

Penerapan Permainan Edukatif Berbantuan Media Flash Card untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPAS Materi Aktivitas Ekonomi Siswa Kelas V SD

Dimas Septa Andika¹, Kharisma Eka Putri²

^{1,2}Prodi PPG Kampus UNP Kediri

Jl. K.H. Achmad Dahlan No. 76, Kediri, Jawa Timur, Indonesia

dimassepta14@gmail.com; kharismaputri@unp.ac.id

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan permainan edukatif berbantuan kartu kilas (flash cards) serta perubahan deskriptif pada pemahaman konseptual siswa kelas V mengenai kegiatan ekonomi dari tahap pra-siklus, Siklus I, hingga Siklus II. Penelitian tindakan kelas ini melibatkan 19 siswa di SDN Gurah 01 pada bulan Agustus 2026. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Skor rata-rata meningkat dari 64,8 pada tahap awal menjadi 76,4 pada Siklus I dan 85,9 pada Siklus II, sementara tingkat ketuntasan belajar masing-masing meningkat dari 15,8% menjadi 63,2% dan 100,0%. Intervensi berkembang dari kegiatan klasifikasi gambar menjadi aktivitas berbasis kasus yang menuntut siswa menjelaskan hubungan antarpelaku ekonomi. Angka-angka tersebut menggambarkan perubahan yang teramati selama siklus tindakan; data ini tidak menunjukkan signifikansi statistik maupun efek kausal yang semata-mata disebabkan oleh penggunaan kartu kilas.

Kata kunci: Permainan Edukatif; Kartu Kilas; Pemahaman Konseptual; Kegiatan Ekonomi; Pendidikan Dasar.

1. Introduction

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memberi ruang bagi siswa sekolah dasar untuk menghubungkan konsep dengan pengalaman sehari-hari. Pada materi aktivitas ekonomi, siswa mempelajari kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi beserta peran para pelakunya. Penguasaan materi ini tidak cukup ditunjukkan dengan sekadar menyebutkan istilah. Siswa perlu membedakan kegiatan berdasarkan cirinya dan menjelaskan hubungan kegiatan tersebut dalam pemenuhan kebutuhan masyarakat.

Aktivitas ekonomi dekat dengan kehidupan siswa, tetapi hubungan antarkonsepnya dapat menimbulkan kesulitan. Siswa mungkin mengenali pedagang dan pembeli, namun belum dapat menjelaskan perbedaan antara kegiatan menghasilkan barang, menyalurkan barang, dan menggunakan barang. Pembelajaran yang menyediakan contoh visual dan kesempatan untuk membandingkan situasi dapat membantu guru mengungkap kesalahan pemahaman tersebut. Karena itu, pemilihan media perlu disertai dengan aktivitas yang meminta siswa memberikan alasan atas jawaban mereka. (Alfatonah dkk. 2023; Wahyuningsih dkk. 2024)

Penelitian ini dilaksanakan pada 19 siswa kelas V SDN Gurah 01, Kecamatan Gurah, Kabupaten Kediri. Pada prasiklus, penghitungan nilai individual menunjukkan rata-rata kelas 64,8 dan 3 siswa mencapai nilai minimal 75, yaitu 15,8%. Asesmen awal juga menunjukkan kesulitan

siswa dalam membedakan produksi, distribusi, dan konsumsi serta menghubungkan peran produsen, distributor, dan konsumen. Data awal ini digunakan sebagai dasar penyusunan tindakan.

