YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v5i6.8172

PENERAPAN *FLASH CARD* SEBAGAI BAHAN AJAR BERBASIS PBL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI MENGENAL PERASAAN MURID KELAS II SD

Implementation of Flash Cards as PBL-Based Teaching Materials to Improve Second-Grade Elementary Students' Understanding of the Topic of Recognizing Feelings

Dara Ayu Alisa Ramadhanti & Panca Dewi Purwati
Universitas Negeri Semarang
daraayu386@students.unnes.ac.id; pancadewi@mail.unnes.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Oct 25, 2025	Nov 17, 2025	Nov 29, 2025	Dec 4, 2025

Abstract

Although visual instructional media have been widely discussed in previous research, studies that specifically integrate flash cards with a Problem-Based Learning model to enhance understanding of "recognizing emotions" among lower-grade pupils remain limited. This study aims to analyze the effectiveness of implementing Problem-Based Learning-based flash cards in improving pupils' understanding of various types of feelings in *Bahasa Indonesia* learning. A mixed-methods approach with an explanatory sequential design was employed, involving 28 second-grade pupils selected through purposive sampling. Data were collected through pretest–posttest assessments, classroom observations, and interviews, and were analyzed using descriptive statistics, N-gain analysis, and qualitative analysis based on the Miles and Huberman model. The findings show that learning using Problem-Based Learning-based flash cards significantly improves pupils' understanding, as evidenced by an increase in the average score from 65 to 83 and an N-gain value of 0.56 in the medium category.

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

These results reinforce the relevance of constructivist theory and demonstrate that visual representations linked to authentic problem solving can enrich pupils' emotional understanding. The study underscores the importance of using contextual visual teaching materials in *Bahasa Indonesia* instruction and recommends further research with a broader range of schools using quasi-experimental designs and exploring other forms of visual media.

Keywords: Flash Cards; Problem-Based Learning; Recognizing Emotions; Emotional Understanding; Bahasa Indonesia Instruction; Constructivist Theory

Abstrak: Meskipun penggunaan media pembelajaran visual telah banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya, kajian yang secara khusus mengintegrasikan *flash card* dengan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan pemahaman materi mengenal perasaan pada murid kelas rendah masih terbatas. Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas penerapan *flash card* berbasis *Problem Based Learning* dalam meningkatkan pemahaman murid terhadap berbagai jenis perasaan pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Studi ini menggunakan pendekatan campuran dengan desain *explanatory sequential*, melibatkan 28 murid kelas II yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui tes *pretest–posttest*, observasi, dan wawancara, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji *N-gain*, serta analisis kualitatif model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *flash card* berbasis *Problem Based Learning* mampu meningkatkan pemahaman murid secara signifikan, ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 65 menjadi 83 serta nilai *N-gain* sebesar 0,56 dengan kategori sedang. Temuan ini memperkuat relevansi teori konstruktivisme dan menunjukkan bahwa representasi visual yang dikaitkan dengan pemecahan masalah autentik mampu memperkaya pemahaman emosional murid. Studi ini menegaskan pentingnya penggunaan bahan ajar visual yang kontekstual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan merekomendasikan penelitian lanjutan pada cakupan sekolah yang lebih luas dengan desain *kuasi-eksperimen* serta eksplorasi penggunaan media visual sejenis.

Kata Kunci: *Flash Card*; *Problem Based Learning*; Mengenal Perasaan; Pemahaman Emosional; Pembelajaran Bahasa Indonesia; Teori Konstruktivisme

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan literasi awal, termasuk kemampuan mengenali dan memahami perasaan sebagai bagian dari kompetensi sosial-emosional murid (Saputra, Kasmawati, and Parisu 2025). Rendahnya kemampuan literasi emosional pada murid sekolah dasar masih menjadi perhatian, sebagaimana hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Anggraini, Apriliya, and Saputra (2024) yang menunjukkan bahwa murid sekolah dasar masih mengalami perkembangan emosi, sehingga memerlukan penguatan dalam kemampuan memahami perasaan guna menghindari terjadinya perilaku negatif. Selain itu, Anggraini et al., (2024) mengungkapkan bahwa kemampuan mengenali perasaan berpengaruh besar terhadap

perkembangan empati, kontrol diri, serta interaksi sosial murid. Namun, di banyak sekolah, pembelajaran materi mengenal perasaan masih dilakukan secara verbal dan konvensional sehingga kurang memberikan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna bagi murid kelas rendah (Nasihah et al, 2024). Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi bahan ajar dan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan murid sekolah dasar.

