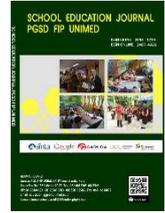




SCHOOL EDUCATION JOURNAL PGSD FIP UNIMED

Volume 15 No. 3 September 2025

The journal contains the result of education research, learning research, and service of the public at primary school, elementary school, senior high school and the university
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/school>



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN FLASH CARD BERBASIS TEKA-TEKI SILANG TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPAS

Florensy Br Barus¹, Darinda Sofia Tanjung², Dyan Wulan Sari HS³, Eka Kartika Silalahi⁴, Frikson Purba⁵

PGSD, FKIP, Universitas Katolik Santo Thomas, Indonesia^{1,2,3,4,5}

Surel: darinda_tanjung@ust.ac.id

ABSTRACT

This research aimed to determine the effect of crossword puzzle-based flash card learning media on the learning outcomes of fifth-grade students in IPAS subject. The study was conducted at UPT. SDN 060938 Medan using a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design. The subject consisted of 27 fifth-grade students. Data collection involved learning outcomes tests and questionnaires. Data analysis included correlation tests and t-tests. The results showed that the flash card media significantly improved learning outcomes, with a posttest average of 89.07 and a correlation coefficient of 0.938. The t-test yielded $t_{count} = 13.576 > t_{table} = 3.707$, indicating a significant and positive influence of the media on students' IPAS learning outcomes.

Keywords: Flash, Card, Puzzle

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran flash card berbasis teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini dilaksanakan di UPT. SDN 060938 Medan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan desain pretest-posttest satu kelompok. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V sebanyak 27 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar dan angket. Analisis data menggunakan uji korelasi dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media flash card berbasis teka-teki silang memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan rata-rata posttest sebesar 89,07 dan koefisien korelasi sebesar 0,938. Uji-t menunjukkan $t_{hitung} = 13,576 > t_{tabel} = 3,707$, yang mengindikasikan adanya pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa.

Kata Kunci: Flash, Card, Teka-Teki

Copyright (c) 2025 Florensy Br Barus¹, Darinda Sofia Tanjung², Dyan Wulan Sari HS³, Eka Kartika Silalahi⁴, Frikson Purba⁵

✉ Corresponding author

Email : darinda_tanjung@ust.ac.id

HP : 081375473834

ISSN 2355-1720 (Media Cetak)

ISSN 2407-4926 (Media Online)

Received 16 July 2025, Accepted 29 September 2025, Published 30 September 2025

DOI: [10.24114/sejpgsd.v15i3.67251](https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v15i3.67251)

PENDAHULUAN

Dalam Undang-Undang Dasar Tahun 1945, khususnya pada alinea keempat, diungkapkan bahwa pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Program pendidikan yang dimaksud dilaksanakan dengan sistem berjenjang, meliputi pendidikan dasar, menengah, atas, dan tinggi, di mana setiap jenjang memiliki tujuan yang spesifik. Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 mengenai Standar Nasional Pendidikan Dasar, dinyatakan bahwa tujuan pendidikan dasar adalah meletakkan pondasi bagi kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk hidup mandiri dan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Peraturan tersebut menegaskan bahwa pendidikan dasar adalah fondasi yang sangat penting bagi kecerdasan.

Proses pendidikan di sekolah berperan penting dalam membentuk karakter, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan menumbuhkan kepribadian yang baik pada individu. Dengan demikian, diharapkan individu tersebut dapat berkontribusi dalam memajukan bangsa. Kemampuan untuk belajar menjadi pondasi bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia, yang dimulai sejak dini dan berlanjut sepanjang hidup, membentuk identitas kita serta cara kita berinteraksi dengan dunia. Meskipun guru memiliki peran yang sentral dalam proses pembelajaran, masih banyak tantangan yang dihadapi, seperti kurangnya pelatihan dalam pengembangan strategi pembelajaran yang efektif serta keterbatasan sumber daya.

Menurut Yusuf (Kusumawardani, 2022:113) “proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk peran guru, keterlibatan siswa, dan fasilitas yang tersedia.

