ARZUSIN
Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar

e-ISSN : 2809-4093
p-ISSN : 2809-4484

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/arzusin.v5i3.5590

PENINGKATAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPAS DENGAN MEDIA FLASHCARD DI KELAS VA SDN 2 SETU WETAN

Improvement of Cognitive Learning Outcomes of Students in IPAS Learning Using Flashcards in Class VA of SDN 2 Setu Wetan

Kharisma Fitria Yustiani[1], Asih Wahyuningsih[2], Nita Fauziyah[3]
[1,2]Universitas Muhammadiyah Cirebon; [3]SDN 2 Setu Wetan
kharismafitriayustini@gmail.com; asihwahyuningsih@umc.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 1, 2025	Apr 15, 2025	Apr 27, 2025	May 2, 2025

Abstract

This research is motivated by a gap between learning objectives and student learning outcomes based on initial assessment results of IPAS learning in class VB at SDN 2 Setu Wetan, which is caused by the misalignment of teaching methods with students' learning styles. The purpose of this study is to describe the application of flashcard media in IPAS learning through a differentiated learning approach and to improve students' cognitive learning outcomes on the topic of "My Wealthy Indonesia." The research method used is classroom action research (CAR) based on the Kemmis & McTaggart model, which consists of two cycles. The subjects of the study are 35 students in class VB. Data were collected through observation sheets, interviews, documentation, and tests. Data analysis techniques were conducted quantitatively on test results and qualitatively on observation and interview data. The results of the study indicate that the application of flashcard media in differentiated learning can

Arzusin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

enhance student engagement and cognitive learning outcomes. The percentage of learning completeness increased from 77.14% at the beginning of cycle I to 94.29% at the end of cycle II. In addition, student involvement in group activities also increased, especially among students who were previously passive.

Keywords: Differentiation; Learning Outcomes; Cognitive; Flashcard; IPAS Learning

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran dan capaian hasil belajar siswa pada hasil asesmen awal pembelajaran IPAS di kelas VB SDN 2 Setu Wetan, yang disebabkan oleh ketidaksesuaian metode pembelajaran dengan gaya belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan media *flashcard* dalam pembelajaran IPAS melalui pendekatan pembelajaran berdiferensiasi serta meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi *Indonesiaku Kaya Raya*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart yang terdiri dari dua siklus. Subjek penelitian adalah 35 siswa kelas VB. Data dikumpulkan melalui lembar observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif terhadap hasil tes dan secara kualitatif terhadap data observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *flashcard* dalam pembelajaran berdiferensiasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar kognitif. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 77,14% pada awal siklus I menjadi 94,29% pada akhir siklus II. Selain itu, keterlibatan siswa dalam aktivitas kelompok juga meningkat, terutama pada siswa yang sebelumnya cenderung pasif.

Kata Kunci: Diferensiasi; Hasil Belajar; Kognitif; *Flashcard*; Pembelajaran IPAS

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar merupakan tahapan krusial dalam membentuk kemampuan dasar peserta didik, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor (Hafidzoh Rahman et al., 2021; Maskur, 2023). Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran dirancang untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh melalui pendekatan yang lebih fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan belajar masing-masing individu (Martatiyana et al., 2023). Salah satu mata pelajaran yang mendukung pencapaian kompetensi tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang mengintegrasikan pemahaman lingkungan dengan keterampilan berpikir kritis dan analitis. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar menjadi fondasi penting bagi pemahaman peserta didik terhadap fenomena alam dan sosial di sekitarnya (Sambonu et al., 2024). Materi penting dalam Pembelajaran IPAS kelas V salah satunya pada Bab 6: Indonesiaku Kaya Raya, yang berisi karakteristik geografis Indonesia dan

keaneragaman hayati yang dimilikinya membutuhkan penguasaan konsep-konsep dasar oleh siswa secara kognitif.