Menanggapi permasalahan tersebut, peneliti memandang bahwa penggunaan *flash card* sebagai bahan ajar dapat menjadi alternatif yang efektif dalam memfasilitasi kebutuhan belajar murid kelas II. *Flash card* merupakan media visual yang menyajikan informasi melalui gambar dan kata kunci sehingga mampu membantu proses pengenalan konsep secara cepat, menarik, dan mudah diingat (Vina Febiani Musyadad, Asep Supriatna 2021). Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Bruner yang menekankan pentingnya penyajian informasi secara ikonik pada tahap perkembangan anak usia sekolah dasar agar konsep dapat dibangun melalui pengalaman visual (Yasri Mandar 2025). Peneliti melihat bahwa integrasi *flash card* dengan model *Problem Based Learning* menjadi relevan karena *Problem Based Learning* memberikan ruang kepada murid untuk memecahkan masalah kontekstual, berdiskusi, dan menemukan makna dari situasi yang disajikan. Menurut Puji Cahyani and Ahmad (2024), *Problem Based Learning* efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemahaman konsep melalui proses penyelesaian masalah nyata yang dekat dengan kehidupan murid. Dengan demikian, penggunaan *flash card* dalam pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* diharapkan mampu melibatkan murid secara aktif dalam memahami berbagai jenis perasaan dan situasi sosial yang menyertainya.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas *flash card* dalam meningkatkan pemahaman konsep murid sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Irmansyah, Yuliana, and Fajrudin (2025) menyatakan bahwa penggunaan *flash card* dapat meningkatkan daya ingat melalui keterkaitan visual dan motivasi belajar murid. Penelitian lain oleh Dini, Zainuddin, and Surakarta (2025) menjelaskan bahwa *flash card* efektif untuk membantu murid belajar konsep abstrak secara visual dan dapat meningkatkan pemahaman murid pada materi kosa kata dengan persentase efektivitas 68% yang dikategorikan "Cukup Efektif". Sementara itu, penelitian Khadijah et al. (2025) dengan judul "Pengaruh *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Peserta Didik" menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, kolaborasi, serta keterlibatan murid dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih berfokus pada pembelajaran

kognitif dan belum banyak yang mengkaji integrasi *flash card* dengan model *Problem Based Learning* secara spesifik pada materi mengenal perasaan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, belum banyak penelitian yang dilakukan pada murid kelas rendah khususnya kelas II dengan fokus pada pengembangan literasi emosional materi mengenal perasaan.

Hasil observasi yang dilakukan di kelas II SD Islam Terpadu Al Firdaus menunjukkan bahwa pembelajaran materi mengenal perasaan masih menghadapi beberapa kendala yang berdampak pada rendahnya pemahaman murid. Selama proses pembelajaran berlangsung, sebagian murid tampak kesulitan mengidentifikasi jenis-jenis perasaan yang ditampilkan dalam ilustrasi maupun situasi sederhana, sehingga mereka cenderung menebak tanpa memahami konteks. Beberapa murid juga menunjukkan perilaku pasif, seperti enggan bertanya, kurang merespon pertanyaan guru, atau hanya menirukan jawaban teman tanpa memahami maknanya. Selain itu, metode pembelajaran yang lebih banyak berfokus pada penjelasan verbal membuat murid kurang tertarik dan cepat kehilangan fokus, terutama pada aktivitas klasikal yang tidak melibatkan media visual konkret. Guru kelas II juga menyampaikan bahwa murid membutuhkan bantuan visual dan situasi kontekstual agar lebih mudah memahami perasaan dalam berbagai situasi. Kondisi ini mengindikasikan bahwa dibutuhkan bahan ajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif murid kelas rendah agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif (Habiburrahman et al., 2025).