Salah satu alternatif tindakan adalah permainan edukatif berbantuan flash card. Kartu bergambar memungkinkan siswa mengamati contoh, mengelompokkan kegiatan, dan membicarakan alasan pengelompokan tersebut dengan teman. Permainan memberi struktur berupa tugas dan giliran sehingga kartu menjadi bahan interaksi belajar. Dalam konteks penelitian ini, tujuan permainan diarahkan pada ketepatan pemahaman, bukan semata-mata pada kecepatan mengenali gambar. (Alvita & Airlanda, 2021; Shafa dkk. 2022)

Febriyanto dan Yanto (2019) melaporkan peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas IV melalui penggunaan flash card dalam penelitian tindakan kelas. Temuan tersebut mendukung penggunaan kartu sebagai alternatif untuk meningkatkan pembelajaran sosial di sekolah dasar. Shafa dkk. (2022) mengembangkan flashcard materi Pahlawanku dan melaporkan tanggapan positif siswa terhadap media tersebut. Kedua penelitian tersebut memperlihatkan kegunaan media kartu, tetapi konteks materi dan bentuk hasil yang dikaji berbeda dengan pemahaman aktivitas ekonomi dalam penelitian ini. Alvita dan Airlanda (2021) juga menunjukkan bahwa flashcard dapat dikembangkan secara sistematis dan divalidasi sebelum digunakan.

Penelitian Krisdiana dan Jamaludin (2023) menguji media flash card dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui desain kuasi eksperimen. Hasilnya mendukung potensi media kartu untuk pembelajaran sekolah dasar, meskipun tidak secara langsung membuktikan manfaatnya untuk materi ekonomi. Sementara itu, Qomisatun et al. (2025) menerapkan Problem-Based Learning berbantuan flashcard pada IPAS kelas IV dan melaporkan perbaikan pemahaman konsep melalui dua siklus. Penelitian tersebut menjadi pembandingan yang lebih dekat karena sama-sama mengkaji IPAS dan pemahaman konsep. Temuan terkait IPAS dan pembelajaran berbasis masalah juga dilaporkan oleh Rahmayanti et al. (2024) serta Susanto dan Airlanda (2023).

Berdasarkan penelitian yang ditelaah, ruang kajian artikel ini terletak pada penerapan permainan klasifikasi kartu yang dikembangkan menjadi pembahasan kasus aktivitas ekonomi pada siswa kelas V. Nilai tambah penelitian ini terdapat pada urutan tindakan yang menghubungkan pengenalan visual, klasifikasi, dan analisis kasus dalam dua siklus, serta pada pengukuran individual yang membandingkan tiga tahap pembelajaran. Fokus tersebut berbeda dari pengembangan kartu materi kepahlawanan maupun penerapan model Problem-Based Learning pada kelas IV. Dengan demikian, kontribusi artikel ini adalah memberikan deskripsi kontekstual tentang bagaimana aktivitas kartu dapat dipadukan dengan diskusi dan penalaran mengenai hubungan antarpelaku ekonomi; kontribusi ini tidak dimaksudkan sebagai klaim bahwa permainan kartu berbasis kasus belum pernah diteliti sebelumnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan permainan edukatif berbantuan flash card serta perkembangan pemahaman konsep siswa selama prasiklus, siklus I, dan siklus II. Hasilnya diharapkan dapat menjadi bahan refleksi bagi guru dalam menghubungkan media visual, diskusi kelompok, dan penjelasan mengenai hubungan antarpelaku ekonomi.

2. Method

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan 2 siklus yang didahului oleh asesmen prasiklus. Penelitian dilaksanakan pada Agustus 2026 di kelas V SDN Gurah 01, Kecamatan Gurah, Kabupaten Kediri. Partisipannya adalah 19 siswa dalam satu kelas utuh dengan tingkat penguasaan awal yang beragam; konteks masalah pembelajaran ditandai

oleh kesulitan membedakan produksi, distribusi, dan konsumsi serta menjelaskan hubungan antarpelaku ekonomi. Prosedur penelitian mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Refleksi hasil siklus I digunakan untuk menentukan perbaikan kegiatan pada siklus II (Kemmis dkk. 2014; Rahmayanti dkk. 2024).