Salah satu aspek kunci dalam mencapai kecerdasan individu adalah peran guru. Tugas seorang guru dalam dunia pendidikan sangat kompleks dan mencakup berbagai dimensi. Mereka tidak hanya menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai pembimbing, motivator, dan fasilitator bagi para siswa. Oleh karena itu, keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada kualitas serta dedikasi seorang guru”.

Sebagai seorang guru, terdapat beragam cara untuk menyampaikan materi pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Tujuan pembelajaran merupakan sasaran yang ingin dicapai dalam suatu proses pembelajaran, dan hasil belajar peserta didik menjadi indikator sejauh mana siswa berhasil menyerap materi pelajaran yang telah diajarkan. Hasil belajar dapat berupa pengetahuan baru yang diperoleh, keterampilan yang dikuasai, serta kemampuan siswa dalam memahami dan menerapkan apa yang telah dipelajari. Berbagai faktor dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik, baik itu faktor internal, seperti motivasi dan kecerdasan, maupun faktor eksternal, seperti lingkungan dan dukungan dari orang tua.

Namun, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas V UPT.SDN 060938 Medan Johor, terdapat permasalahan seperti masih banyak siswa kurang aktif, kurangnya fokus, siswa saling bermain, bercerita dan mengganggu satu sama lain sehingga materi pembelajaran yang sudah dijelaskan oleh guru, tidak dapat dipahami oleh siswa dengan baik. Kondisi tersebut dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif. Sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa belum optimal, terlihat dari data hasil Ulangan

Tengah Semester Ganjil yang menunjukkan proporsi signifikan siswa yang belum memenuhi harapan khususnya pada materi pembelajaran materi pembelajaran melihat karena cahaya mendengar karena bunyi.

Dari capaian pembelajaran yang di peroleh oleh siswa yang kurang memuaskan dalam mata pembelajaran IPAS maka peneliti menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *flash card* berbasis teka-teki. *Flash card* merupakan media visual yang efektif untuk menyajikan informasi secara ringkas dan menarik. Kombinasi dengan elemen teka-teki diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam belajar, sekaligus mengasah kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Penggunaan media pembelajaran *flash card* berbasis teka-teki ini diharapkan dapat memberikan dampak positif, antara lain: Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS, membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Damayanti dkk (2016:176) menyatakan “*Flash card* diciptakan oleh seorang dokter bedah otak bernama Glenn Doman. Ia menggunakan kertas tebal yang dibentuk menjadi kartu-kartu sebagai terapi untuk anak-anak yang mengalami cedera otak. Kartu-kartu ini ditampilkan dengan cepat (kurang dari 1 detik per kata), sehingga dikenal sebagai *flash card* atau kartu kilat. Gambar dan kata yang ada pada kartu tersebut berfungsi untuk membantu ingatan anak-anak penderita cedera otak. Dengan demikian, diharapkan bahwa pembelajaran

menggunakan media *flash card* juga dapat mendukung siswa dalam mengingat dan memahami makna kata dengan lebih baik. Setelah menerapkan media *flash card*, makna kata yang dipelajari akan dituangkan dalam bentuk Teka-teki Silang (TT). TT merupakan salah satu jenis permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan”.

Media pembelajaran *flash card* berbasis teka-teki adalah sebuah inovasi yang memadukan elemen visual yang menarik dengan tantangan pemecahan masalah. Dengan integrasi ini, diharapkan efektivitas pembelajaran dapat meningkat. Untuk lebih memahami potensi dan batasan dari media ini, terdapat kekurangan dan juga kelemahan dalam penggunaan media *flash card* berbasis Teke-teki. Menurut Wulandari (2021:19) kelemahan media *flash card* sebagai berikut: Hanya cocok untuk kelompok kecil. (2) Anak hanya dapat mengetahui dan memahami kata dan gambar hanya sebatas kata dan gambar. (3) Dalam pembuatannya banyak meluangkan waktu untuk mencari gambar-gambar.