Penelitian ini menawarkan kebaruan berupa penerapan *flash card* sebagai bahan ajar yang dipadukan dengan model *Problem Based Learning* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi mengenal perasaan. Kebaruan penelitian terletak pada integrasi media visual konkret dengan skenario masalah sosial-emosional yang disajikan dalam bentuk *flash card*, sehingga memungkinkan murid memahami berbagai jenis perasaan melalui tahapan observasi, diskusi, analisis, dan penyelesaian masalah. Landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini meliputi teori konstruktivisme Bruner terkait representasi ikonik serta teori *Problem Based Learning* yang menekankan pembelajaran berbasis pemecahan masalah sebagai strategi utama membangun pemahaman (Salsabila and Muqowim 2024). Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif yang selaras dengan karakteristik perkembangan murid sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan untuk menganalisis penerapan *flash card* sebagai bahan ajar berbasis *Problem Based Learning* dalam meningkatkan pemahaman murid terhadap materi mengenal perasaan di kelas II SD Islam Terpadu Al Firdaus. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan proses penerapan flash card berbasis PBL dan mengidentifikasi peningkatan pemahaman murid mengenali berbagai jenis perasaan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan fokus tersebut, penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi guru dan kontribusi akademik bagi pengembangan bahan ajar serta model pembelajaran di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode campuran atau *mixed methods research*. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas penggunaan flash card berbasis *Problem Based Learning* dalam meningkatkan pemahaman materi Mengenal Perasaan murid kelas II. Pada tahap awal, data kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman murid secara objektif melalui tes hasil belajar. Selanjutnya, data kualitatif dikumpulkan untuk menjelaskan temuan kuantitatif sehingga peneliti dapat memahami pengalaman belajar murid secara mendalam. Pendekatan ini relevan untuk mengkaji fenomena pembelajaran yang bersifat kompleks, karena mampu menggabungkan data kuantitatif dan interpretasi dari data kualitatif (Hidayanto 2024).

Desain penelitian ini menggunakan *explanatory sequential* yang terdiri atas dua tahap utama (Setiawan Uin et al., 2025). Pada tahap pertama, peneliti menggunakan *pre-eksperimental* dengan model *one-group pretest–posttest* untuk mengetahui peningkatan pemahaman murid setelah mengikuti pembelajaran menggunakan flash card berbasis PBL. Murid diberikan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan untuk melihat perubahan skor pemahaman. Pada tahap kedua, penelitian dilanjutkan dengan pengumpulan data kualitatif melalui wawancara semi-terstruktur dan observasi terfokus untuk mengeksplorasi peran media *flash card* dalam mendukung proses pembelajaran. Integrasi kedua tahap ini memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang utuh mengenai proses dan hasil penerapan flash card berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Mengenal Perasaan.

Partisipan dalam penelitian ini adalah murid kelas II SD Islam Terpadu Al Firdaus yang berjumlah 28 orang. Pemilihan partisipan menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan kebutuhan pembelajaran materi Mengenal Perasaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain murid, guru kelas II juga dilibatkan sebagai informan pada pengumpulan data kualitatif untuk memperoleh sudut pandang yang lebih luas mengenai pelaksanaan pembelajaran, keterlibatan murid, serta efektivitas media flash card. Teknik ini dipilih agar data yang diperoleh bersifat relevan, kontekstual, dan mampu menggambarkan kondisi pembelajaran secara menyeluruh (Sagaf S.Pettalongi, Muas M, Arafat 2025).

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi instrumen kuantitatif dan kualitatif. Instrumen kuantitatif terdiri dari tes *pretest* dan *posttest* yang disusun berdasarkan indikator pemahaman mengenal perasaan. Untuk data kualitatif, instrumen yang digunakan adalah lembar observasi pembelajaran, panduan wawancara, dan dokumentasi proses pembelajaran. Observasi dilakukan selama penerapan *flash card* sebagai bahan ajar berbasis *problem based learning* untuk mengamati aktivitas murid, keterlibatan, dan dinamika kelas. Wawancara dilakukan dengan guru kelas II untuk memperoleh informasi tambahan terkait respon murid, kemudahan penggunaan bahan ajar, dan tantangan pelaksanaan pembelajaran. Dokumentasi berupa foto kegiatan dan hasil belajar murid (Ardiansyah, Risnita, and Jailani 2023).