Pada setiap siklus, penelitian dilaksanakan melalui 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pada siklus I, guru merencanakan permainan kartu bergambar, melaksanakan kegiatan klasifikasi ekonomi, mengamati partisipasi dan kesulitan siswa, lalu merefleksikan kebutuhan untuk meningkatkan tuntutan penalaran. Hasil refleksi digunakan untuk merencanakan siklus II dengan kartu berbasis kasus; tindakan, pengamatan, dan refleksi berikutnya diarahkan pada kemampuan menghubungkan pelaku ekonomi serta menerapkan konsep pada permasalahan sederhana.

Subjek penelitian adalah 19 siswa kelas V SDN Gurah 01, Kecamatan Gurah, Kabupaten Kediri. Materi yang dikaji mencakup produksi, distribusi, konsumsi, serta hubungan antarpelaku ekonomi. Kelas merupakan satu rombongan belajar dengan kemampuan awal yang heterogen, sehingga tindakan dan evaluasi dilakukan secara individual untuk setiap siswa. Pemilihan kelas didasarkan pada masalah pemahaman konsep yang ditemukan selama pembelajaran awal. Penelitian dilaksanakan pada Agustus 2026 dalam lima pertemuan, yaitu satu pertemuan prasiklus, dua pertemuan pada siklus I, dan dua pertemuan pada siklus II. Durasi setiap pertemuan mengikuti alokasi waktu pembelajaran IPAS di sekolah.

Prosedur tindakan

Pada prasiklus, siswa mengikuti asesmen awal untuk mengetahui pemahaman mereka tentang aktivitas ekonomi. Hasil asesmen digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan tindakan, terutama kemampuan membedakan jenis kegiatan dan peran pelakunya. Data ini menjadi pembandingan deskriptif untuk hasil evaluasi pada siklus berikutnya.

Pada perencanaan siklus I, tindakan dilaksanakan dalam 2 pertemuan. Pertemuan pertama diarahkan pada penggunaan kartu bergambar aktivitas ekonomi. Guru menjelaskan konsep dasar; siswa mengamati gambar, kemudian mengidentifikasi kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi. Pertemuan kedua menggunakan permainan flash card dan diskusi kelompok untuk mengelompokkan kegiatan ekonomi, mengidentifikasi pelaku ekonomi, serta menjelaskan alasan pengelompokan tersebut. Evaluasi pemahaman konsep dilakukan setelah rangkaian kegiatan pada siklus I. (Susanti dkk. 2024; Widayati dkk. 2024)

Observasi siklus I menunjukkan adanya ketergantungan sebagian siswa pada anggota kelompok serta kesulitan dalam menjelaskan hubungan antarpelaku ekonomi. Refleksi tersebut menjadi dasar pengembangan tindakan pada siklus II. Fokus perbaikan bergeser dari ketepatan dalam mengenali kategori menjadi kemampuan untuk menghubungkan konsep dalam suatu situasi.

Siklus II dilaksanakan dalam 2 pertemuan dengan menggunakan flash card berbasis kasus. Pada pertemuan pertama, siswa menganalisis hubungan antara produksi, distribusi, dan konsumsi dengan para pelaku yang terlibat. Pada pertemuan kedua, siswa menerapkan konsep pada permasalahan ekonomi sederhana, menentukan pelaku yang tepat, menjelaskan hubungan antarpelaku, serta merumuskan solusi. Tindakan ini mempertahankan dukungan visual sambil meningkatkan tuntutan analisis dan penerapan. Hasil evaluasi siklus II kemudian dibandingkan dengan hasil sebelumnya untuk menilai ketercapaian indikator keberhasilan. (Puspitasari dkk. 2024)

Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur capaian pemahaman konsep pada tiga tahap penelitian. Observasi digunakan untuk mencatat proses belajar dan hambatan selama permainan. Dokumentasi yang dikumpulkan meliputi foto kegiatan, hasil pekerjaan siswa, serta catatan penelitian. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi catatan observasi dan memeriksa keterlaksanaan tindakan pada setiap pertemuan (Sugiyono, 2020).