Namun, dari hasil asesmen awal yang dilakukan di kelas VA SDN 2 Setu Wetan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Berdasarkan data *pretest* kognitif yang dilakukan sebelum pembelajaran, hanya sekitar 30% siswa mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan sisanya masih berada di bawah standar. Hasil ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran dan hasil capaian siswa. Selain itu, dilakukan asesmen diagnostik non-kognitif yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki kecenderungan gaya belajar kinestetik dan visual. Siswa lebih suka belajar melalui kegiatan yang melibatkan gerakan, permainan, dan visualisasi daripada pembelajaran pasif yang hanya dilakukan melalui mendengarkan atau mencatat. Hal ini mengindikasikan perlunya pendekatan pembelajaran berdiferensiasi yang dapat mengakomodasi keberagaman gaya belajar siswa (Nugroho & Darmawan, 2024).

Pembelajaran berdiferensiasi memungkinkan guru untuk menyesuaikan proses, konten, dan produk pembelajaran sesuai dengan kebutuhan, minat, dan profil belajar siswa (Dwi Putriana Naibaho, 2023; Marantika et al., 2023). Melalui penerapan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi, siswa yang memiliki kecenderungan belajar kinestetik dan visual dapat difasilitasi melalui media yang sesuai, misalnya media *flashcard* (Hidayati & Amalia, 2025; Putri et al., 2024). Media *flashcard* termasuk dalam media visual yang dapat membantu siswa mengingat dan mengkaji ulang materi pembelajaran (Supriyaddin et al., 2024). Media ini berpotensi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena menyajikan materi secara menarik, visual, dan dapat digunakan dalam aktivitas permainan kelompok yang menyenangkan (Avipa et al., 2023; Kurniasari et al., 2025). Karakteristik *flashcard* yang dapat diintegrasikan dengan berbagai aktivitas pembelajaran interaktif dan melibatkan gerakan fisik sejalan dengan kebutuhan peserta didik yang memiliki preferensi belajar kinestetik (Dwijayanti & Nuraini, 2025).

Dalam konteks pembelajaran IPAS, media *flashcard* dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan konsep-konsep penting dalam bentuk yang lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa (Sari & El-Yunusi, 2024). Selain itu, penggunaan *flashcard* dapat dikembangkan menjadi berbagai permainan edukatif, seperti kuis kelompok, tebak gambar, atau kartu berantai yang memungkinkan siswa belajar sambil berinteraksi. Penelitian terdahulu juga mendukung efektivitas media *flashcard* untuk meningkatkan hasil belajar

kognitif. Penelitian yang dilakukan oleh Salsabila et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar IPA dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional. Temuan lain dikemukakan oleh Ramadha & Zuhaida (2021) bahwa media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar dan diiringi dengan meningkatnya aktivitas belajar siswa, baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan upaya perbaikan melalui penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan penerapan media *flashcard* dalam pembelajaran IPAS kelas VB SDN 2 Setu Wetan melalui pembelajaran berdiferensiasi pada materi Indonesiaku Kaya Raya dan (2) meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada Pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya melalui pembelajaran berdiferensiasi dengan media *flashcard* pada kelas VB SDN 2 Setu Wetan. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan strategi pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar secara berkelanjutan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas VB SDN 2 Setu Wetan dengan model yang dikembangkan Kemmis & McTaggart yang meliputi empat tahap prosedur penelitian yaitu perencanaan *(plan),* pelaksanaan dan pengamatan *(act & observe)*, dan refleksi *(reflect)* (Machali, 2022). Keempat tahapan tersebut membentuk satu siklus yang utuh dan dilakukan secara berulang untuk mencapai perbaikan yang optimal dalam proses pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VB SDN 2 Setu Wetan yang berjumlah 35 siswa. Tindakan dalam penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Pada masing-masing siklus menerapkan pembelajaran IPAS menggunakan media *flashcard* yang disesuaikan dengan gaya belajar siswa pada Bab 6 Indonesiaku Kaya Raya, topik A: Bagaimana Bentuk Indonesiaku? dan topik B: Indonesiaku Kaya Hayatinya.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif berupa observasi dan wawancara mengenai pelaksanaan pembelajaran IPAS dengan penerapan media *flashcard* serta data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif siswa yang diperoleh setelah menerapkan media *flashcard.*