Analisis data kuantitatif dilakukan menggunakan statistik deskriptif untuk menghitung nilai rata-rata, nilai minimum, dan nilai maksimum. Selain itu, digunakan uji *normalized gain* (*N-gain*) untuk mengetahui tingkat peningkatan pemahaman murid setelah penerapan *flash card* berbasis *problem based learning*, dengan rumus berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimal - Skor\ Pretest}$$

Hasil *N-gain* yang diperoleh digunakan untuk memahami kategori nilai *N-gain*, berikut tabel persentase kategori nilai *N-gain*:

Tabel 1. Kategori Nilai *N-gain*

Persentase	Kategori
N-gain ≥ 0,7	Tinggi
0,3 ≤ N-gain < 0,7	Sedang
N-gain < 0,3	Rendah

Selanjutnya, hasil *N-gain* yang diperoleh dirubah menjadi persen untuk mengetahui tafsiran persentase hasil *N-gain* yang diperoleh. Berikut tabel efektifitas *N-gain:*

Tabel 2. Tafsiran Nilai *N-gain*

Persentase	Tafsiran
< 40%	Tidak Efektif
40% - 55%	Kurang Efektif
56% -75%	Cukup Efektif
> 76%	Efektif

Kemudian, data kualitatif dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi tahap, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Integrasi dua jenis data dilakukan pada tahap interpretasi hasil, sehingga temuan kuantitatif dapat dijelaskan lebih mendalam oleh hasil kualitatif dan menghasilkan kesimpulan yang komprehensif mengenai efektivitas pembelajaran menggunakan flash card berbasis PBL (Nasution, Jailani, and Junaidi 2024).

HASIL

Penerapan *Flash Card* Berbasis *Problem Based Learning* pada Pembelajaran Mengenal Perasaan

Penerapan *Flash Card* berbasis *Problem Based Learning* di kelas II SD Islam Terpadu Al Firdaus dilaksanakan melalui lima fase sistematis seperti berikut:

1) Fase pertama (Orientasi Murid terhadap Masalah)

Guru memperkenalkan masalah seperti " Kalau ada teman yang sedang sedih, apa yang sebaiknya kita lakukan supaya dia merasa lebih baik? " atau menampilkan gambar berbagai ekspresi yang mewakili perasaan menggunakan *flash card.*

2) Fase kedua (Mengorganisasikan Murid untuk Belajar)

Guru mengorganisasikan murid ke dalam kelompok kecil dan membagikan Lembar Kerja Murid, kemudian guru menjelaskan petunjuk pengerjaan Lembar Kerja Murid yang dibagikan.

3) Fase ketiga (Membimbing Penyelidikan Individu atau Kelompok)

Murid melakukan penyelidikan untuk memecahkan masalah dalam Lembar Kerja Murid sebagai sumber pembelajaran mengenal perasaan.

4) Fase keempat (Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya)

Setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja dan menunjukkan lembar kerja yang sudah dianalisis.

5) Fase kelima (Analisis dan Evaluasi Proses Pemecahan Masalah)

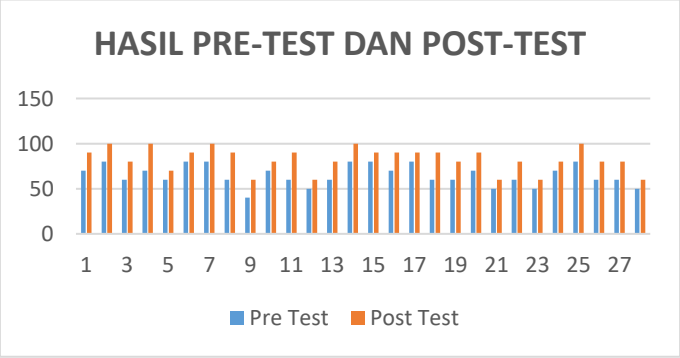
Guru dan murid melakukan refleksi dengan menggunakan Lembar Kerja Murid pada materi pembelajaran mengenal perasaan, dilanjutkan asesmen formatif berupa kegiatan belajar sambil bermain menggunakan *wordwall*.