Cakupan indikator tes meliputi pengertian aktivitas ekonomi, identifikasi dan pengelompokan jenis kegiatan, penentuan pelaku dan perannya, penjelasan hubungan antarpelaku, serta pembahasan masalah ekonomi sederhana. Indikator tersebut memuat tuntutan yang beragam. Oleh karena itu, nilai tes keseluruhan belum dapat digunakan untuk menyatakan peningkatan kemampuan analisis secara spesifik tanpa skor per indikator.

Instrumen kognitif terdiri atas 15 butir pada setiap tahap, yaitu 10 butir pilihan ganda dan 5 butir uraian singkat. Prasiklus mengukur pemahaman awal tentang pengertian serta contoh produksi, distribusi, dan konsumsi. Siklus I mengukur kemampuan untuk mengidentifikasi, mengelompokkan, dan menjelaskan ciri-ciri kegiatan serta pelaku ekonomi. Siklus II mengukur kemampuan menganalisis hubungan antarpelaku dan menerapkan konsep pada kasus atau permasalahan baru. Setiap jawaban pilihan ganda diberi skor 1 untuk jawaban benar dan 0 untuk jawaban salah; setiap uraian diberi skor 0–2 berdasarkan rubrik ketepatan konsep, kelengkapan alasan, dan keterhubungan jawaban dengan kasus. Skor akhir dikonversi ke skala 0–100 dengan rumus $(\text{skor yang diperoleh} / \text{skor maksimum}) \times 100$. Butir soal ditelaah sebelum digunakan oleh guru kelas dan dosen pembimbing untuk memeriksa kesesuaian indikator, kejelasan bahasa, dan tingkat kesulitan; revisi dilakukan berdasarkan hasil telaah tersebut.

Analisis artikel ini menggunakan statistik deskriptif dari 19 nilai individual pada setiap tahap. Rata-rata kelas dihitung dengan membagi jumlah nilai seluruh siswa dengan jumlah siswa. Persentase penguasaan materi dihitung dengan rumus $P = (n/N) \times 100\%$, dengan n sebagai jumlah siswa yang mencapai kriteria minimum, yaitu memperoleh skor ≥ 75 , sedangkan N adalah jumlah seluruh siswa. Dengan demikian, setiap siswa yang memperoleh skor 75 atau lebih termasuk dalam n , bukan hanya siswa yang memperoleh skor tepat 75. Persentase dibulatkan menjadi satu angka di belakang koma.

Indikator keberhasilan penelitian adalah peningkatan rata-rata dan ketuntasan klasikal minimal 85%. Untuk 19 siswa, batas tersebut mensyaratkan sekurang-kurangnya 17 siswa tuntas, sebab $16/19$ setara dengan 84,2%, sedangkan $17/19$ setara dengan 89,5%. Selisih nilai dilaporkan dalam poin; selisih persentase ketuntasan dilaporkan dalam poin persentase.

Nilai rata-rata dan persentase ketuntasan dihitung berdasarkan nilai individual pada setiap tahap. Analisis data menggunakan statistik deskriptif karena tujuan penelitian adalah menggambarkan perubahan capaian selama pelaksanaan tindakan. Ringkasan observasi digunakan untuk menjelaskan perubahan proses pembelajaran dan dasar refleksi antarsiklus.

3. Results

Kondisi awal dan hasil siklus I

Rekapitulasi prasiklus nilai individual mencatat rata-rata 64,8, dengan 3 dari 19 siswa mencapai nilai ≥ 75 . Dengan demikian, 16 siswa belum mencapai batas ketuntasan. Gambaran ini konsisten dengan uraian masalah pada pembelajaran awal, yaitu kesulitan membedakan kegiatan ekonomi serta memahami hubungan antarpelaku. Analisis prasiklus difokuskan pada capaian nilai awal serta identifikasi kesulitan umum siswa dalam memahami konsep aktivitas ekonomi.