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, dokumentasi, serta soal tes kognitif. Analisis data dilakukan dengan cara reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk data kualitatif, serta penghitungan persentase ketuntasan belajar untuk data kuantitatif. Aspek yang diukur dalam penelitian ini adalah penerapan langkah-langkah pendekatan dengan media *flashcard* serta ketuntasan hasil belajar kognitif siswa kelas VA SDN 2 Setu Wetan pada pembelajaran IPAS dengan media *flashcard* dengan persentase yang ditargetkan sebesar 85%. Dengan demikian, tindakan dalam setiap siklus akan terus disempurnakan hingga tercapai hasil yang sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

HASIL

Penerapan Media *Flashcard* dalam Pembelajaran IPAS Kelas VB SDN 2 Setu Wetan Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi

Pembelajaran dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Model yang digunakan adalah pembelajaran berdiferensiasi berbasis gaya belajar siswa, yang mengakomodasi kebutuhan visual dan kinestetik peserta didik. Media utama yang digunakan adalah *flashcard*, yang dikembangkan untuk memuat gambar, simbol, dan informasi esensial mengenai karakteristik geografis Indonesia serta ilustrasi keanekaragaman hayati Indonesia yang meliputi flora dan fauna khas dari berbagai wilayah geografi Indonesia. Secara umum, pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan media *flashcard* pada setiap siklus disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran
Perencanaan	Penyusunan modul ajar berdiferensiasi untuk pembelajaran IPAS Bab 6: Indonesiaku Kaya Raya, topik A: Bagaimana Bentuk Indonesiaku? dan topik B: Indonesiaku Kaya Hayatinya, pembuatan media *flashcard*, dan skenario kegiatan pembelajaran.
Pelaksanaan	Siswa dibagi ke dalam kelompok untuk mengerjakan LKPD dengan media *flashcard*.
Observasi	Guru dan peneliti mengamati partisipasi siswa, interaksi dalam kelompok, serta keterlibatan saat bermain
Refleksi	Evaluasi proses pembelajaran berdasarkan hasil tes, wawancara siswa, dan umpan balik guru

Siklus I

Pada siklus I, pelaksanaan pembelajaran IPAS dengan media *flashcard* mendapatkan respons awal yang cukup positif dari siswa. Mereka tampak antusias saat diperkenalkan dengan *flashcard* yang berisi informasi-informasi umum yang biasanya tercantum dalam sebuah peta. Aktivitas pembelajaran dilakukan melalui kegiatan berkelompok dengan mencocokkan simbol dan tata warna sebagai penggambaran keadaan tempat di sebuah peta. Pada Topik A, *flashcard* memuat visualisasi bentuk wilayah Indonesia yang terdiri dari ribuan pulau, posisi geografis Indonesia yang berada di antara dua benua dan dua samudra, serta kenampakan alam seperti gunung, dataran tinggi, dataran rendah, lembah, dan pantai. Media ini juga menampilkan peta tematik dengan tata warna dan simbol khusus yang menunjukkan persebaran gunung berapi, danau, sungai, dan berbagai relief permukaan bumi Indonesia. Secara umum, siswa menunjukkan ketertarikan terhadap media yang digunakan dan mereka lebih mudah memahami materi melalui visualisasi dan interaksi langsung. Meskipun mayoritas siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, masih ditemukan beberapa siswa yang belum berpartisipasi optimal, terutama mereka yang cenderung pendiam atau kurang percaya diri. Oleh karena itu, perlu dilakukan penyempurnaan pada aktivitas pembelajaran agar dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.



