.

#### b. Manfaat media pembelajaran

---

<sup>33</sup> Lutfi, "Media Pembelajaran Digital Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Di RA Hasanussholihat Tangerang," *Jurnal Tahsinia* 4, no. 2 (2023): 288–99, <http://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/article/view/195>.

Media pembelajaran tentunya mempunyai peran yang penting dalam proses pembelajaran. Berikut ini beberapa manfaat media pembelajaran.<sup>34</sup>

- 1) Membantu dalam proses berlangsungnya suatu pembelajaran antara guru dengan siswa

Banyaknya materi yang akan disampaikan kepada siswa membuat pendidik harus menggunakan alat bantu untuk mempermudah siswa dalam memahami materi. Karena tidak semua materi dapat disampaikan secara verbal, perlu adanya alat bantu yaitu media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan tentunya guru akan terbantu dengan adanya media pembelajaran.

- 2) Meningkatkan minat, semangat, dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran

Media pembelajaran yang inovatif akan membuat siswa Antusias untuk mempelajari hal baru sehingga minat, semangat, dan motivasi siswa akan terbangun dalam memahami materi yang akan disampaikan melalui media pembelajaran yang membantu mempermudah dalam proses pembelajaran. Rasa ingin tahu pada siswa juga meningkat dan tentunya interaksi yang terjalin antara siswa, guru, dan sumber belajar dapat terjadi secara . Media

---

<sup>34</sup> Daryanti Daryanti and Taufina Taufina, "Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Model Picture and Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Basicedu* 4, no. 2 (2020): 484–90, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.368>.

pembelajaran mempunyai kedudukan yang penting dalam proses pembelajaran karena terjadi keterlibatan siswa secara langsung dalam memperoleh konsep secara mandiri.

3) Mengantisipasi adanya keterbatasan waktu, ruang, tenaga, serta daya indra

Kompleksnya beberapa materi dalam pembelajaran membuat waktu serta ruang yang panjang dalam prosespenyampaiannya. Maka dari itu, untuk mengatasi adanya keterbatasan tersebut perlu adanya penyesuaian dengan karakteristik materi. Dengan begitu keterbatasan tersebut akan teratasi. Contohnya saja melihat proses pembelajaran di masa pandemik ini yang serba online memerlukan media pembelajaran yang dapat diakses secara online, kapan saja, dan dimana saja seperti halnya e-learning.

c. Macam-macam media pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai beberapa macam yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan, berikut macam-macam media pembelajaran<sup>35</sup>:

1) Media pembelajaran lihat (Visual)

---

<sup>35</sup> Maghfiroh Shofia and Suryana Dadan, “Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 05, no. 01 (2021): 1560–61.

Media pembelajaran lihat merupakan media pembelajaran yang dapat membantu menstimulasi indera penglihatan yaitu mata dalam proses pembelajaran.

## 2) Media pembelajaran dengar (Audio)

Media pembelajaran dengar merupakan media pembelajaran yang dapat membantu menstimulasi indera pendengaran yaitu telinga dalam proses pembelajaran. Contohnya radio, speaker, dan piringan hitam.

## 3) Media pembelajaran lihat-dengar (Audio Visual)

Media pembelajaran lihat-dengar merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan dengan melihat dan mendengarkan materi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini paling kompleks karena menggabungkan antara indera penglihatan dan pendengaran dalam proses pembelajaran. Contohnya video, film, yang dapat dibantu dengan adanya listrik dan proyektor.

## 2. Media Flashcard

### a. Media Flashcard

Media flashcard merupakan alat bantu berupa kartu yang dibuat menggunakan fitur aplikasi canva, Quizlet dan Kahoot serta aplikasi yang lainnya.<sup>36</sup> Flashcard digunakan untuk membantu siswa dalam mengingat

---

<sup>36</sup> Tarsim, "IMPLEMENTASI EDUGAME DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JAWA DI MI MA'ARIF NU TELUK BANYUMAS," *Tesis UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri*, 2021.

dan memahami materi pelajaran melalui metode tanya-jawab atau berulang. Dalam versi, flashcard menambahkan fitur seperti animasi, audio, atau elemen klik yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Media ini sangat sesuai digunakan di Sekolah Dasar karena penyajiannya yang visual mampu menjangkau cara belajar anak-anak yang cenderung konkret dan aktif. Flashcard sangat cocok untuk memperkuat daya ingat, mempercepat proses pengenalan konsep, dan meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar.<sup>37</sup> Dalam penggunaannya, media ini dapat dibuat menggunakan berbagai aplikasi, seperti Canva, PowerPoint, atau alat lainnya. Flashcard juga dapat digunakan dalam kegiatan individu maupun kelompok, baik secara luring maupun bold. Karena sekilasnya, media ini dapat diadaptasi untuk berbagai mata pelajaran, salah satunya materi IPS tentang keragaman suku dan budaya Indonesia di kelas IV SD.

b. Tampilan Media Flashcard

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

---

<sup>37</sup> Imro Atus Sholeha Diana Wulandari, Nur Khosiah, "INTERNALISASI KEMAMPUAN MENGHAFAK SISWA MENGGUNAKAN MEDIA FLASHCARD MELALUI EKSTRAKURIKULER TAHFIDZ DI MADRASAH IBTIDAIYAH NURUL ISLAM MAYANGAN," *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)* 5, no. 1 (2025): 378–87.





Gambar 1. 1 Tampilan Media Flashcard

Tampilan flashcard pada umumnya berbentuk kartu dua sisi, di mana sisi depan berisi pertanyaan, gambar, atau kata kunci, dan sisi belakang berisi jawaban atau penjelasan. Dalam format manual, flashcard dapat dirancang secara sederhana namun tetap menarik dengan berbagai elemen, seperti:

### 1) Gambar dan Ilustrasi Berwarna

Gambar rumah adat, pakaian tradisional, suku bangsa, atau upacara adat ditempel di sisi depan kartu untuk menarik perhatian siswa dan membantu mereka mengenali materi secara visual.

### 2) Tulisan Singkat dan Jelas

Sisi belakang kartu berisi keterangan ringkas, misalnya nama budaya, asal daerah, dan ciri khas. Tulisan dibuat dengan huruf besar agar mudah dibaca oleh siswa SD/MI.

### 3) Kode atau Penomoran

Setiap kartu diberi nomor atau tanda tertentu agar mudah diurutkan, serta dapat dikategorikan berdasarkan tema (misalnya warna hijau untuk suku, biru untuk rumah adat, merah untuk upacara/tradisi).

#### 4) Warna dan Desain Tematik

Bagian pinggir kartu atau latar belakang bisa diberi warna cerah sesuai tema budaya, sehingga kartu lebih atraktif dan tidak monoton.

#### 5) Bahan yang Kokoh dan Tahan Lama

Flashcard dibuat dari kertas karton atau manila tebal, kemudian dilaminasi atau dilapisi plastik agar tidak mudah rusak ketika sering digunakan siswa di kelas.

Tampilan media flashcard manual ini dapat disusun menggunakan potongan gambar dari buku, majalah, atau hasil cetakan, lalu ditempel pada kartu karton berukuran sekitar 10 x 15 cm. Guru dapat menggunakannya dengan cara memperlihatkan sisi gambar untuk ditebak siswa, kemudian menunjukkan sisi belakang sebagai kunci jawaban. Dengan desain yang sederhana, berwarna, dan mudah dipahami, media flashcard manual membantu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan di kelas, terutama dalam pembelajaran tematik IPS di SD/MI.

#### c. Kelebihan dan Kekurangan Media Flashcard

Media flashcard memiliki banyak kelebihan yang mendukung proses belajar mengajar di sekolah dasar. Di antaranya:

- 1) Meningkatkan Memori dan Pengulangan: Flashcard membantu siswa mengingat informasi melalui latihan berulang.
- 2) Menyenangkan: penggunaan media flashcard membuat siswa tertarik dan tidak cepat bosan.
- 3) Fleksibel dan Praktis: Dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring.
- 4) Mudah disesuaikan: Guru dapat membuat materi flashcard sesuai tema pembelajaran yang sedang berlangsung.
- 5) Melatih Kemandirian dan Kolaborasi :

Cocok untuk belajar mandiri maupun kerja kelompok. Namun, flashcard juga memiliki kekurangan. Salah satunya adalah keterbatasan dalam menjelaskan konsep yang lebih kompleks karena sifat yang ringkas. Selain itu, jika tidak dirancang dengan baik, media ini bisa menjadi terlalu sederhana dan kurang menarik. Kelemahan lainnya adalah kebutuhan akses perangkat dan keterampilan teknologi bagi guru dan siswa dalam memanfaatkan flashcard secara maksimal. Oleh karena itu, desain dan penggunaan media ini perlu disesuaikan dengan kemampuan serta kondisi peserta didik.