Menurut Setiawan (2020:4) kelebihan dari media pembelajaran *flash card* adalah: (1) Mudah dibawa ukurannya kecil, bisa disimpan di tas atau saku. (2) Praktek cara membuat dan menggunakannya mudah, guru tidak perlu keahlian khusus atau listrik. Tinggal susun gambar yang benar, lalu simpan lagi dengan diikat atau di kotak. (3) Gampang diingat gabungan gambar dan teks memudahkan siswa mengenali konsep atau nama benda, baik dari gambar ke nama atau sebaliknya. (4) Menyenangkan: *flash card* bisa dipakai untuk bermain, misalnya siswa berlomba mencari benda atau nama sesuai perintah yang diberikan kepada siswa”.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka

tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran flash card berbasis teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu berupa one-group pretest-posttest. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 060938 Medan Pada Tahun Pembelajaran 2024/2025, yang berjumlah 27 orang responden. Dalam pelaksanaan penelitian ini sampelnya menggunakan teknik *sampling* total. Metode ini melibatkan semua anggota populasi sebagai sampel. Biasanya, ini diterapkan jika jumlah populasi kecil, sekitar 30 responden atau kurang. Maka sampel yang digunakan peneliti adalah siswa kelas V di UPT.SDN 060938 Medan yang berjumlah 27 siswa. Instrumen penelitian terdiri dari tes hasil belajar dan angket. Data dianalisis menggunakan uji korelasi Pearson dan uji-t

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dikelas V UPT. SDN 060938 Medan. Untuk mengetahui kemampuan awal siswa, penelitian melakukan *Pretest* dengan jumlah soal pilihan berganda, dan dengan jenis soal yang sama, diperoleh hasilnya dengan rata-rata 45,96 dapat dikatakan kemampuan awalnya kurang. Setelah melakukan *PreTest*, peneliti menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran *flash card* berbasis teka-teki silang. Di akhir pembelajaran, peneliti kembali memberikan *Post Test* untuk mengetahui tingkat keberhasilan. Hasil dari *PostTest* tersebut memiliki peningkatan dari

hasil *Pretest* yang diberikan sebelumnya. Hasil *Posttest* yang sudah diujikan sebesar 89,07 dapat dikatakan tingkat keberhasilan hasil belajarnya meningkat.

Pembahasan

Hasil uji normalitas pada taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$), dengan kriteria pengujian normalitas yaitu $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal dengan hasil $L_{hitung} (0,13142) < L_{tabel} (0,1665)$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak sehingga peneliti menyimpulkan bahwa data sampel *posttest* siswa berdistribusi normal. Pada angket L_{hitung} sebesar $L_{hitung} (0,1105) < L_{tabel} (0,1665)$. Maka hasil angket siswa berdistribusi normal.

Hasil koefisien korelasi membuktikan bahwa adanya pengaruh Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Teka-teki Silang (X) terhadap hasil belajar (Y) dengan hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan hasil $0,938 > 0,381$. Pada uji hipotesis dengan menggunakan uji-t dari perhitungan data yang dilakukan, hasil pengujian yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ hasilnya $13.576 > 3.707$ dengan taraf signifikan ($\alpha = 0,05$). Dengan ini membuktikan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *flash card* berbasis teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa pada materi melihat karena cahaya mendengar karena bunyi kelas V UPT.SDN 060938 Medan. Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari penelitian di UPT. SDN 060938 Medan dapat dikatakan bahwa dengan media pembelajaran *flash card* berbasis teka-teki silang sangat efektif dalam pembelajaran tematik di kelas.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan bab ini peneliti menguraikan simpulan, implikasi, keterbatasan penelitian, dan saran yang

disusun berdasarkan seluruh kegiatan penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran *flash card* berbasis teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa kelas V UPT.SDN 060938 Medan T.A 2024/2025 sebagai berikut: 1) Pada kelas V dilakukan *pretest* dengan soal pilihan berganda, diperoleh hasil nilai terendah *pretest* 25 dan nilai tertinggi sebesar 50. Nilai rata-rata *pretest* 37,222 berada dengan kategori belum menguasai materi. Kemudian di berikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Flash Card* berbasis teka-teki silang pada materi melihat karena cahaya mendengar karena bunyi di UPT.SDN 060938 Medan T.A 2024/2025. kelas V adalah nilai terendah 80 dan nilai tertinggi hasil *posttest* sebesar 95. Nilai rata-rata *posttest* 89,07 berada dengan kategori menguasai materi dengan sangat baik. 2) Di akhir pembelajaran, diberikan angket media pembelajaran yang akan di isi siswa dengan 20 pertanyaan. Diperoleh nilai rata-rata angket siswa sebesar 90,925. 3) Penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan menerapkan media pembelajaran *flash card* berbasis teka-teki silang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi melihat karena cahaya mendengar karena bunyi di kelas V UPT.SDN 060938 Medan T.A 2024/2025.