Gambar 1. Interaksi siswa dengan media *flashcard*

Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran IPAS dengan media *flashcard* pada siklus II menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan, baik dari segi keterlibatan siswa maupun efektivitas pembelajaran. Untuk Topik B, *flashcard* dirancang dengan ilustrasi keanekaragaman hayati Indonesia yang meliputi flora dan fauna khas dari berbagai wilayah geografi Indonesia seperti Sumatra, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, Papua, Nusa Tenggara, dan Maluku. Media ini

menampilkan gambar-gambar spesies endemik Indonesia beserta informasi singkat tentang habitatnya, status konservasi, dan fakta menarik lainnya. *Flashcard* ini juga memvisualisasikan peta persebaran hewan dan tumbuhan berdasarkan garis Wallace dan Weber yang membagi wilayah fauna Indonesia bagian barat, tengah, dan timur.

Aktivitas pembelajaran disesuaikan berdasarkan hasil refleksi dari siklus I. Modifikasi pembelajaran dilakukan dengan menambahkan unsur kompetisi dan permainan dalam penggunaan media *flashcard* untuk mengakomodasi karakteristik siswa yang suka bergerak dan bermain. Guru mengimplementasikan strategi "adu cepat tepat" (cerdas cermat) untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan menguji pemahaman mereka terhadap materi pelajaran secara dinamis serta *flashcard race* dimana siswa dibagi dalam kelompok dengan pembagian peran yang sama antar setiap anggota. Formasi kelompok diatur ulang dengan memastikan siswa yang cenderung pendiam dipasangkan dengan siswa yang lebih aktif sebagai mentor sebaya.

Melalui format kompetisi yang interaktif, siswa tidak hanya dituntut untuk mengingat fakta dan konsep yang telah dipelajarinya, tetapi juga untuk berpikir cepat dan mengambil keputusan dengan tepat di bawah tekanan waktu. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan antusias, karena siswa berlomba-lomba untuk memberikan jawaban yang benar dan meraih poin bagi kelompok mereka. Hal ini menunjukkan bahwa gaya belajar kinestetik dan visual siswa telah difasilitasi melalui penggunaan media *flashcard* dan aktivitas belajar yang menyenangkan.



Gambar 2. Aktivitas Permainan Adu Cepat Tepat



Gambar 3. *Flashcard Race*

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam partisipasi siswa, termasuk mereka yang sebelumnya cenderung pasif. Aktivitas pembelajaran yang lebih bervariasi dan melibatkan gerakan fisik terbukti mampu mempertahankan fokus dan minat

siswa selama proses pembelajaran. Dengan meningkatnya kualitas interaksi, partisipasi, dan pemahaman siswa, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media *flashcard* pada pembelajaran IPAS melalui pembelajaran berdiferensiasi pada siklus II telah memberikan dampak positif yang lebih maksimal dibandingkan siklus sebelumnya.

Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pembelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Raya dengan Media *Flashcard*

Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS setelah penerapan media *flashcard* mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Penelitian ini memfokuskan hasil belajar pada ranah kognitif (pengetahuan) dengan indikator capaian penelitian yang digunakan sebesar 85%. Pada Tabel 2 disajikan hasil belajar kognitif pada Pembelajaran IPAS siklus I dan II.

Tabel 2. Hasil Belajar Kognitif IPAS Siklus I dan II

Sumber data	Siklus I		Siklus II	
	Pertemuan 1	**Pertemuan 2**	**Pertemuan 1**	**Pertemuan 2**
Kognitif (%)	77,14%	82,86%	88,57%	94,29%

