

Penerapan Model Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) Berbantu Media Flashcard Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VI SD Kusuma Bhakti

by Muhammad Budiman

Submission date: 02-Apr-2024 02:27PM (UTC+0700)

Submission ID: 2337714547

File name: 4.pdf (996.48K)

Word count: 6091

Character count: 38654

Penerapan Model Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) Berbantu Media *Flashcard* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VI SD Kusuma Bhakti

Dhea Ayu Alifvia¹

Muhammad Arief Budiman²

Choirul Huda³

^{1 2 3}Universitas PGRI Semarang, Indonesia

¹alifiavia39@gmail.com,

²ariefbudiman@upgris.ac.id,

³choirulhuda@upgris.ac.id

Abstrak

Flashcard merupakan suatu alternatif yang dapat membantu meningkatkan kemampuan kosakata siswa, terutama kemampuan dalam menyimak kosakata (*Listening Skill*) dan berbicara (*Speaking Skill*). Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis penerapan model pembelajaran PBL berbantu media *flashcard* pada mata pelajaran bahasa Inggris di SD Kusuma Bhakti, Semarang. Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif pre-eksperimen one group pretest posttest design. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu sampling jenuh. Adapun subjek dalam penelitian ini sebanyak 26 siswa kelas VI B di SD Kusuma Bhakti. Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes tertulis dengan instrumen yang telah diuji dengan teknik uji validitas isi oleh para ahli sebagai validator dan menggunakan metode split half untuk menguji reliabilitasnya. Pembuktian dan analisis hasil menggunakan statistik non parametrik uji *Wilcoxon sign rank test* menggunakan SPSS versi 25. Hasil uji data menunjukkan bahwa nilai *Wilcoxon sign rank test* (Z) sebesar -4.329 dan nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* sebesar .000 lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas VI B di SD Kusuma Bhakti Semarang tahun ajaran 2023/2024.

Kata Kunci: Pembelajaran Bahasa Inggris, Sekolah Dasar, *Flashcard*.

Pendahuluan

Berbicara soal media *flashcard* hal tersebut bisa merepresentasikan suatu perwujudan media berbasis edukatif yang mengarah pada perwujudan kartu dengan muatan gambar maupun kata yang ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan untuk memperolehnya bisa dengan cara membuat secara mandiri atau membeli media ajar tersebut langsung dari toko yang menyediakannya. Bisa dibayangkan *flashcard* merupakan cara alternatif untuk membantu siswa meningkatkan kosakata mereka terutama dalam ranah keterampilan mendengarkan sekaligus berbicara. Penting juga dipahami kalau media *flashcard* mengarah pada kartu belajar yang sifatnya cenderung efektif dalam kandungan dua sisi yang termuat gambar ataupun teks dengan sisi lain mengarah pada keterangan khusus untuk gambar yang bisa memberikan efek perbantuan dalam mekanisme pengingatan sekaligus pengarahannya kepada siswa untuk merujuk pada konteks suatu hal yang merepresentasikan gambar tersebut. Sedangkan untuk ciri spesifik dari *flashcard* yakni berupa perwujudan kartu gambar, lalu

mempunyai dua sisi yang secara berbeda baik dari bagian depan dan belakang, lalu muatan kartu ada sejumlah gambar sementara untuk Sisi belakang cenderung memiliki muatan dari segi keterangan gambar, dan mempunyai sifat yang sederhana dan mudah untuk melakukan pembuatannya.

Keunggulan media *flashcard* mengarah pada sifat yang portable kemudian praktis sekaligus bisa dilibatkan dalam penggunaan di tempat manapun tidak hanya berpusat pada kelas tapi juga bisa di luar kelas, lalu yang tidak kalah penting yakni sajian yang terpapar cenderung dapat diingat dikarenakan pesan yang ditampilkan cenderung pendek untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam konteks pengingatan atas pesan yang tersaji. Sementara keunggulan lain biasanya bersifat menyenangkan dikarenakan media tersebut bisa dipadupadankan dengan aneka permainan contohnya lomba mencari suatu benda atau nama tertentu dari *flashcard* yang kemudian oleh pihak pendidik melakukan pengajaran dengan begitu para siswanya disuruh untuk berlomba mencari kartu yang dimaksud sesuai dengan instruksi. *Flashcard* juga mempunyai sejumlah kekurangan contohnya gambar terkesan menitikberatkan pada perspektif indra penglihatan semata, lalu tidak jarang gambar benda yang tersaji sifatnya terlalu kompleks yang mana hal ini bisa dinilai tidak terlalu efektif dalam melangsungkan pengaturan pembelajaran di dalamnya sekaligus ukuran juga cenderung terbatas untuk kelompok yang sifatnya pasif atau besar.