Pada siklus I, permainan menggunakan kartu bergambar untuk mengidentifikasi dan mengelompokkan kegiatan ekonomi. Rata-rata hasil penghitungan nilai individual meningkat menjadi 76,4 dan jumlah siswa yang tuntas menjadi 12 orang atau 63,2%. Dibandingkan dengan prasiklus, kenaikan rata-rata sebesar 11,6 poin dan jumlah siswa yang tuntas bertambah sebanyak 9 orang. Capaian tersebut menunjukkan perbaikan pada tingkat kelas, tetapi belum memenuhi target ketuntasan klasikal.

Refleksi siklus I menunjukkan bahwa pengenalan gambar belum memadai untuk mendukung penjelasan hubungan antarpelaku. Ketergantungan pada teman juga membatasi kesempatan sebagian siswa untuk menunjukkan pemahaman mereka sendiri. Temuan proses ini menjadi alasan untuk memperbaiki jenis tugas pada siklus II. Kenaikan nilai kelas tidak dengan sendirinya berarti bahwa setiap siswa telah menguasai seluruh indikator.

Hasil siklus II dan perbandingan tahap

Siklus II mengembangkan kartu berbasis kasus, sehingga siswa perlu menghubungkan kegiatan ekonomi dengan para pelaku yang terlibat. Penghitungan nilai individual menghasilkan rata-rata 85,9 dan seluruh 19 siswa tuntas, yaitu 100,0%. Dibandingkan dengan siklus I, rata-rata meningkat 9,5 poin dan jumlah siswa yang tuntas bertambah 7 orang. Capaian ini melampaui target ketuntasan klasikal minimal 85%.

Tabel 1 menyajikan rekapitulasi nilai individual 19 siswa pada setiap tahap penelitian. Rata-rata dibulatkan menjadi satu angka di belakang koma, sedangkan persentase ketuntasan dihitung berdasarkan batas nilai ≥ 75 .

Tabel 1. Rekapitulasi capaian per tahap

Tahap	Rerata	Tuntas (≥ 75)	%
Prasiklus	64,8	3/19	15,8
Siklus I	76,4	12/19	63,2
Siklus II	85,9	19/19	100,0

Tabel 2. Data nilai individual berdasarkan kode siswa

Kode siswa	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
S01	65	75	85
S02	60	72	82
S03	70	80	90
S04	68	78	88
S05	55	70	80
S06	62	75	85
S07	58	70	78
S08	75	85	95
S09	72	82	92
S10	50	65	75
S11	60	73	83
S12	67	78	88
S13	55	68	78
S14	80	88	96
S15	70	82	90
S16	65	76	86
S17	58	72	82
S18	78	88	95
S19	63	75	85

Sumber: penghitungan dari 19 nilai individual pada daftar nama kelas V.

Dari prasiklus hingga siklus II, rata-rata meningkat 21,2 poin dan jumlah siswa yang tuntas bertambah 16 orang. Berdasarkan proporsi nilai individual, kenaikan ketuntasan adalah (19 –

3)/19 × 100 = 84,2 poin persentase. Kenaikan tersebut menggambarkan perubahan capaian kelas selama 2 siklus.

Capaian siklus II sebesar 100,0% memenuhi indikator keberhasilan minimal 85%. Pernyataan ini bersifat deskriptif berdasarkan penghitungan nilai-nilai individual. Rata-rata kelas yang meningkat belum menunjukkan apakah semua indikator pemahaman konsep berkembang secara merata, karena skor per indikator belum tersedia.

4. Discussion

Secara pedagogis, kartu bergambar dapat menjadikan contoh kegiatan ekonomi lebih mudah diamati bersama. Ketika siswa mengelompokkan kartu, mereka berhadapan dengan pilihan kategori yang perlu dijelaskan. Guru dapat menggunakan alasan siswa untuk mengenali apakah pengelompokan didasarkan pada konsep atau sekadar ciri gambar. Penjelasan ini merupakan interpretasi terhadap rancangan tindakan, bukan hasil pengukuran terpisah mengenai mekanisme belajar (Mayer, 2021; Sweller dkk., 2019).