Berdasarkan Tabel 2, dapat diketahui bahwa hasil belajar kognitif siswa pada Pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya pada siklus I topik A: Bagaimana Bentuk Indonesiaku? dan siklus II topik B: Indonesiaku Kaya Hayatinya selalu mengalami peningkatan. Pada Siklus I, peningkatan dari 77,14% ke 82,86% mencerminkan adanya respon positif awal siswa terhadap media pembelajaran baru. Meskipun masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai KKM, peningkatan ini menjadi dasar kuat untuk melakukan penyempurnaan strategi di siklus berikutnya. Pada Siklus II, peningkatan yang lebih signifikan terlihat dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua, yaitu dari 88,57% menjadi 94,29%. Angka ini tidak hanya melampaui indikator capaian yang ditetapkan sebesar 85%, tetapi juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memahami materi dengan baik.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan selama 2 siklus, diperoleh bahwa penerapan media *flashcard* pada pembelajaran IPAS melalui pendekatan pembelajaran berdiferensiasi terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi Indonesiaku

Kaya Raya. Hasil tahap refleksi dari siklus I digunakan untuk perbaikan pembelajaran pada siklus II. Perbaikan tersebut adalah adanya pengaturan ulang formasi kelompok untuk memasangkan siswa yang cenderung pendiam dengan siswa yang lebih aktif sebagai mentor sebaya. Hal tersebut dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa yang semula pasif serta mendorong interaksi sosial yang lebih aktif dalam kelompok. Sejalan dengan teori perkembangan kognitif Vygotsky yang menekankan peran interaksi teman sebaya dalam *Zone of Proximal Development* (ZPD) untuk memfasilitasi pembelajaran optimal melalui bimbingan dalam lingkungan sosial yang mendukung (Amahorseya & Mardliyah, 2023; Rinawati & Dayanty, 2021). Dengan penerapan konsep *scaffolding* dari mentor sebaya di dalam kelompok, siswa yang mungkin menghadapi tantangan dalam memahami materi diharapkan dapat mengembangkan pemahaman mereka secara bertahap, hingga akhirnya mampu menyelesaikan tugas secara mandiri (Suardipa, 2020).

Peran media pembelajaran dapat menjadi sarana untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Ramadhani et al., 2023). Penggunaan media yang tepat mampu menjembatani kebutuhan visualisasi konsep sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang terbukti efektif adalah *flashcard*, yang dalam penelitian ini dirancang khusus untuk menyajikan informasi geografis dan kekayaan hayati Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flashcard* efektif dalam memfasilitasi gaya belajar visual dan kinestetik, serta meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Ketika siswa diberikan kesempatan untuk belajar melalui media yang interaktif, pembelajaran tidak lagi menjadi aktivitas yang membosankan, melainkan menjadi pengalaman yang menyenangkan dan membangkitkan minat belajar. Sejalan dengan penelitian Krisdiana & Jamaludin (2023) yang menjelaskan bahwa pembelajaran dengan media *flashcard* meningkatkan peran aktif siswa karena membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif sehingga siswa lebih terlibat dan termotivasi.

Selain itu, keberagaman kebutuhan dan gaya belajar siswa perlu difasilitasi melalui pendekatan yang adaptif, salah satunya melalui pembelajaran berdiferensiasi. Peningkatan hasil belajar dari 77,14% di awal siklus I menjadi 94,29% di akhir siklus II merupakan indikator kuat bahwa pembelajaran berdiferensiasi dengan dukungan media yang sesuai dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Peningkatan tersebut juga menunjukkan bahwa siswa dapat memahami materi secara lebih mendalam ketika disajikan melalui aktivitas yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan gaya belajar mereka. Strategi ini tidak hanya meningkatkan capaian kognitif, tetapi juga membentuk suasana belajar yang lebih positif dan

inklusif. Penelitian ini memperkuat penelitian oleh Ardania & Yusro (2023) yang menyatakan bahwa penerapan pembelajaran berdiferensiasi model PjBL dengan media kartu dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Penelitian lain oleh Muslimin et al. (2022) mengemukakan bahwa penerapan pembelajaran berdiferensiasi dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa secara signifikan. Dengan demikian, melalui pembelajaran berdiferensiasi, siswa menjadi subjek aktif yang terlibat dalam proses pembelajaran yang bermakna.