Keefektifan *Flash Card* Berbasis *Problem Based Learning* pada Pembelajaran Mengenal Perasaan

Penerapan *Flash Card* berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi mengenal perasaan kelas II SD Islam Terpadu Al Firdaus dengan berjumlah 28 responden, diperoleh analisis deskriptif sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Analisis Deskriptif *Pretest* dan *Posttest*

Analisis Deskriptif	N	Min	Max	Mean	Murid Tuntas	Persentase Ketuntasan
Pretest	28	40	80	65	13	46%
Posttest	28	60	100	83	23	82%
Valid N	28					



Gambar 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan analisis tabel 3, diketahui bahwa hasil *pretest* murid kelas II sebelum menggunakan *Flash Card* berbasis *Problem Based Learning* memperoleh nilai *minimum* atau

terendah sebesar 40, nilai *maximum* atau tertinggi sebesar 80, nilai rata-rata atau *mean* sebesar 65, murid tuntas sejumlah 13 orang dengan persentase ketuntasan sebesar 46%. Kemudian untuk hasil *posttest* murid kelas II setelah menggunakan *Flash Card* berbasis *Problem Based Learning* memperoleh nilai *minimum* atau terendah sebesar 60, nilai *maximum* atau tertinggi sebesar 100, nilai rata-rata atau *mean* sebesar 82, murid tuntas sejumlah 23 orang dengan persentase ketuntasan sebesar 82%.

Kemudian, untuk mengetahui peningkatan pemahaman murid dilakukan analisis hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus *N-gain*. Berikut hasil *N-gain pretest* dan *posttest*:

Tabel 4. Hasil *N-gain Pretest* dan *Posttest*

Komponen	Pre- Test	Post-Test
Rata-rata	65	83
N-Gain	0,56	
N-Gain(%)	56%	
Kategori	Sedang	
Tafsiran Efektivitas	Cukup Efektif	

Berdasarkan analisis tabel 4, diketahui bahwa, hasil *N-gain* dari *pretest* dan *posttest* adalah 0,52 dengan kategori peningkatan sedang dan hasil persentase N-gain sebesar 52% yang menunjukan bahwa *Flash Card* berbasis *Problem Based Learning* cukup efektif untuk meningkatkan pemahaman murid kelas II SD Islam Terpadu Al Firdaus.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Flash Card* berbasis *Problem Based Learning* mampu meningkatkan pemahaman murid terhadap materi mengenal perasaan secara signifikan. Peningkatan nilai rata-rata dari 65 pada pretest menjadi 83 pada posttest, serta peningkatan ketuntasan belajar dari 46% menjadi 82%, menegaskan bahwa penggunaan *Flash Card* berbasis *Problem Based Learning* memberikan kontribusi terhadap pemahaman murid. Nilai *N-gain* sebesar 0,56 yang termasuk kategori sedang dengan tafsiran efektivitas "cukup efektif" menunjukkan bahwa *flash card* mampu membantu murid mengenali berbagai perasaan melalui aktivitas visual, diskusi, dan pemecahan masalah sederhana. Temuan ini mengindikasikan bahwa murid dapat memahami konsep perasaan tidak sekadar secara verbal, tetapi juga melalui pengalaman belajar yang melibatkan representasi visual dan konteks situasional.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Rachyana Fahira, Daulat Saragi (2025) yang menyatakan bahwa *flash card* mampu meningkatkan daya ingat dan motivasi belajar murid melalui representasi visual. Peningkatan pemahaman murid juga konsisten dengan temuan Purbosari and Saputra (2024) yang menunjukkan bahwa *flash card* efektif digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran konsep abstrak karena memberikan visualisasi yang konkret bagi murid sekolah dasar. Di sisi lain, hasil penelitian ini memperkuat temuan Muliana, Fonna, and Nufus (2024) yang menjelaskan bahwa *Problem Based Learning* memberikan kesempatan bagi murid untuk terlibat aktif dalam proses pemecahan masalah, meningkatkan kolaborasi, serta keterampilan berpikir kritis. Penelitian ini juga relevan dengan penelitian Reni Ester Berutu (2023) yang menekankan bahwa kemampuan memahami perasaan merupakan kompetensi penting dalam perkembangan sosial-emosional murid. Penggunaan *Flash Card* berbasis *Problem Based Learning* dalam penelitian ini memberikan lingkungan belajar yang memungkinkan murid mengeksplorasi perasaan melalui analisis gambar, diskusi kelompok, dan refleksi individu.