#### d. Langkah Penggunaan Media Flashcard

Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran flashcard yang dapat diterapkan dalam meningkatkan kemandirian belajar dan pemahaman

materi IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar. Berikut adalah langkah-langkah penggunaan media pembelajaran flashcard;

- 1) Perencanaan : Tentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta kompetensi dasar yang sesuai.
- 2) Pengembangan Media : Buat atau pilih flashcard menggunakan aplikasi seperti Canva, Quizlet atau Kahoot. Masukkan konten yang sesuai dengan materi, misalnya gambar suku bangsa, rumah adat, atau pakaian tradisional.
- 3) Implementasi dalam Pembelajaran : Kenalkan flashcard kepada siswa dan menjelaskan cara menghibur. Lakukan kegiatan seperti tebak gambar, pertemuan budaya dengan daerah, atau kuis cepat.
- 4) Evaluasi dan Refleksi : Memberikan latihan atau tugas Flashcard untuk mengukur pemahaman siswa. Lakukan refleksi bersama siswa mengenai pengalaman belajar dengan media ini dan perbaiki media jika diperlukan.

Langkah-langkah ini dapat membantu guru menyusun pembelajaran yang menarik dan bermakna, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dan mandiri dalam belajar.

### 3. Kemandirian Belajar

Kemandirian belajar merupakan kemampuan siswa untuk mengatur, mengendalikan, dan bertanggung jawab atas proses belajarnya sendiri. Menurut Zimmerman, kemandirian belajar dipahami melalui konsep *self-regulated learning*, yaitu proses ketika siswa mampu menetapkan tujuan,

memilih strategi, memantau kemajuan, dan mengevaluasi hasil belajar secara mandiri.<sup>38</sup> Knowles yang dikembangkan oleh Brockett dan Hiemstra mendefinisikan kemandirian belajar sebagai bentuk *self-directed learning*, yakni inisiatif individu dalam merancang, melaksanakan, dan menilai kegiatan belajarnya tanpa bergantung sepenuhnya pada pihak eksternal.<sup>39</sup> Sementara itu, Deci dan Ryan melalui *self-determination theory* menekankan bahwa kemandirian belajar erat kaitannya dengan motivasi intrinsik, otonomi, serta rasa kompetensi yang dimiliki oleh siswa.<sup>40</sup>

Tingkat kemandirian belajar dalam diri siswa dapat diamati dari beberapa aspek. Pertama, kesadaran siswa dalam merencanakan kegiatan belajar, misalnya menyiapkan buku dan mengatur jadwal sendiri.<sup>41</sup> Kedua, kemampuan mereka dalam mengambil keputusan belajar, seperti memilih strategi atau cara memahami materi.<sup>42</sup> Ketiga, keteguhan dalam menghadapi kesulitan, yaitu tetap berusaha meskipun mengalami hambatan.<sup>43</sup> Keempat,

<sup>38</sup> Barry J Zimmerman and Dale H Schunk, *Self-Regulated Learning and Academic Achievement: Theoretical Perspectives* (Routledge, 2013), [https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=og4hVOcjcqMC&oi=fnd&pg=PR1&dq=Zimmerman,+B.+J.,+%26+Schunk,+D.+H.+\(2011\).+Self-regulated+learning+and+academic+achievement:+Theoretical+perspectives+\(2nd+ed.\).+Routledge&ots=sY5-eERWOr&sig=iSic1gbEOD0IwQCBR-hS](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=og4hVOcjcqMC&oi=fnd&pg=PR1&dq=Zimmerman,+B.+J.,+%26+Schunk,+D.+H.+(2011).+Self-regulated+learning+and+academic+achievement:+Theoretical+perspectives+(2nd+ed.).+Routledge&ots=sY5-eERWOr&sig=iSic1gbEOD0IwQCBR-hS).

<sup>39</sup> Ralph G. Brockett and Roger Hiemstra, *Self-Direction in Adult Learning*, *Routledge Is an Imprint of the Taylor & Francis Group, an Informa Business*, 2018, <https://doi.org/10.4324/9780429457319>.

<sup>40</sup> Edward L Deci and Richard M Ryan, "Self-Determination Theory," *Handbook of Theories of Social Psychology* 1, no. 20 (2012): 416–36.

<sup>41</sup> Nurul Amelia and Febrina Dafit, "Strategi Guru Dalam Menanamkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 7, no. 1 (2023): 142–49, <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i1.59956>.

<sup>42</sup> Rahma Azzahrah Putri et al., "Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar," *Cerdika: Jurnal Ilmiah Indonesia* 1, no. 2 (2021): 157–63, <https://doi.org/10.59141/cerdika.v1i2.26>.

<sup>43</sup> Haerul Anwar, Meilla Dwi Nurmala, and Lenny Wahyuningsih, "Peran Guru Kelas Sebagai Pelaksana Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Di SD Negeri Cening 2," *Edu Sociata ( Jurnal Pendidikan Sosiologi )* 7, no. 2 (2024): 741–53, <https://doi.org/10.33627/es.v7i2.2985>.

adanya rasa percaya diri bahwa keberhasilan belajar merupakan hasil dari usahanya sendiri.<sup>44</sup> Kelima, dorongan motivasi intrinsik yang membuat siswa belajar bukan karena paksaan, tetapi karena kebutuhan dan rasa ingin tahu.<sup>45</sup>

Berdasarkan teori yang dikemukakan Zimmerman, Knowles, serta Deci dan Ryan, indikator kemandirian belajar yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

a. Perencanaan belajar (time management)

Indikator ini menunjukkan kemampuan siswa dalam mengatur jadwal dan menyiapkan sarana belajar. Siswa yang mandiri tidak hanya menunggu arahan dari guru atau orang tua, tetapi mampu merancang waktu belajar secara teratur, misalnya dengan membuat jadwal harian, menentukan prioritas tugas, dan menyiapkan buku maupun alat tulis sebelum belajar dimulai. Perencanaan belajar juga mencakup kesiapan mental dalam menghadapi proses pembelajaran, sehingga siswa memiliki arah yang jelas tentang apa yang ingin dicapai. Dengan demikian, perencanaan belajar mencerminkan kesadaran siswa terhadap pentingnya manajemen waktu dan kesiapan diri.

b. Strategi belajar efektif

<sup>44</sup> Yayan Alpian, Sri Wulan Anggraeni, and Siti Priatin, "KONSEP DIRI DENGAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA SEKOLAH DASAR," *Jurnal Elementaria Edukasia* 3, no. 2 (2020): 370–83.

<sup>45</sup> Dwi Dipta Dalilah, Encep Andriana, and Siti Rokmanah, "Pentingnya Motivasi Guru Guna Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 5 (2023): 119–35, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.1898>.



Strategi belajar yang efektif merupakan bagian penting dari kemandirian belajar karena menunjukkan adanya kesadaran siswa dalam memilih cara belajar yang sesuai dengan kebutuhannya. Siswa dapat menggunakan berbagai metode, seperti mencatat poin penting, membuat peta konsep, membaca ulang materi, hingga berdiskusi dengan teman sebaya. Pemilihan strategi belajar yang tepat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan efisien. Selain itu, indikator ini menegaskan bahwa siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan aktif mengolahnya melalui cara yang mereka anggap paling sesuai.

c. Ketahanan belajar (self-control)

Indikator ini berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menjaga fokus dan konsistensi saat belajar meskipun terdapat gangguan dari lingkungan sekitar. Siswa yang memiliki ketahanan belajar akan tetap melanjutkan aktivitas belajarnya meskipun ada ajakan bermain, suara bising, atau godaan menggunakan gawai. Selain itu, mereka mampu menahan diri dari kegiatan yang tidak bermanfaat dan tetap berkomitmen untuk menyelesaikan kewajiban akademiknya. Ketahanan belajar juga mencerminkan kesungguhan dan tanggung jawab siswa terhadap proses belajar yang dijalani.

d. Percaya diri dan penghargaan pribadi

Rasa percaya diri merupakan aspek penting dalam kemandirian belajar. Siswa yang percaya diri akan yakin terhadap kemampuannya dalam memahami materi pelajaran dan menyelesaikan tugas yang diberikan.