Temuan ini memperkuat gagasan bahwa pendekatan pembelajaran yang memperhatikan keberagaman siswa dan didukung oleh media yang tepat dapat mempercepat tercapainya tujuan pembelajaran (Nuralifah et al., 2023). Dalam konteks Kurikulum Merdeka, hal ini sejalan dengan semangat pembelajaran yang berpusat pada siswa, yakni pembelajaran yang memberi ruang pada otonomi, partisipasi aktif, fleksibilitas dan personalisasi (Megawati et al., 2025). Oleh karena itu, media *flashcard* yang didesain berdasarkan karakteristik siswa bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu, melainkan sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran yang adaptif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa (1) penerapan media *flashcard* dalam pembelajaran IPAS melalui pendekatan pembelajaran berdiferensiasi terbukti mampu meningkatkan hasil belajar kognitif dan mengakomodasi kebutuhan gaya belajar siswa yang beragam, khususnya gaya belajar visual dan kinestetik, (2) terdapat peningkatan hasil belajar kognitif yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, ketuntasan belajar meningkat dari 77,14% ke 82,86%, sedangkan pada siklus II meningkat dari 88,57% ke 94,29%. Temuan ini menunjukkan bahwa media *flashcard* memiliki potensi besar untuk menjadi alat diferensiasi dalam proses pembelajaran jika dirancang sesuai dengan profil belajar siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang strategi pembelajaran berbasis diferensiasi dan media interaktif di sekolah dasar. Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi penelitian selanjutnya, yaitu untuk mengeksplorasi penerapan media *flashcard* dalam bentuk digital atau berbasis teknologi, untuk menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21 dan meningkatkan literasi digital siswa sejak dini.

DAFTAR PUSTAKA

Amahorseya, M. Z. F. A., & Mardliyah, S. (2023). Implikasi Teori Konstruktivisme Vygotsky Dalam Penerapan Model Pembelajaran Kelompok Dengan Sudut Pengaman Di Tk Anak Mandiri Surabaya. *Jurnal Buah Hati*, *10*(1), 16–28. https://doi.org/10.46244/buahhati.v10i1.2024

Avipa, U., Istiningsih, S., Erfan, M., & Novitasari, S. (2023). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasambo untuk Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, *5*(4), 359–368. https://doi.org/10.29303/jcar.v5i4.5649

Dwi Putriana Naibaho. (2023). Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Mampu Meningkatkan Pemahaman Belajar Peserta Didik. *Journal of Creative Student Research*, *1*(2), 81–91. https://doi.org/10.55606/jcsrpolitama.v1i2.1150

Dwijayanti, F., & Nuraini, K. (2025). Integrating Total Physical Respond with Help Flashcards to Teach English Vocabulary to Young Learner. *JELP: Journal of English Language and Pedagogy*, *4*(1), 31–39. https://doi.org/https://doi.org/10.58518/mncp1417

Hafidzoh Rahman, N., Mayasari, A., Arifudin, O., & Wahyu Ningsih, I. (2021). PENGARUH MEDIA FLASHCARD DALAM MENINGKATKAN DAYA INGAT SISWA PADA MATERI MUFRODAT BAHASA ARAB. *Jurnal Tahsinia*, *2*(2), 99–106. https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.296

Hidayati, D. A., & Amalia, T. Z. (2025). Enhancing English Vocabulary Learning for Children with Special Needs Using a Differentiated Method. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *8*(01), 61–76. https://doi.org/10.46963/mash.v8i01.2495

Krisdiana, M., & Jamaludin, U. (2023). PENGARUH MEDIA FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, *10*(2), 341–354. https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1257

Kurniasari, M. S., Listyarini, I., & Mushafanah, Q. (2025). Pengembangan Media Flashcard pada Materi Membaca Teks Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(01), 352–357. https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.20972

Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, *1*(2), 315–327. https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21

Marantika, J. E. R., Tomasouw, J., & Wenno, E. C. (2023). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI DI KELAS. *German Für Gesellschaft (J-Gefüge)*, *2*(1), 1–8. https://doi.org/10.30598/jgefuege.2.1.1-8