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran tahap awal anak akan lebih efektif ketika menggunakan representasi ikonik yang terlihat dalam penggunaan media flash card (Salsabila and Muqowim 2024). Pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* juga mendukung pembentukan pemahaman melalui pengalaman autentik dan dialog antarmurid. Kemudian, secara praktis penelitian ini memiliki implikasi signifikan bagi guru sekolah dasar, dimana *Flash Card* berbasis *Problem Based Learning* dapat digunakan sebagai bahan ajar yang efektif untuk meningkatkan pemahaman murid terhadap perasaan. Guru dapat memanfaatkan media ini sebagai sarana pembelajaran interaktif yang menggabungkan visualisasi konsep, diskusi, serta pemecahan masalah sosial-emosional sederhana. Selain itu, model ini dapat menjadi alternatif bagi sekolah yang membutuhkan pendekatan pembelajaran inovatif dalam rangka penguatan literasi emosional murid sekolah dasar.

Meskipun memberikan hasil yang positif, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah sampel terbatas pada satu kelas dengan 28 murid, sehingga generalisasi temuan masih perlu dilakukan secara hati-hati. Kedua, penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah sehingga tidak mencerminkan kondisi pembelajaran di sekolah lain yang memiliki karakteristik berbeda. Ketiga, penelitian dilaksanakan dalam rentang waktu terbatas sehingga belum dapat mengukur perkembangan jangka panjang pemahaman murid terhadap konsep perasaan. Penelitian berikutnya disarankan menggunakan sampel lebih besar,

mencakup berbagai sekolah dengan latar belakang yang berbeda untuk mengukur dampak jangka panjang penerapan *Flash Card* berbasis *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar murid.

KESIMPULAN

Penelitian ini menjawab tujuan untuk menganalisis penerapan *flash card* sebagai bahan ajar berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi mengenal perasaan murid kelas II SD Islam Terpadu Al Firdaus dengan menunjukkan bahwa integrasi *flash card* dan *Problem Based Learning* mampu meningkatkan pemahaman murid secara signifikan. Hal ini tercermin dari kenaikan nilai rata-rata dari 65 pada *pretest* menjadi 83 pada *posttest*, serta peningkatan ketuntasan belajar dari 46% menjadi 82%. Nilai *N-gain* sebesar 0,56 dengan kategori sedang dan tafsiran "cukup efektif" menguatkan bahwa media visual yang dikontekstualisasikan melalui penyelesaian masalah autentik dapat membantu murid mengenali berbagai jenis perasaan secara lebih bermakna. Temuan kualitatif juga menunjukkan bahwa murid menjadi lebih aktif, terlibat dalam diskusi kelompok, serta mampu mengidentifikasi perasaan melalui analisis gambar dan situasi sosial sederhana.

Studi ini berkontribusi secara teoretis dengan memperkuat teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya representasi ikonik dalam pembelajaran anak usia sekolah dasar, sekaligus memperluas kajian efektivitas *Problem Based Learning* dalam konteks pembelajaran literasi emosional yang selama ini lebih banyak diterapkan pada mata pelajaran kognitif. Secara praktis, penelitian ini menghadirkan model pembelajaran yang dapat diadaptasi oleh guru untuk membantu murid mengenali dan memahami perasaan melalui media konkret, visual, dan mudah digunakan, sekaligus meningkatkan keterlibatan murid dalam proses belajar. Integrasi *flash card* dan *Problem Based Learning* dengan demikian menawarkan pendekatan pembelajaran yang lebih partisipatif dan bermakna dalam pengembangan literasi emosional di pendidikan dasar.

Berdasarkan keterbatasan penelitian, seperti jumlah sampel yang terbatas pada 28 murid, lokasi penelitian yang hanya mencakup satu sekolah, serta tidak adanya kelompok kontrol, penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk memperluas cakupan partisipan dan konteks sekolah guna meningkatkan generalisasi temuan. Selain itu, penelitian berikutnya dapat menggunakan desain *kuasi-eksperimen* untuk mengamati secara lebih mendalam dampak

jangka panjang penerapan *flash card* berbasis *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar dan perkembangan literasi emosional murid.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, A. A., Apriliya, S., & Saputra, E. R. (2024). Analisis Kebutuhan Flashcard Sebagai Media Pelatihan Literasi Emosi pada Anak Usia Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, *7*(3), 579–588. https://doi.org/10.22460/collase.v7i3.19298

Ardiansyah, A., Risnita, R., & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, *1*(2), 1–9. https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57

Berutu, R. E., & Herawati, J. (2023). Pembelajaran Sosial Emosional Sebagai Dasar Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, *2*(3), 11425–11431. https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/356