Mereka tidak mudah minder atau ragu, bahkan merasa bangga jika berhasil menguasai suatu topik. Selain itu, siswa mampu menghargai keberhasilan sebagai hasil dari usaha sendiri, bukan semata-mata bantuan orang lain. Indikator ini mencerminkan adanya motivasi internal yang mendorong siswa untuk berprestasi dan percaya bahwa dirinya mampu menghadapi tantangan akademik.

e. Refleksi dan evaluasi diri

Refleksi adalah kemampuan siswa meninjau kembali proses belajar yang telah dilakukan, sedangkan evaluasi diri adalah kemampuan menilai sejauh mana pencapaian yang diperoleh. Siswa yang memiliki kemandirian belajar akan terbiasa membaca ulang materi jika belum paham, mencari sumber tambahan, atau bertanya kepada guru dan teman. Mereka tidak cepat puas dengan hasil yang sudah ada, melainkan selalu berusaha memperbaiki kelemahan. Dengan demikian, refleksi dan evaluasi diri membantu siswa terus meningkatkan kualitas belajarnya secara berkelanjutan.

f. Kemandirian dalam menyelesaikan tugas

Indikator ini menekankan kemampuan siswa untuk menyelesaikan tugas akademik secara mandiri, tepat waktu, dan tuntas. Siswa yang mandiri tidak selalu mengandalkan bantuan dari orang lain, melainkan berusaha mencari solusi sendiri ketika menghadapi kesulitan. Mereka juga memiliki rasa tanggung jawab tinggi terhadap kewajiban belajar, sehingga menyelesaikan pekerjaan sekolah bukan karena paksaan, tetapi sebagai bentuk komitmen

pribadi. Kemandirian dalam menyelesaikan tugas mencerminkan tingkat disiplin serta rasa tanggung jawab siswa terhadap proses belajarnya.

g. Inisiatif dalam belajar

Siswa yang mandiri cenderung menunjukkan inisiatif dalam proses belajarnya. Mereka tidak menunggu perintah guru untuk belajar, tetapi aktif mencari informasi tambahan dari buku, internet, atau sumber belajar lainnya. Indikator ini memperlihatkan bahwa siswa memiliki dorongan internal untuk memperkaya pengetahuan dan memperdalam pemahaman. Inisiatif belajar juga ditunjukkan dengan keinginan untuk mencoba hal baru, membuat catatan sendiri, atau menyiapkan pertanyaan untuk diskusi di kelas. Hal ini membuktikan bahwa kemandirian belajar tidak lepas dari semangat mencari tahu dan rasa ingin tahu yang tinggi.

h. Belajar tanpa paksaan eksternal

Indikator ini mencerminkan motivasi siswa yang murni datang dari kesadaran pribadi. Siswa belajar bukan karena disuruh guru atau orang tua, melainkan karena menyadari pentingnya pendidikan untuk masa depan. Belajar tanpa paksaan eksternal menunjukkan bahwa siswa memiliki kesadaran diri akan nilai dari proses belajar. Mereka mampu mengambil keputusan sendiri kapan harus belajar, bahkan ketika tidak ada yang mengawasi. Dengan demikian, kegiatan belajar yang dilakukan benar-benar berasal dari kesadaran dan kebutuhan pribadi.

i. Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik adalah dorongan internal yang membuat siswa belajar karena rasa ingin tahu, kebutuhan akan pengetahuan, atau kepuasan pribadi setelah memahami suatu materi. Siswa dengan motivasi intrinsik tinggi tidak hanya belajar demi nilai atau penghargaan eksternal, tetapi karena mereka menikmati proses belajar itu sendiri. Mereka lebih memilih kegiatan belajar daripada aktivitas lain yang kurang bermanfaat, serta merasa puas ketika berhasil memecahkan masalah atau menguasai topik tertentu. Indikator ini menegaskan bahwa kemandirian belajar sangat erat kaitannya dengan motivasi yang tumbuh dari dalam diri siswa.

Berdasarkan uraian indikator di atas, dapat disimpulkan bahwa kemandirian belajar merupakan kemampuan kompleks yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Siswa yang mandiri dalam belajar bukan hanya mampu merencanakan dan mengendalikan aktivitas belajarnya, tetapi juga menunjukkan kepercayaan diri, inisiatif, serta motivasi intrinsik dalam mencapai tujuan belajar. Kesembilan indikator yang telah dijabarkan tersebut dijadikan landasan dalam penyusunan instrumen penelitian, sehingga setiap butir angket yang digunakan untuk mengukur kemandirian belajar siswa memiliki dasar teoretis yang kuat. Dengan demikian, instrumen penelitian tidak hanya menggambarkan konsep kemandirian belajar secara abstrak, tetapi juga dapat mengukur kondisi nyata siswa di lapangan secara valid dan terarah.

#### 4. Pemahaman Materi

Pemahaman merupakan salah satu aspek penting dalam ranah kognitif yang menjadi dasar dalam proses belajar. Menurut Bloom pemahaman (*comprehension/understanding*) merupakan tingkat kemampuan berpikir setelah mengingat, yang ditandai dengan kemampuan untuk menangkap makna dari materi yang dipelajari.<sup>46</sup> Bloom menjelaskan bahwa pemahaman mencakup kemampuan menjelaskan kembali dengan kata-kata sendiri, menafsirkan, dan memberikan contoh. Taksonomi Bloom kemudian direvisi oleh Anderson dan Krathwohl yang menguraikan pemahaman ke dalam beberapa dimensi kognitif, yaitu *interpreting*, *exemplifying*, *classifying*, *summarizing*, *inferring*, *comparing*, dan *explaining*.<sup>47</sup> Revisi ini memberikan gambaran yang lebih detail mengenai keterampilan yang dapat diukur melalui instrumen pemahaman.

Menurut Anderson dan Krathwohl pemahaman terdiri atas tujuh proses kognitif yang dapat dijadikan indikator untuk mengukur sejauh mana seseorang memahami suatu konsep.<sup>48</sup> Berikut merupakan penjelasan secara rinci tentang pemahaman (*understand*) yang dijelaskan di dalam buku Anderson dan Krathwohl yaitu:

<sup>46</sup> Cecelia Munzenmaier and Nancy Rubin, "Bloom's Taxonomy: What's Old Is New Again," *Perspectives*, 2013, 1–47, [http://www.elearningguild.com/research/archives/index.cfm?id=164&action=viewonly&utm\\_campaign=research-blml3&utm\\_medium=email&utm\\_source=elg-insider](http://www.elearningguild.com/research/archives/index.cfm?id=164&action=viewonly&utm_campaign=research-blml3&utm_medium=email&utm_source=elg-insider).

<sup>47</sup> Ros Anita Kartini Mohamed, Abdul Halim Ali, and Muhammad Nasir, "Aplikasi Ranah Kognitif Anderson & Krahthwohl Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Pantun Di Sekolah Dasar," *Journal of Humanities and Social Sciences* 3, no. 3 (2021): 110–18, <https://doi.org/10.36079/lamintang.jhass-0303.286>.

<sup>48</sup> Lorin W Anderson and David R Krathwohl, *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives: Complete Edition* (Addison Wesley Longman, Inc., 2001).

- a. Interpreting (menafsirkan) yaitu kemampuan mengubah informasi dari satu bentuk ke bentuk lain. Peserta didik yang mampu menafsirkan dapat menjelaskan kembali isi bacaan, mengartikan simbol, atau menggambarkan makna dari suatu pernyataan dengan kata-katanya sendiri.
- b. Exemplifying (memberi contoh) yakni kemampuan memberikan ilustrasi nyata dari konsep yang telah dipelajari. Siswa yang memahami suatu konsep tidak hanya mampu mendefinisikan, tetapi juga dapat menunjukkan contoh-contoh konkret dalam kehidupan sehari-hari, misalnya menyebutkan tradisi Ngaben sebagai budaya khas masyarakat Bali.
- c. Classifying (mengklasifikasikan/mengelompokkan) yaitu kemampuan menggolongkan suatu objek atau informasi ke dalam kategori yang tepat berdasarkan ciri-ciri yang dimilikinya, seperti mengelompokkan rumah Joglo sebagai rumah adat suku Jawa.
- d. Summarizing (meringkas) yaitu kemampuan menyampaikan kembali inti sari atau gagasan pokok dari informasi yang telah dipelajari.
- e. inferring (menyimpulkan) yakni kemampuan menarik kesimpulan dari informasi atau fakta yang tersedia.
- f. Comparing (membandingkan) yaitu kemampuan menemukan kesamaan dan perbedaan antar konsep atau objek, misalnya membandingkan rumah Gadang dengan rumah Joglo.
- g. Explaining (menjelaskan) yaitu kemampuan menjabarkan sebab, alasan, atau mekanisme suatu konsep, misalnya menjelaskan pentingnya pelestarian tradisi sebagai identitas bangsa.



Selain itu, teori belajar bermakna yang dikemukakan Ausubel menegaskan bahwa pemahaman terjadi apabila pengetahuan baru dapat dihubungkan secara bermakna dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa.<sup>49</sup> Dengan demikian, pembelajaran yang menghadirkan konsep baru melalui pengaitan dengan pengalaman nyata akan lebih mudah dipahami oleh siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan Piaget tentang tahap perkembangan kognitif, di mana anak usia sekolah dasar berada pada tahap *operasional konkret*.<sup>50</sup> Pada tahap ini, anak lebih mudah memahami materi apabila disajikan melalui media konkret, visual, atau benda nyata. Oleh karena itu, penggunaan media flashcard dalam penelitian ini dipandang relevan untuk mendukung peningkatan pemahaman siswa.