DAFTAR RUJUKAN

- Alti, Mudia Rahmi. (2022). *Media Pembelajaran. Cetakan Pe*. Padang: Global Eksekutif Teknologi.
- Anisa, Alifah Fuji Yanthi, Og Naila Attamimi. (2023). *Implementasi Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Dan Al-Qur'an 2(2): 116–25. <https://ejurnal.iiq.ac.id/index.php/Ash-Shobiy/article/view/948>
- Arikunto. (2021). *Prosedur Penelitian*. 14. Útg. Jakarta: Rineka Cipta.
- Damayanti, E., S. R. Yunus, Og Sudarto. (2016). *Pengembangan Media Visual Flash Card Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya*. Jurnal Sainsmat V(2): 75–82. <https://doi.org/10.35580/sainsmat5264462016>
- Gaol Lumban, Bintang Kasih, Patri Janson Silaban, Og Anton Sitepu. (2022). *Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Di Kelas V SD*. Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran) 6(3): 767. [10.33578/pjr.v6i3.8538](https://doi.org/10.33578/pjr.v6i3.8538).
- Gawise, Gawise, Andi Lely Nurmaya. G, Mag Vira Jamin, Og Fiqih Nur Azizah. (2022). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar*. Edukatif:Jurnal Ilmu Pendidikan 4(3): 3575–81. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2669>
- Juliana. (2020). *Pengaruh Pendekatan Sainifik dan Aktivitas Siswa terhadap Kemampuan Menulis Deskripsi Siswa di Kelas V SDS Gracia Sustain Medan*. Jurnal Tunas Bangsa, 7(2), 295–309. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v7i2.1178>
- Juliana. (2021). *Penerapan Metode SQ3R untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SD*. Jurnal Ilmiah AQUINAS, 4(2), 260–274. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v4i2.1265>
- Juliana, Prayuda, M. S., & Tanjung, D. S. (2023). *Penerapan Strategi Directed*

- Reading Thinking Activity (DRTA) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Sekolah Dasar. Journal on Education*, 5(4), 11503–11520. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2097>
- Kusumawardani, Devi, Ading Pramadi, Og Meti Maspupah. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker Pada Materi Sistem Gerak Manusia. Jurnal Education FKIP Unma* 8(1): 110–15. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1665>
- Lestari, Putri, Og Adeng Hudaya. (2018). *Penerapan Model Quantum Teaching Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP PGRI 3 Jakarta. Research And Development Journal Of Education* 5(1): 45. <http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v5i1.3387>
- Lillahata, Sarah, Devega Maria Karesina, Albert Alfons, Og Rina Pulung. (2022). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis IT Dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Di Era Digital. Jurnal Pendidikan Didaxe* 3(2): 377–93. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v5i1.4074>
- Magdalena, Ina o.fl. (2021). *Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III. BINTANG: Jurnal Pendidikan dan Sains* 3(2): 377–86. <https://doi.org/10.36088/bintang.v3i2.1381>
- Milawati. (2021). *Media Pembelajaran*. Bandung: Tahta Media Group.
- Nurrita, Teni. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Academia: Jurnal Inovasi Riset Akademik* 3: 171–87. [10.33511/misykat.v3i1.52](https://doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52)
- Rafid, Rahmad. (2021). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar. Universitas Muhammadiyah Malang* 5(259): 1–2. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/best/index>
- Safitri, Mailani. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Edisi Pert. Tanjung Morawa: Mifandi Mandiri Digital.
- Setiawan, L. Agus. 2020. *Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard Terhadap Hasil Belajar Materi Bentuk Rumah Adat Kelas IV Di MIN 1 Jombang*. <http://etheses.uin-malang.ac.id/27760/>
- Slameto. (2019). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tanjung, D. S., Mahulae, S., & Tumanggor, A. F. M. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal Mutiara Pendidikan Indonesia*, 7(2), 145–154. <https://doi.org/10.51544/mutiarapendidik.v7i2.3393>
- Triwiyanto, Teguh. (2023). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Ritstj. Wibi Hardani. Jakarta: Erlangga.