Martatiyana, D. R., Derlis, A., Aviarizki, H. W., Jurdil, R. R., Andayani, T., & Hidayat, O. S. (2023). ANALISIS KOMPARASI IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DAN KURIKULUM 2013. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, *9*(1), 96. https://doi.org/10.31602/muallimuna.v9i1.11600

Maskur, M. (2023). Dampak Pergantian Kurikulum. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, *1*(3), 190–203. https://doi.org/https://doi.org/10.61116/jkip.v1i3.172

Megawati, R., Setyorini, W. F., Markamah, & Harsono. (2025). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Konten Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, *12*(1), 1–23. https://doi.org/10.31316/esjurnal.v12i1.4393

Muslimin, M., Hirza, B., Nery, R. S., Yuliani, R. E., Heru, H., Supriadi, A., Desvitasari, T., &

Khairani, N. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Mewujudkan Merdeka Belajar. *Jurnal Pendidikan Matematika RAFA*, *8*(2), 22–32. https://doi.org/10.19109/jpmrafa.v8i2.14770

Nugroho, C. M. R., & Darmawan, P. (2024). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Perspektif Teori Belajar Humanistik pada Sekolah Dasar: Studi Literatur. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, *2*(3), 282–290. https://doi.org/10.17977/um084v2i32024p282-290

Nuralifah, R., Rukayah, R., & Saputri, D. Y. (2023). Analisis penggunaan media buku cerita bergambar pada pembelajaran bahasa indonesia di kelas II sd. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *10*(2). https://doi.org/10.20961/jpd.v10i2.69294

Putri, D. N. P., Wirawati, B., & Darsono. (2024). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD PADA SISWA KELAS 2 SD. *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, *1*(4), 6021–6027. https://jicnusantara.com/index.php/jicn/article/view/988

Ramadha, I. E., & Zuhaida, A. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Media Flash Card. *Journal of Classroom Action Research*, *3*(2), 46–52. https://doi.org/10.29303/jcar.v3i2.834

Ramadhani, N., Ulya, W. J., Nustradamus, S. B., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Sistematic Literature Riview: Peran Media Pembelajaran Interaktif dan Konvensional Pada Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Student Scientific Creativity Journal*, *1*(5), 99–114. https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i5.1941

Rinawati, & Dayanty, D. A. (2021). Psychological Studies Of The Reality Of The Student Development: Reviewed From The Theory of. *SHEs: Conference Series*, *4*(5), 1444–1452. https://doi.org/https://doi.org/10.20961/shes.v4i5.66217

Salsabila, K. A., Helmia Tasti Adri, & Fauziyatul Hamamy. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Flashcard Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Mata Pelajaran IPA Kelas VB di SDN Nagrak 01 Kabupaten Bogor. *Karimah Tauhid*, *3*(9), 10821–10827. https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i9.14953

Sambonu, A. Y., Samadi, & Hardi, O. S. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning dalam Meningkatkan Pemahaman dan Minat Belajar di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *13*(4), 5033–5044. https://doi.org/10.58230/27454312.1247

Sari, N. F. I., & El-Yunusi, M. Y. M. (2024). Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Penjumlahan di SDN Kedondong 1 Tulangan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*(04), 154–161. https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19796

Suardipa, I. P. (2020). Proses Scaffolding pada Zone of Proximal Development (ZPD) dalam Pembelajaran. *Widyacarya*, *4*(1), 79–92. https://doi.org/10.55115/widyacarya.v4i1.555

Supriyaddin, S., Hasan, H., Budiman, B., & Rahman, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Flash Card untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, *1*(2), 57–63. https://doi.org/10.54371/jekas.v1i2.432

Yusro, A. C., & Ardania, R. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Model PjBL dengan Media Kartu. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains (JIPS)*, *4*(1), 1–9. https://doi.org/10.37729/jips.v4i1.3109