Cahyani, V. P., & Ahmad, F. (2024). Efektivitas Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis, Hasil Belajar dan Motivasi Siswa. *Venn: Journal of Sustainable Innovation on Education, Mathematics and Natural Sciences*, *3*(2), 76–82. https://doi.org/10.53696/venn.v3i2.155

Dini, F. S., & Zainuddin, A. (2025). Development of digital flashcards to improve vocabulary mastery and comprehension among second grade elementary school students. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *9*(2), 204–213. https://doi.org/10.30651/else.v9i2.25658

Fahira, R., Saragi, D., & Dewi, R. (2025). Effect of making a match model, flashcard media, and motivation on learning outcomes. *Inovasi Kurikulum*, *22*(3), 1885–1902. https://doi.org/10.64014/jik.v22i3.90

Hidayanto, D. N. (2024). *Metode Penelitian Campuran (Mixed Methods)*. Deepublish.

Irmansyah, F., Yuliana, R., & Fajrudin, L. (2025). Pengaruh Media Flash Card Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Journal of Education Technology Information Social Sciences and Health*, *4*(1), 785–795. https://doi.org/10.57235/jetish.v4i1.5056

Khadijah, I., Gunawan, M. M., Adawiyah, S. R., Gustiani, N., Nurjamilah, M., & Alawiyah, L. (2025). Pengaruh Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, *5*(4), 336–345. https://doi.org/10.59818/jpi.v5i4.1838

Mandar, Y., & Sihono, S. (2025). Implementasi Teori Konstruktivisme dalam PAI: Kajian Teori Jean Piaget dan Jerome Bruner. *Raudhah: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, *10*(1), 223–237. https://doi.org/10.48094/raudhah.v10i1.829

Muliana, M., Fonna, M., & Nufus, H. (2024). Pengaruh Penerapan Problem Based Learning (PBL) Terhadap Keterampilan Abad 21. *Ar-Riyadhiyyat: Jurnal Pendidikan Matematika*, *5*(1), 22–30. https://doi.org/10.47766/arriyadhiyyat.v5i1.2900

Musyadad, V. F., Supriatna, A., & Gosiah, N. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Menggunakan Media Flash Card pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III SDN Kertamukti. *Jurnal Karya Umum dan Ilmiah*, *2*(1), 85–96.

Nasihah, Z., Kartinah, K., Fatonah, F., & Artharina, F. P. (2024). Perbedaan Model Konvensional dan Problem Based Learning Berbantuan Media Visual Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Kelas II SDN Mlatiharjo 01. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, *4*(3), 972–982. https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.661

Nasution, F. H., Jailani, M. S., & Junaidi, R. (2024). Kombinasi (Mixed-Methods) dalam Praktis Penelitian. *Journal Genta Mulia*, *15*(2), 251–256.

Pettalongi, S. S., Muas, M., Arafat, A., & Ndaomanu, D. N. (2025). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran*. PT Media Penerbit Indonesia.

Purbosari, P. G., & Saputra, D. W. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Flash Card Terhadap Konsep Pemahaman Keadaan Cuaca pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Pondok Cabe Ilir 01. *FIP UMJ*, 2011, 428–435.

Salsabila, Y. R., & Muqowim, M. (2024). Korelasi Antara Teori Belajar Konstruktivisme Lev Vygotsky dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL). *Jurnal P4I*, *4*(3), 813–827. https://doi.org/10.51878/learning.v4i3.3185

Saputra, E. E., Kasmawati, K., & Parisu, C. Z. L. (2025). Penguatan Literasi Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Melalui Strategi Pembelajaran yang Mendorong Berpikir Kritis dan Kreatif. *JAMPI: Jurnal Abdi Masyarakat dan Pemberdayaan Inovatif*, *1*(1), 80–93. https://doi.org/10.64690/jampi.v1i1.224

Setiawan, A., Jailani, S., & Risnita, R. (2025). Penelitian Metode Campuran (Mixed Method). *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora (AJSH)*, *5*(2), 1484–1491. https://doi.org/10.57250/ajsh.v5i2.1263

Yusra, H., Putri, S. Y., Rani, M. S., Alwi, N. A., & Ningsih, Y. (2025). Pemanfaatan Media Gambar dan Video sebagai Alat Bantu Pembelajaran di Kelas Rendah SD. *Inklusi: Jurnal Pendidikan Islam dan Filsafat*, *1*(2), 109–117.