Peningkatan dari siklus I ke siklus II dapat dipahami dari perubahan tuntutan tugas. Pada siklus I, kartu terutama digunakan untuk mengenali dan mengelompokkan gambar; pada siklus II, kartu berbasis kasus meminta siswa untuk menghubungkan produksi, distribusi, konsumsi, dan pelaku ekonomi serta menjelaskan solusi. Perubahan ini memberi lebih banyak kesempatan untuk mengorganisasi informasi dan menguji pemahaman secara mandiri. Namun, kenaikan tersebut tidak dapat diatribusikan sepenuhnya kepada flash card karena siklus II juga dipengaruhi oleh latihan berulang, bimbingan guru, diskusi kelompok, serta meningkatnya penguasaan materi dibandingkan dengan siklus I. Karena tidak ada kelompok pembanding atau pemisahan kontribusi tiap komponen, pembahasan ini merupakan interpretasi pedagogis terhadap pola data deskriptif (Puspitasari dkk., 2024).

Hasil deskriptif penelitian ini sejalan dengan temuan Febriyanto dan Yanto (2019) yang melaporkan perbaikan hasil belajar IPS melalui tindakan berbantuan flash card. Kesamaannya terdapat pada penggunaan media kartu dalam pembelajaran sosial dan perbaikan melalui siklus. Perbedaannya meliputi jenjang kelas, materi, dan fokus pada pemahaman konsep. Karena itu, persentase ketuntasan pada kedua penelitian tidak dapat diperlakukan sebagai ukuran efektivitas yang langsung sebanding.

Qomisatun dkk. (2025) juga melaporkan peningkatan pemahaman konsep IPAS melalui Problem-Based Learning berbantuan flashcard. Penelitian tersebut menempatkan media dalam langkah-langkah model pembelajaran tertentu. Dalam artikel ini, tindakan yang dilaporkan berupa permainan klasifikasi dan kartu kasus; pelaksanaannya tidak dinyatakan sebagai penerapan yang lengkap dari model Problem-Based Learning. Perbandingan ini memperlihatkan pentingnya membedakan bentuk aktivitas pembelajaran meskipun medianya serupa.

Tanggapan positif siswa terhadap desain flashcard dalam penelitian Shafa dkk. (2022) mendukung pertimbangan agar kartu mudah dibaca dan sesuai dengan materi. Namun, ketertarikan terhadap media berbeda dari bukti penguasaan konsep. Demikian pula, temuan kuasi eksperimen Krisdiana dan Jamaludin (2023) berasal dari pembelajaran Pendidikan Pancasila. Rujukan tersebut memperkuat alasan untuk meneliti media kartu, tetapi tidak menggantikan pemeriksaan data penelitian di SDN Gurah 01.

Implikasi praktisnya adalah guru perlu memadukan gambar yang jelas dengan pertanyaan yang meminta alasan, hubungan, dan penerapan konsep. Evaluasi individual diperlukan untuk menghindari penilaian pemahaman yang hanya didasarkan pada jawaban kelompok. Bagi siswa yang belum mencapai batas ketuntasan, tindak lanjut dapat diarahkan pada konsep yang masih

keliru melalui contoh tambahan dan penjelasan secara bertahap. Rekomendasi ini merupakan usulan perbaikan pembelajaran, bukan kegiatan tambahan yang diklaim telah dilaksanakan (Priyatno dkk., 2024).

Penelitian ini terbatas pada satu kelas dengan 19 siswa dan tidak menggunakan kelompok pembanding. Perubahan nilai dapat berkaitan dengan tindakan, latihan berulang, bimbingan, atau perubahan tingkat kesulitan tes. Oleh sebab itu, hasil tidak dapat digeneralisasikan sebagai bukti bahwa permainan flash card merupakan satu-satunya penyebab peningkatan tersebut. Belum tersedia pula pengukuran lanjutan untuk menilai keberlanjutan pemahaman setelah tindakan selesai.