Berdasarkan landasan teori tersebut, instrumen pemahaman materi dalam penelitian ini dirancang dengan mengacu pada kerangka taksonomi Bloom dan revisinya, serta mempertimbangkan teori Ausubel dan Piaget. Instrumen difokuskan pada indikator yang relevan dengan pembelajaran IPS di sekolah dasar, yaitu:

- 1) mengidentifikasi suku-suku bangsa dan daerah asalnya,
- 2) menyebutkan rumah adat dari berbagai suku di Indonesia,
- 3) menjelaskan upacara adat serta tradisi khas suatu daerah, dan

<sup>49</sup> T. y Blown, E. Bryce, "El Aprendizaje Significativo de Ausubel Revisitado. Curr Psychol 43 , 4579–4598.," *Current Psychology* 43, no. 5 (2024): 4579–98, <https://doi.org/10.1007/s12144-023-04440-4>.

<sup>50</sup> Farida Hanum Pakpahan and Marice Saragih, "Theory Of Cognitive Development By Jean Piaget," *Journal of Applied Linguistics* 2, no. 2 (2022): 55–60, <https://doi.org/10.52622/joal.v2i2.79>.

- 4) menjelaskan nilai, makna, serta pentingnya pelestarian budaya dalam kehidupan bermasyarakat.

Instrumen berbentuk tes objektif pilihan ganda sebanyak 40 butir soal yang disusun berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) dalam Kurikulum Merdeka maupun Kurikulum 2013, yaitu

- 1) 3.3: tentang mengidentifikasi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia,
- 2) 3.4: tentang menjelaskan makna keberagaman budaya sebagai kekayaan bangsa, dan
- 3) 4.3: tentang menyajikan hasil identifikasi keragaman budaya melalui berbagai media. Instrumen ini digunakan pada tahap pretest dan posttest untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi sebelum dan sesudah pembelajaran dengan media flashcard.

#### 5. Pembelajaran IPS di SD/MI

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD/MI adalah proses edukatif yang dirancang untuk mengenalkan berbagai fenomena sosial, budaya, dan lingkungan kepada siswa sejak dini. Menurut Ghania Azzahra IPS merupakan integrasi disiplin sosial dan humaniora untuk membentuk warga negara yang berpikir kritis, kreatif, dan bertanggung jawab.<sup>51</sup> Dengan demikian, pembelajaran IPS bertujuan bukan sekadar transfer pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter dan kesadaran

---

<sup>51</sup> Ghania Azzahra et al., "Pendidikan Ips Dalam Mempersiapkan Siswa Menghadapi Tantangan Sosial Dan Ekonomi Di Masa Depan," *Jurnal Inovasi Global* 3, no. 2 (2025): 286–95, <https://doi.org/10.58344/jig.v3i2.283>.

sosial. Tujuan utama pembelajaran IPS di SD/MI adalah menumbuhkan kesadaran sosial dan kebangsaan pada siswa, serta membekali mereka dengan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah. Selain itu, IPS mendidik siswa menjadi individu yang toleran dan peduli terhadap keragaman budaya dan perubahan sosial.<sup>52</sup>

Dalam praktik pembelajaran, terdapat sejumlah materi IPS yang sering menimbulkan kesulitan. Menurut Waluyo Satrio Adji & Abdul Bashith materi seperti globalisasi dan keberagaman budaya sering rentan menimbulkan miskonsepsi dan kurang relevan jika tidak diperbarui sesuai konteks kekinian.<sup>53</sup> Selain itu, siswa mudah merasa bosan ketika IPS diajarkan secara monoton tanpa keterhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Siti Salwa Sabilla Hasan dkk. menyarankan penggunaan media dan strategi kontekstual untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa.<sup>54</sup>

Terdapat beberapa hal yang menjadikan siswa mengalami kesulitan pada materi keragaman suku dan budaya, berikut penjelasan secara detailnya mengenai jenis kesulitan yang dialami siswa dalam mempelajari materi keragaman suku dan budaya.

- a. Materi bersifat abstrak dan menuntut hafalan

---

<sup>52</sup> Azzahra et al.

<sup>53</sup> Abdul Bashith and Waluyo Satrio Adji, "Tantangan Dan Miskonsepsi Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar; Urgensi Pembaruan Materi Kurikulum," *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School* 5, no. 1 (2024): 93–98.

<sup>54</sup> Siti Salwa et al., "Tantangan Dalam Mengatasi Rasa Bosan Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)* 2024, no. 16 (2024): 123–30, <http://e-journal.upr.ac.id/index.php/JP-IPS>.

Banyak konsep keragaman budaya yang berupa nama suku bangsa, rumah adat, pakaian tradisional, tarian, maupun upacara adat. Bagi siswa SD/MI informasi ini seringkali hanya berupa teks atau hafalan sehingga terasa abstrak. Hal ini membuat siswa mudah lupa dan sulit membedakan antara satu budaya dengan yang lain.

b. Jumlah dan keragaman materi yang luas

Indonesia memiliki ratusan suku bangsa dengan ciri budaya yang sangat beragam. Luasnya cakupan materi membuat siswa kewalahan dalam memahami secara mendalam, terutama jika tidak ada media bantu yang memvisualisasikan perbedaan tersebut.

c. Keterbatasan pengalaman langsung

Sebagian besar siswa hanya mengenal budaya daerah asalnya. Mereka jarang memiliki pengalaman langsung berinteraksi dengan suku atau budaya lain, sehingga konsep budaya dari daerah lain terasa jauh dan sulit dipahami.

d. Minimnya penggunaan media pembelajaran

Jika guru hanya menggunakan metode ceramah atau membaca buku teks, siswa akan kesulitan membayangkan keragaman budaya secara konkret.

Padahal, sesuai tahap perkembangan kognitif menurut Piaget, anak SD/MI berada pada tahap *operasional konkret* sehingga membutuhkan media visual, gambar, atau benda nyata untuk memahami materi dengan baik.

e. Nama dan istilah yang asing bagi siswa

Banyak istilah budaya yang kurang familiar, misalnya nama rumah adat seperti *Tongkonan*, *Bolon*, atau *Tanean Lanjhang*. Siswa sering tertukar karena nama-nama tersebut jarang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

f. Keterbatasan waktu pembelajaran

Materi IPS di SD/MI mencakup banyak tema, sehingga waktu khusus untuk membahas keragaman budaya sering terbatas. Akibatnya, guru hanya menyampaikan secara umum tanpa pendalaman yang memadai.

g. Kurangnya keterhubungan dengan kehidupan sehari-hari

Siswa kesulitan melihat manfaat nyata dari mempelajari keragaman budaya. Tanpa pengaitan dengan konteks kehidupan mereka, materi terasa sekadar pengetahuan hafalan, bukan sesuatu yang relevan dengan identitas dan kehidupan sosial mereka.

Dari permasalahan pada materi keragaman suku dan budaya yang telah disinggung di atas, terdapat solusi mengenai kesulitan pada materi keragaman suku dan budaya di tingkat sekolah dasar, berikut penjelasan lengkapnya.

a. Visualisasi Materi Abstrak

Untuk mengatasi sifat materi yang abstrak dan menuntut hafalan, flashcard menghadirkan gambar rumah adat, pakaian tradisional, tarian, maupun upacara adat. Dengan demikian, siswa dapat melihat bentuk konkret budaya yang dipelajari sehingga lebih mudah memahami dan mengingatnya dibandingkan sekadar membaca teks atau mendengarkan ceramah.

b. Penyajian Materi Secara Bertahap

Untuk mengatasi luasnya cakupan keragaman budaya Indonesia, flashcard menyajikan informasi secara ringkas dan spesifik dalam setiap kartu. Misalnya, satu kartu berisi informasi tentang suku Jawa dan rumah Joglo, sementara kartu lainnya membahas tradisi Ngaben di Bali. Penyajian seperti ini membuat siswa belajar lebih fokus dan tidak kewalahan menghadapi banyak informasi sekaligus.

c. Menghadirkan Pengalaman Belajar Tidak Langsung

Untuk mengatasi keterbatasan pengalaman langsung siswa, flashcard berfungsi menghadirkan budaya dari berbagai daerah ke dalam kelas. Siswa yang belum pernah melihat rumah adat Tongkonan atau Tari Saman dapat mengenalnya melalui gambar dan penjelasan singkat yang terdapat pada kartu. Hal ini memperluas wawasan siswa tanpa harus melakukan kunjungan langsung ke daerah asal budaya.

d. Meningkatkan Motivasi Belajar

Untuk mengatasi kebosanan dalam pembelajaran IPS, flashcard dirancang dengan gambar dan warna yang menarik sehingga dapat digunakan guru dalam kegiatan permainan edukatif, seperti tebak budaya atau kuis cepat. Suasana belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran IPS yang sebelumnya dianggap membosankan karena penuh hafalan.

e. Efisiensi Waktu Pembelajaran



Untuk mengatasi keterbatasan waktu dalam pembelajaran, flashcard membantu guru menyampaikan materi secara singkat, padat, dan terstruktur. Informasi pada kartu sudah diringkas sehingga guru cukup memandu siswa untuk membaca dan mendiskusikannya. Dengan cara ini, pembelajaran lebih efektif tanpa mengurangi substansi materi yang harus dipahami siswa.

#### 6. Karakteristik Siswa SD/MI

Pendidikan di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah merupakan jenjang pendidikan dasar yang menjadi fondasi penting bagi perkembangan intelektual, sosial, dan emosional anak.<sup>55</sup> Pada tahap ini, siswa berusia sekitar 6–12 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan pesat dalam aspek fisik maupun psikologis. Pendidikan di sekolah dasar bertujuan memberikan bekal kemampuan dasar berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, serta nilai-nilai moral yang diperlukan untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan lebih tinggi.<sup>56</sup> Oleh karena itu, pembelajaran pada tingkat SD/MI harus memperhatikan karakteristik perkembangan peserta didik agar sesuai dengan kebutuhan dan kapasitas mereka.

<sup>55</sup> Ulwiyatin Nafsiyah, “AKSELERASI PENDIDIKAN PADA ANAK SEKOLAH DASAR/MADRASAH IBTIDA’IYAH (PERSPEKTIF PENDIDIKAN ISLAM),” *Akselerasi Pendidikan Pada Anak Sekolah Dasar/Madrasah Ibtida’iyah (Perspektif Pendidikan Islam)* 2, no. 2 (2021): 60.

<sup>56</sup> Dewi Ixfina, Ficky, and Nur Rohma Siti, “Dasar-Dasar Pendidikan Sebagai Pembentuk Moral Dan Intelektual Peserta Didik Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Cendekia Ilmiah* 4, no. 2 (2025): 222–31.

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret dan tahap operasional formal. Berikut penjelasan secara detail mengenai tahapan tersebut.

a. Tahap Operasional Konkret (7-11 Tahun)

Pada tahap ini, anak mulai mampu berpikir logis, tetapi pemikirannya masih terbatas pada objek yang bersifat nyata, dapat diamati, dan dialami secara langsung. Anak sudah bisa melakukan klasifikasi, membandingkan, memahami sebab-akibat sederhana, serta mengurutkan informasi secara sistematis. Namun, mereka masih kesulitan memahami konsep yang bersifat abstrak dan hipotetis. Oleh karena itu, pembelajaran di SD/MI idealnya menggunakan media konkret, gambar, simulasi, atau pengalaman langsung agar konsep yang diajarkan lebih mudah dipahami.

b. Tahap Operasional Formal (11 Tahun ke Atas)

Memasuki usia sekitar 11–12 tahun, sebagian siswa mulai beralih ke tahap operasional formal, meskipun perkembangan ini bervariasi pada setiap individu. Pada tahap ini, anak sudah mampu berpikir abstrak, menalar secara deduktif, serta membayangkan berbagai kemungkinan yang belum dialami secara langsung. Mereka dapat memecahkan masalah dengan mempertimbangkan hipotesis atau ide-ide yang lebih kompleks. Namun demikian, karena sebagian besar siswa SD/MI masih berada pada tahap operasional konkret, pembelajaran IPS dan materi keragaman budaya akan lebih efektif jika disampaikan dengan media yang sederhana, visual, dan

kontekstual, baru kemudian secara bertahap diarahkan menuju pemikiran abstrak.<sup>57</sup>

Selain Piaget, Vygotsky juga memberikan kontribusi penting melalui konsep Zone of Proximal Development (ZPD) dan scaffolding. Menurut Vygotsky, perkembangan kognitif anak sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dengan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu.<sup>58</sup> Anak dapat mencapai pemahaman yang lebih tinggi apabila diberi bimbingan atau dukungan yang tepat (scaffolding) sebelum mereka mampu belajar mandiri. Hal ini berarti bahwa pembelajaran di SD/MI harus dirancang kolaboratif, interaktif, serta memberi ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi budaya secara bersama-sama.

Hurlock (2012) menambahkan bahwa anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik khusus, antara lain rasa ingin tahu yang tinggi, energi yang melimpah, kecenderungan suka bermain, serta cepat merasa bosan terhadap aktivitas monoton.<sup>59</sup> Oleh karena itu, guru perlu mengemas pembelajaran dengan cara yang menarik, penuh variasi, serta memberi kesempatan siswa untuk berpartisipasi aktif. Dalam konteks pembelajaran IPS, penggunaan media visual seperti flashcard sangat sesuai dengan

---

<sup>57</sup> Alon Mandimpu Nainggolan and Adventrianis Daeli, "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implikasinya Bagi Pembelajaran," *Journal of Psychology "Humanlight"* 2, no. 1 (2021): 31–47, <https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>.

<sup>58</sup> Titin Mariatul Qiptiyah Dosen, "TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK (Vygotsky)," *CHILDHOOD EDUCATION: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. February (2024): 4–6.

<sup>59</sup> Nandang Kosim, "Problematisasi Perkembangan Pada Anak Usia Sekolah Dasar," *Ta'dibiya* 2, no. 1 (2022): 1–11, <https://doi.org/10.61624/japi.v2i1.7>.

karakteristik tersebut, karena mampu menarik perhatian siswa sekaligus memudahkan pemahaman konsep yang abstrak menjadi lebih konkret.

### G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis pada dasarnya merupakan suatu perkiraan atau dugaan sementara yang diajukan oleh peneliti berkaitan dengan adanya hubungan di antara variabel-variabel yang sedang diteliti. Menurut Creswell hipotesis merupakan pernyataan yang berisi prediksi atau dugaan peneliti mengenai adanya hubungan di antara variabel-variabel penelitian.<sup>60</sup> Dugaan tersebut sifatnya belum tentu benar, sehingga masih memerlukan pembuktian lebih lanjut melalui proses analisis data yang sistematis. Dalam tradisi penelitian kuantitatif, hipotesis secara umum dibedakan menjadi dua kategori utama, yaitu hipotesis nol ( $H_0$ ) serta hipotesis alternatif ( $H_a$ ).

Hipotesis nol ( $H_0$ ) mengemukakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang berarti atau signifikan antara variabel-variabel yang diteliti, baik itu dalam perbandingan hasil pre-test dan post-test maupun dalam pengukuran antar kelompok penelitian. Apabila hipotesis nol ini diterima, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar tidak memberikan perubahan yang cukup signifikan terhadap peningkatan kemandirian belajar maupun pemahaman materi tentang keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia.

Sebaliknya, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) menegaskan adanya perbedaan yang nyata dan signifikan antara variabel-variabel yang dianalisis. Dengan kata lain,

---

<sup>60</sup> J. david cresweel John w. creswell, *Researc Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approahes, Writing Center Talk over Time* (SAGE Publications Asia-Pacific Pte. Ltd, 2018), <https://doi.org/10.4324/9780429469237-3>.

apabila  $H_a$  diterima, maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berupa flashcard memiliki peningkatan yang positif sekaligus signifikan dalam meningkatkan kemandirian belajar serta pemahaman materi mengenai keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia pada peserta didik.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Penelitian ini memulai pembahasan dalam BAB I sebagai pengantar atas empat bab pembahasan berikutnya tentang isi dan kesimpulan. Bab Pendahuluan mengemukakan latar belakang permasalahan mengapa MI Ma'arif Bego Yogyakarta dipilih sebagai objek penelitian. Berdasarkan masalah yang terjadi di lapangan dibahas dalam sub-bab pertama tersebut, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian ini dilakukan. Pembahasan atas penelitian terdahulu yang berguna untuk menjadi acuan peneliti serta dapat memaksimalkan penelitian dan memperkaya kerangka teoritik penelitian ini dibahas dalam sub-bab tersendiri.

Pembahasan pada BAB II, membahas mengenai jenis penelitian dan pendekatan yang peneliti pilih sebagai corak penelitian. Jenis dan pendekatan penelitian menentukan hasil dari sebuah penelitian. Pada bab ini dijelaskan populasi dan sampel penelitian ini, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data yang dipakai, teknik analisis data, keabsahan data dan penarikan kesimpulan.

Pada BAB III, dijelaskan secara khusus hasil penelitian berdasarkan metode penelitian *kuantitatif* yaitu penelitian yang hasil datanya berupa statistika. Mengenai Efektifitas Media Pembelajaran Flashcard Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Pemahaman Materi Keragaman Suku Dan Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD/MI.