Keterbatasan penelitian meliputi belum disajikannya rubrik penilaian, catatan observasi terperinci, serta skor per indikator pada lampiran. Data individual digunakan untuk menghitung rata-rata dan ketuntasan, sedangkan analisis per indikator belum dilakukan.

5. Conclusion

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan permainan edukatif berbantuan flash card serta perubahan pemahaman konsep aktivitas ekonomi siswa kelas V selama prasiklus, siklus I, dan siklus II. Tindakan berkembang dari klasifikasi gambar pada siklus I menjadi analisis kasus pada siklus II untuk membantu siswa menghubungkan peran pelaku ekonomi.

Nilai individual menunjukkan rata-rata meningkat dari 64,8 menjadi 76,4 dan 85,9, sedangkan ketuntasan meningkat dari 15,8% menjadi 63,2% dan 100,0%. Perubahan tersebut merupakan peningkatan deskriptif yang diamati selama tindakan; penelitian ini tidak menetapkan signifikansi statistik atau hubungan kausal yang hanya berasal dari penggunaan flash card. Temuan ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru untuk memadukan kartu, pertanyaan, penjelasan, diskusi, dan evaluasi individual dalam pembelajaran aktivitas ekonomi.

6. References

- Alfatonah, I. N. A., Kisda, Y. V., Septarina, A., Ravika, A., & Jadidah, I. T. (2023). Kesulitan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3397–3405. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6372>
- Alvita, A., & Airlanda, G. S. (2021). Pengembangan flashcard untuk meningkatkan keterampilan menulis permulaan pada siswa kelas I mata pelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5712–5721. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1686>
- Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). Penggunaan media flash card untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 108–116. <https://doi.org/10.32585/jkp.v3i2.302>
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2>
- Krisdiana, M., & Jamaludin, U. (2023). Pengaruh media flash card terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 341–354. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1257>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>

- Priyatno, H., Hadiyanto, & Indryani. (2024). Studi review penelitian tindakan kelas dengan model NHT untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(6), 4489–4498. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8934>
- Puspitasari, J. F., Patonah, S., & Sukamto. (2024). Pengembangan modul ajar IPAS berbasis STEM untuk mewujudkan keterampilan dasar berpikir ilmiah pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1235–1245. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7319>
- Qomisatun, P. A., Asrial, & Pamela, I. S. (2025). Meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPAS menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media flashcard pada kelas IV SDN 095/I Olak. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 700–714.
- Rahmayanti, D., Meilina, F., & Islamyati, A. Z. (2024). Upaya meningkatkan hasil belajar IPAS melalui model pembelajaran Problem-Based Learning pada materi wujud zat dan perubahannya pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(6), 4982–4993. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8901>
- Shafa, I., Siregar, Z., & Hasanah, N. (2022). Pengembangan media flashcard materi Pahlawanku untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2754–2761. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2258>
- Susanti, M., Hadiyanto, & Indryani. (2024). Studi review penerapan model pembelajaran berbasis masalah melalui penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Basicedu*, 8(6), 4921–4929. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.9081>
- Susanto, F. S., & Airlanda, G. S. (2023). Efektivitas model Problem-Based Learning dan Problem Solving dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3646–3653. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6353>
- Sweller, J., van Merriënboer, J. J. G., & Paas, F. (2019). Cognitive architecture and instructional design: 20 years later. *Educational Psychology Review*, 31, 261–292. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09465-5>
- Wahyuningsih, S., Ananda, T., Utami, N. C., & Hidayat, O. S. (2024). Analisis kebutuhan pengembangan modul IPAS berbasis etnosains untuk kelas V di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1367–1374. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7349>
- Widayati, T. U., Hadiyanto, & Indryani. (2024). Pembelajaran berdiferensiasi di sekolah dasar melalui penelitian tindakan kelas. *Jurnal Basicedu*, 8(6), 4499–4509. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8936>
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.