Pada BAB IV penutup dari bab pada tesis ini, yang mencakup kesimpulan dan saran peneliti terhadap subjek penelitian yaitu MI Ma'arif Bego Yogyakarta. Pada bab keempat ini ialah dijelaskan hasil dari penelitian dalam kesimpulan bahasan.





## BAB IV

### KESIMPULAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, penggunaan media pembelajaran flashcard terbukti efektif terhadap peningkatan kemandirian belajar siswa kelas IV. Hal ini didukung oleh analisis Independent Sample t-Test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ( $p < 0,05$ ), yang secara statistik membuktikan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara skor *posttest* kemandirian belajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil ini menunjukkan bahwa media *flashcard* bukan hanya sekedar alat bantu buka, melainkan juga instrumen yang kuat untuk mengembangkan kemandirian siswa. Karakteristik media yang menarik dan mendorong siswa untuk belajar secara mandiri, mengambil inisiatif, dan bertanggung jawab atas proses belajar mereka. Peningkatan ini diperkuat oleh hasil perhitungan N-Gain pada variabel kemandirian belajar yang mencapai 0,6327, berada dalam kategori sedang-tinggi, menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan media ini dalam meningkatkan kemandirian belajar sangatlah baik.
2. Selain kemandirian belajar, media pembelajaran flashcard juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman materi keragaman suku dan budaya Indonesia pada siswa. Hasil analisis data dengan menggunakan Uji Mann Whitney menunjukkan nilai signifikansi yang sama, yaitu sebesar 0,001

( $p < 0,05$ ), yang membuktikan adanya perbedaan signifikan pada skor *posttest* materi pemahaman antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peningkatan ini terjadi karena penggunaan elemen visual dan pada *flashcard* memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat informasi yang disajikan. Namun, tingkat peningkatannya tidak mencapai kemandirian belajar, sebagaimana terlihat dari skor N-Gain pemahaman materi yang berada di angka 0,3015, atau dalam kategori rendah-sedang. Ini mengindikasikan bahwa meskipun media ini efektif, pemahaman materi, terutama yang bersifat kognitif, mungkin memerlukan pendekatan tambahan atau waktu yang lebih lama untuk mencapai peningkatan yang optimal.

#### **B. Implikasi**

Temuan penelitian ini memiliki implikasi penting yang dapat memberikan dampak terhadap pendidikan, terutama dalam konteks pembelajaran di tingkat dasar sekolah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran melalui media *flashcard* tidak hanya mampu meningkatkan penguasaan konten akademis, tetapi juga secara signifikan mengembangkan aspek afektif siswa, yaitu kemandirian belajar. Hal ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya perlu fokus pada transfer pengetahuan, melainkan juga harus memilih metode dan media yang dapat memberdayakan siswa untuk menjadi pembelajar yang aktif dan mandiri. Implementasi media *flashcard* ini dapat menjadi contoh bagi sekolah untuk lebih terbuka terhadap penggunaan teknologi dalam kurikulum, dengan menyediakan pelatihan dan fasilitas yang memadai. Dengan demikian, media ini dapat menjadi solusi untuk mengatasi tantangan pembelajaran konvensional yang cenderung

pasif, dan mendorong lingkungan belajar yang lebih dinamis dan berpusat pada siswa.

### C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan penekanan di atas, berikut adalah beberapa saran yang dapat disampaikan untuk pengembangan lebih lanjut:

1. Disarankan agar guru dapat mengadaptasi dan mengembangkan media pembelajaran Flashcard untuk materi pelajaran lain, tidak hanya terbatas pada keragaman suku dan budaya. Guru juga diharapkan dapat mengintegrasikan media ini dalam berbagai metode pengajaran agar pembelajaran menjadi lebih bervariasi.
2. Bagi Manajemen Sekolah disarankan untuk memperkuat dukungan kelembagaan melalui kebijakan dan supervisi yang mendorong inovasi pembelajaran di lingkungan sekolah. Manajemen sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas yang memadai serta menyelenggarakan pelatihan atau workshop bagi guru agar mampu merancang dan memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti *flashcard* secara efektif. Dengan dukungan tersebut, sekolah dapat menciptakan budaya pembelajaran yang adaptif, kolaboratif, dan berorientasi pada peningkatan mutu pendidikan.
3. Penelitian ini memiliki batasan pada jumlah sampel yang terbatas di satu sekolah. Oleh karena itu, disarankan agar peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian serupa dengan sampel yang lebih luas, pada jenjang pendidikan yang berbeda, atau dengan membandingkan efektivitas

penggunaan media flashcard dengan media pembelajaran teknologi lainnya untuk memberikan hasil yang lebih komprehensif.



## DAFTAR PUSTAKA

- Alifvia, Dhea Ayu, Muhammad Arief Budiman, and Choirul Huda. “Penerapan Model Pembelajaran PBL ( Problem Based Learning ) Berbantu Media Flashcard Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VI SD Kusuma Bhakti.” *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa Dan Sastra* 10, no. 1 (2024): 182–95.
- Alpian, Yayan, Sri Wulan Anggraeni, and Siti Priatin. “KONSEP DIRI DENGAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA SEKOLAH DASAR.” *Jurnal Elementaria Edukasia* 3, no. 2 (2020): 370–83.
- Amelia, Nurul, and Febrina Dafit. “Strategi Guru Dalam Menanamkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 7, no. 1 (2023): 142–49. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i1.59956>.
- Amir, nour ariyanti, Arismunandar, Suardi, Lutfi, and andi dewi riang Tati. “Kemandirian Belajar Sebagai Solusi Peningkatan Keterampilan Abad 21 Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Journal on Education* 07, no. 01 (2024): 6977–86. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.7373>.
- Amisha Mar’atus Sholehah, Zainal Arifin. “PENINGKATAN PEMAHAMAN DAN KEMANDIRIAN BELAJAR MELALUI FLASHCARD PELAJARAN BAHASA MADURA PADA SISWA SEKOLAH DASAR.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10 (2025).
- Ananda, Novia, Meyniar Albina, Universitas Islam, Negeri Sumatera, Medan Estate, and Deli Serdang. “Langkah-Langkah Efektif Dalam Penyusunan Rpp.” *Jurnal Media Akademik (JMA)* 3, no. 1 (2025): 1–17.
- Anderson, Lorin W, and David R Krathwohl. *A Taxonomy for Learning, Teaching,*

*and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives: Complete Edition*. Addison Wesley Longman, Inc., 2001.

Anwar, Haerul, Meilla Dwi Nurmala, and Lenny Wahyuningsih. "Peran Guru Kelas Sebagai Pelaksana Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Di SD Negeri Cening 2." *Edu Sociata ( Jurnal Pendidikan Sosiologi )* 7, no. 2 (2024): 741–53. <https://doi.org/10.33627/es.v7i2.2985>.

Aprilianti, Wiwit, Bagus Amirul Mukmin, and Aji Setya Gaya Putra. "Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Skala Kelas VI SDN Burengan 02 Kediri." *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 5, no. 2 (2025): 490–500. <https://doi.org/10.53624/ptk.v5i2.592>.

Arib, M. Farhan, Meiliza Suci Rahayu, Rusdy A Sidorj, and M Win Afgani. "Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 1 (2024): 5497–5511. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8468>.

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2019.

Athoillah, Achmad, Framz Hardiansyah, and Ahmad Shiddiq. "Pengaruh Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar." *Journal Of Human And Education (JAHE)* 5, no. 2 (2025): 145–53. <https://doi.org/10.31004/jh.v5i2.2369>.

Azhari, Muhammad Taufiq, M Pd Al Fajri Bahri, M Si Asrul, and Tien Rafida. *Metode Penelitian Kuantitatif*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.



- Aziza, One Maoera, and Cici Yulia. "Efektifitas Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pemahaman Kemandirian Belajar Peserta Didik." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 4 (2022): 6003–14. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3635>.
- Azwar, Saifuddin. *Reliabilitas Dan Validitas*, Yogyakarta. Pustaka Pelajar, 2015.
- Azzahra, Ghania, Nanda Vinolia Pratama, Zahra Nur Azizah, Ahmad Ruslan, and Purnama Syae Purrohman. "Pendidikan Ips Dalam Mempersiapkan Siswa Menghadapi Tantangan Sosial Dan Ekonomi Di Masa Depan." *Jurnal Inovasi Global* 3, no. 2 (2025): 286–95. <https://doi.org/10.58344/jig.v3i2.283>.
- Azzahrah Putri, Rahma, Ina Magdalena, Ana Fauziah, and Fitri Nur Azizah. "Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar." *Cerdika: Jurnal Ilmiah Indonesia* 1, no. 2 (2021): 157–63. <https://doi.org/10.59141/cerdika.v1i2.26>.
- Bashith, Abdul, and Waluyo Satrio Adji. "Tantangan Dan Miskonsepsi Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar; Urgensi Pembaruan Materi Kurikulum." *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School* 5, no. 1 (2024): 93–98.
- Brockett, Ralph G., and Roger Hiemstra. *Self-Direction in Adult Learning*. Routledge Is an Imprint of the Taylor & Francis Group, an Informa Business, 2018. <https://doi.org/10.4324/9780429457319>.
- Bryce, T. y Blown, E. "El Aprendizaje Significativo de Ausubel Revisitado. Curr Psychol 43 , 4579–4598." *Current Psychology* 43, no. 5 (2024): 4579–98. <https://doi.org/10.1007/s12144-023-04440-4>.

- Budiman, Agus, and Moh. Al-Ahyar. "Penggunaan Media Youtube Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Maharah Al-Kalam Bahasa Arab." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4 (2022): 1349–58.
- Dafid Fajar Hidayat. "Desain Metode Ceramah Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." In *INOVATIF: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, Dan Kebudayaan*, 8:141–56, 2022. <https://doi.org/10.55148/inovatif.v8i2.300>.
- Dahlan, Zaeni, Abrar Rayyan Sulthan, and Eva Siti Faridah. "Pembelajaran Aktif Sebagai Pendekatan Pembelajaran Yang Inovatif." *Jurnal of Islamic Education in Asia* 2, no. 1 (2025): 15–26.
- dan Mallery, George. "Reliability Analysis for Questionnaires." *United Kingdom*, 2003.  
[https://scholar.google.com/scholar?cites=2892819697450531385&as\\_sdt=2005&sciodt=0,5&hl=en](https://scholar.google.com/scholar?cites=2892819697450531385&as_sdt=2005&sciodt=0,5&hl=en).
- Daryanti, Daryanti, and Taufina Taufina. "Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Model Picture and Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Basicedu* 4, no. 2 (2020): 484–90. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.368>.
- Deci, Edward L, and Richard M Ryan. "Self-Determination Theory." *Handbook of Theories of Social Psychology* 1, no. 20 (2012): 416–36.
- Diana Wulandari, Nur Khosiah, Imro Atus Sholeha. "INTERNALISASI KEMAMPUAN MENGHAFAK SISWA MENGGUNAKAN MEDIA FLASHCARD MELALUI EKSTRAKURIKULER TAHFIDZ DI MADRASAH IBTIDAIYAH NURUL ISLAM MAYANGAN." *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)* 5, no. 1 (2025): 378–87.

- Dina Aulia Wijayanti, Luluk, Heru Purnomo, and Zela Septikasari. "Studi Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas 3." *Jurnal Adijaya Multidisiplin* 2, no. 3 (2024): 332–37. <https://e-journal.naureendigiton.com/index.php/mj>.
- Dosen, Titin Mariatul Qiptiyah. "TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK (Vygotsky)." *CHILDHOOD EDUCATION: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. February (2024): 4–6.
- Dr. Drs. H. Rifa'i Abubakar, M.A. *Pengantar Metodologi Penelitian*. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga. 2021. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021.
- Dwi Dipta Dalilah, Encep Andriana, and Siti Rokmanah. "Pentingnya Motivasi Guru Guna Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 5 (2023): 119–35. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.1898>.
- Faiz, Aiman, and Purwati. "Peran Guru Dalam Pendidikan Moral Dan Karakter." *Journal Education and Development* 10, no. 2 (2022): 315–18.
- Fitri, Amalia, Anggayudha Rasa A, and Aldilla Kusumawardhani. *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial: Edisi Revisi*. Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Buku Siswa, 2023.
- Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23*. Badan penerbit universitas diponegoro, 2018.
- Hake, Richard R. "Interactive-Engagement versus Traditional Methods." *American Journal of Physics* 66, no. 1 (1998): 64–74.

<https://pubs.aip.org/aapt/ajp/article-abstract/66/1/64/1055076/Interactive-engagement-versus-traditional-methods>.

Ixfina, Dewi, Ficky, and Nur Rohma Siti. “Dasar-Dasar Pendidikan Sebagai Pembentuk Moral Dan Intelektual Peserta Didik Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Cendekia Ilmiah* 4, no. 2 (2025): 222–31.

John w. creswell, J. david cresweel. *Researc Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approahes. Writing Center Talk over Time*. SAGE Publications Asia-Pacific Pte. Ltd, 2018.  
<https://doi.org/10.4324/9780429469237-3>.

Kemendikbud. “Pelaksanaan Pembelajaran Dari Rumah Dalam Masa Pencegahan COVID-19.” *Pelaksanaan Pembelajaran Dari Rumah Dalam Masa Pencegahan COVID-19*, 2020.

Kosim, Nandang. “Problematika Perkembangan Pada Anak Usia Sekolah Dasar.” *Ta’dibiya* 2, no. 1 (2022): 1–11. <https://doi.org/10.61624/japi.v2i1.7>.

Krisdiana, Mega, and Ujang Jamaludin. “Pengaruh Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 10, no. 2 (2023): 341–54.  
<https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1257>.

Kurniati, Nurdiah, and Andi Asrafiani Arafah. “Pengaruh Model Challenge-Based Learning Berbantuan GeoGebra Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Menganalisis Informasi Siswa Sekolah Dasar.” *Bima Journal of Elementary Education* 3, no. 1 (2025): 36–45. <https://doi.org/10.37630/bijee.v3i1.2667>.

Lubis, Zulkarnain. *Statistika Terapan Untuk Ilmu-Ilmu Sosial Dan Ekonomi*. CV.

Andi Offset, 2021.

Lutfi. “Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Di RA Hasanussolihat Tangerang.” *Jurnal Tahsinia* 4, no. 2 (2023): 288–99. <http://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/article/view/195>.

Manu, Murniati Djami, Fatkul Anam, and Siti Juwairiyah. “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Melalui Media Flash Card Pada Materi Aku Dan Kebutuhanku Di SDN Dukuh Kupang V Surabaya.” *Journal of Educational Science and E-Learning* 2, no. 1 (2025): 64–70. <https://doi.org/10.62354/jese.v2i1.37>.

Mawardi, Dona Ningrum, Endang Sulistyowati, and Julham Hukom. “Meta-Analisis Investigasi Model Kelas Terbalik Pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Siswa Matematika: Analisis Efek Gabungan Dan Heterogenitas.” *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika* 10, no. 1 (2024): 154–66. <https://doi.org/10.29407/jmen.v10i1.22296>.

Mohamed, Ros Anita Kartini, Abdul Halim Ali, and Muhammad Nasir. “Aplikasi Ranah Kognitif Anderson & Krahthwohl Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Pantun Di Sekolah Dasar.” *Journal of Humanities and Social Sciences* 3, no. 3 (2021): 110–18. <https://doi.org/10.36079/lamintang.jhass-0303.286>.

Muhamad Al Furqoni, Prabawati Nurhabibah, Endra Setiawan. “PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SDN

4 MEGUGEDE.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 2 (2025): 306–12.

Muhammad Thoiful Abrar, Feriska Listrianti. “FLASH CARD MEDIA; BELAJAR SAMBIL BERMAIN DALAM MEMPERMUDAH MENGENAL KATA DI MADRASAH.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 1, no. 69 (2025): 5–24.

Mujahid, Subiyantoro, and Heru Sulistya. “Building Religiosity and Independence of Life as a Means of Increasing Self Efficacy in Middlers and Beggs.” *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)* 6, no. 2 (2025): 577–91. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v6i2.23687>.

Muliasrini, Ketut Erna. “New Literacy Sebagai Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan Sekolah Dasar Di Abad 21.” *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 4, no. 1 (2020): 115–25. [https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal\\_pendas/article/view/3114](https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_pendas/article/view/3114).

Munzenmaier, Cecelia, and Nancy Rubin. “Bloom’s Taxonomy: What’s Old Is New Again.” *Perspectives*, 2013, 1–47. [http://www.elearningguild.com/research/archives/index.cfm?id=164&action=viewonly&utm\\_campaign=research-blm13&utm\\_medium=email&utm\\_source=elg-insider](http://www.elearningguild.com/research/archives/index.cfm?id=164&action=viewonly&utm_campaign=research-blm13&utm_medium=email&utm_source=elg-insider).

Nafsiyah, Ulwiyatin. “AKSELERASI PENDIDIKAN PADA ANAK SEKOLAH DASAR/MADRASAH IBTIDA’IYAH (PERSPEKTIF PENDIDIKAN ISLAM).” *Akselerasi Pendidikan Pada Anak Sekolah Dasar/Madrasah Ibtida’iyah (Perspektif Pendidikan Islam)* 2, no. 2 (2021): 60.



- Nainggolan, Alon Mandimpu, and Adventrianis Daeli. "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implikasinya Bagi Pembelajaran." *Journal of Psychology "Humanlight"* 2, no. 1 (2021): 31–47. <https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>.
- Nova Auliatul Azizah, Didin Widyartono. "GAYA BELAJAR VISUAL, AUDITORIAL, DAN KINESTETIK: TEMUAN DARI SISWA KELAS VII." *Journal of Language, Literature, and Arts* 4, no. 11 (2024): 1117–23. <https://doi.org/10.17977/um064v4i112024p1117-1123>.
- Nur Budiono, Arifin, and Mochammad Hatip. "Asesmen Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka." *Jurnal Axioma : Jurnal Matematika Dan Pembelajaran* 8, no. 1 (2023): 109–23. <https://doi.org/10.56013/axi.v8i1.2044>.
- Nurfadillah, Septy, Cantika Rofiqoh Azhar, Dewi Nur Aini, Fiqih Apriansyah, Reni Setiani, and Universitas Muhammadiyah Tangerang. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1." *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains* 3, no. 1 (2021): 153–63. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.
- Pakpahan, Farida Hanum, and Marice Saragih. "Theory Of Cognitive Development By Jean Piaget." *Journal of Applied Linguistics* 2, no. 2 (2022): 55–60. <https://doi.org/10.52622/joal.v2i2.79>.
- PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA. "UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL." *Zitteliana*. Vol. 19, 2003.
- Putu Gede Subhaktiyasa. "Evaluasi Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

Kuantitatif: Sebuah Studi Pustaka.” *Journal of Education Research* 5, no. 4 (2024): 7.

Rachmawati, Dwita Laksmi, and Dian Fadhilawati. “Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Kartu Flashcard Digital Dan Aplikasi Quizlet.” *IJCE Innovative Journal of Community Engagement* 1, no. 1 (2024).

Rahmanda, Febby, and Sintia Maharani. “Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (2022): 40–49. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v8i1.1543>.

Rohima, Najwa. “Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa.” *Publikasi Pembelajaran* 1, no. 1 (2023): 1–12.

Rokhim, Deni Ainur, Binti Nuriyati Rahayu, Laila Nur Alfiah, Ristiwi Peni, Bambang Wahyudi, Asnan Wahyudi, Sutomo Sutomo, and Hayuni Retno Widarti. “Analisis Kesiapan Peserta Didik Dan Guru Pada Asesmen Nasional (Asesmen Kompetensi Minimum, Survey Karakter, Dan Survey Lingkungan Belajar.” *Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan* 4, no. 1 (2021): 61. <https://doi.org/10.17977/um027v4i12021p61>.

Rukminingsih, M.Pd, Dr Gunawan Adnan, MA, Ph.D. Prof Mohammad Adnan Latief. MA, Ph.D. *Metode Penelitian Pendidikan*. ERHAKA UTAMA YOGYAKARTA, 2020.

Safitri, Dea, Dean Antania S, Dinda Oktovia, Putri Audya Sari, Radya Amalia, and Syifa Salsabila. “Prinsip Dan Tujuan Pembelajaran IPS Membangun Warga

- Negara Berpengetahuan Luas Dan Berpikir Kritis.” In *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 2:53–59, 2024.  
<https://doi.org/10.61292/cognoscere.90>.
- Salsabila, Unik Hanifah, Maulida Nurus Sofia, Hilda Putri Seviarica, and Maulida Nurul Hikmah. “Urgensi Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar.” *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 25, no. 2 (2020): 284–304.  
<https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.4221>.
- Salwa, Siti, Sabilla Hasan, Putri Liani Azzahra, Irma Inesia, and Sri Utami. “Tantangan Dalam Mengatasi Rasa Bosan Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)* 2024, no. 16 (2024): 123–30. <http://e-journal.upr.ac.id/index.php/JP-IPS>.
- Santoso, Singgih. “Panduan Lengkap SPSS Versi 23.” In *Elex Media Komputindo*, 210. Elex Media Komputindo, 2016.
- Shofia, Maghfiroh, and Suryana Dadan. “Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 05, no. 01 (2021): 1560–61.
- Sofi Pathul Zahra. “Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Literasi Lingkungan.” *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora Pendidikan Dasar* 13 (2022): 239–46.
- Sugiyono, Dr. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta. Bandung, 2017.
- Summaries, Combined Executive. “What Students Know and Can Do.” *PISA 2009*

*at a Glance I* (2019). <https://doi.org/10.1787/g222d18af-en>.

Susanto, Dias Andris, Agus Lestari, Liza Husnita, Niknik Nursifa, Elisna Huan, Seftianisa Amay, Felia Siska, Linardo Pratama, Muzeliati Muzeliati, and M Firdaus. *Metode Penelitian Pendidikan*. CV. Gita Lentera, 2025.

Susilo, Agus Agus. "Peran Guru Sejarah Dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 4, no. 2 (2020): 79. <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i2.649>.

Syuhada, Muhammad Nadhif, Risnawati Risnawati, and M. Fikri Hamdani. "Analisis Uji T-Student Dua Sampel Berpasangan Dalam Evaluasi Perubahan Individu." *Indonesian Research Journal on Education* 5, no. 4 (2025): 419–22. <https://doi.org/10.31004/irje.v5i4.2898>.

Tarsim. "IMPLEMENTASI EDUGAME DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JAWA DI MI MA'ARIF NU TELUK BANYUMAS." *Tesis UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri*, 2021.

Tarumasely, Yowelna. "Meningkatkan Kemampuan Belajar Mandiri (Panduan Untuk Mengembangkan Self-Regulated Learning)." In *Academia Publication*. Academia Publication, 2024.

Umaroh, Fina Lutvica, and Khamim Zarkasih Putro. "Alat Bermain Dan Bentuk Permainan Yang Merangsang Berkembangnya Kreativitas Pada Anak." *GENIUS Indonesian Journal of Early Childhood Education* 2, no. 1 (2021): 1–14. <https://doi.org/10.35719/gns.v2i1.35>.

Wahyu, Cecep, Hoerudin Uin, Sunan Gunung, and Djati Bandung. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Menggunakan Media

- Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmu Pendidikan (IIPEN)* 3, no. Meningkatkan Kemampuan Membaca (2024): 1–15.
- Wibowo, Djoko Rohadi. “Integrasi Nilai-Nilai Multikulturalisme Dalam Pembelajaran IPS Untuk Membangun Sikap Toleran Pada Siswa MI/SD.” *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 02 (2024): 112–25. <https://doi.org/10.62097/ad.v6i02.1998>.
- Widoyoko, Eko Putro. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2014.
- . “Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian.” In *Pustaka Pelajar, Yogyakarta*. Pustaka Pelajar, 2014.
- Yanti, Eka. “Pengembangan Media Flash Card Berbasis Kontekstual Learning Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Sd Negeri 83 Lubuklinggau.” *LJSE: Linggau Journal Science Education* 2, no. 3 (2022): 26–35. <https://doi.org/10.55526/ljse.v2i3.317>.
- Yudiana, I Kadek Edi, I Wayan, I Nyoman Tri Esaputra, and Sujana. “PENDIDIKAN IPS SD Kurikulum Merdeka Belajar.” In *WIDINA MEDIA UTAMA*, 17:302. WIDINA MEDIA UTAMA, 1385.
- Yusrizal, and M Pd Rahmati. *Pengembangan Instrumen Afektif & Kuesioner*. Pale Media Prima, 2022.
- Zakian, Maryam, Ismail Xodabande, Mohammadreza Valizadeh, and Mohammad Yousefvand. “Out-of-the-Classroom Learning of English Vocabulary by EFL Learners: Investigating the Effectiveness of Mobile Assisted Learning with

Digital Flashcards.” *Asian-Pacific Journal of Second and Foreign Language Education* 7, no. 1 (2022). <https://doi.org/10.1186/s40862-022-00143-8>.

Zimmerman, Barry J, and Dale H Schunk. *Self-Regulated Learning and Academic Achievement: Theoretical Perspectives*. Routledge, 2013.  
[https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=og4hVOcjCqMC&oi=fnd&pg=PR1&dq=Zimmerman,+B.+J.,+%26+Schunk,+D.+H.+\(2011\).+Self-regulated+learning+and+academic+achievement:+Theoretical+perspectives+\(2nd+ed.\).+Routledge&ots=sY5-eERWOr&sig=iSic1gbEOD0IwQCBR-hS](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=og4hVOcjCqMC&oi=fnd&pg=PR1&dq=Zimmerman,+B.+J.,+%26+Schunk,+D.+H.+(2011).+Self-regulated+learning+and+academic+achievement:+Theoretical+perspectives+(2nd+ed.).+Routledge&ots=sY5-eERWOr&sig=iSic1gbEOD0IwQCBR-hS).



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
 YOGYAKARTA