Model pembelajaran PBL atau *problem based learning* mengarah pada perwujudan model yang sengaja dirancang supaya peserta didik mempunyai kecakapan dalam mengasah kerjasama bersama teman guna memecahkan suatu problematik yang kemudian bisa memperoleh pengetahuan dengan proses yang melibatkan diri sendiri untuk menemukannya. Perlu dipahami juga bahwa PBL di sini mengarah pada pengaplikasian model belajar yang disejalkan oleh mata pelajaran bahasa Inggris dan menunjukkan ciri-ciri kriteria di atas. PBL menjadi satu dari banyaknya metode pembelajaran yang terkategori aktif dalam memberikan efek dorongan kepada peserta didik untuk senantiasa mengerahkan tindakan secara kolaboratif dalam kelompok demi kepentingan pencarian solusi kemudian menitikberatkan pada berpikir kritis dan tidak ketinggalan menunjukkan kemampuan dari segi analisis. jadi secara tidak langsung PBL ini memberikan efek yang cukup memaksa peserta didik untuk terbiasa berpikir kritis dalam memecahkan sejumlah problematik yang ada.

Menurut Fristadi & Bharata (2015, hlm. 600) menegaskan bahwa PBL memiliki efek yang mendorong para peserta didik mengembangkan kemampuan dari segi pemikiran yang kritis dalam menganalisis sejumlah persoalan sehingga dirinya bisa meningkat dari segi kecakapannya. Mengarah pada penuturan Mardhiyana dan Sejati (2016, hlm. 677) menerangkan perihal cakupan dari model ini yang terdiri atas 1) pengidentifikasi masalah sedari awal; 2) mengarah pada penyelidikan dalam konteks problematik sekaligus tindakan lanjutannya; 3) mengarah pada perumusan untuk sejumlah solusi; 4) berlanjut ke aspek pengembangan sekaligus penyajian atas sejumlah hasilnya; serta evaluasi terkait penyelesaian dari masalah yang berhasil teridentifikasi. Mengarah ke penuturan Saputra (2021, hlm. 7) langkah-langkah *Problem Based Learning* meliputi orientasi, pengarahan siswa untuk belajar, penyelidikan masalah, penyajian hasil karya seperti laporan dan penjabaran atau evaluasi akhir.

Membahas terkait bahasa Inggris hal tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi untuk kepentingan pengungkapan sejumlah informasi atau pemikiran seseorang bahkan perasaan sekaligus kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan di dalamnya. Sudah menjadi rahasia bersama kalau bahasa Inggris mengarah pada penetapan bahasa resmi dari banyaknya negara serta dipergunakan dengan meluas di

berbagai belahan dunia. Melalui pembelajaran yang menitikberatkan pada bahasa Inggris seorang individu akan lebih mudah terbuka dari segi wawasan sekaligus pengetahuan yang merambah pada skala internasional. Kalau kita berpijak pada teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh pakar Jean Piaget mengarahkan kalau yang dimaksud perkembangan kognitif peserta didik SD berada di fase operasional konkrit dengan kisaran usia 6 sampai 12 tahun. Adapun tahap demikian dikatakan kalau anak yang bersangkutan sudah terkategori cukup matang dalam melibatkan pemikiran secara operasional atau logika di mana anak sudah mulai memahami suatu hal yang sifatnya kompleks tapi dari basis visual dan memiliki kecenderungan akan pembelajaran ketika pendidik bisa mencuri perhatian dan memahami tahap perkembangan peserta didik yang bersangkutan tersebut.

Di bawah ini membahas pentingnya belajar bahasa Inggris yang mempunyai cakupan beberapa hal yakni (1) memberikan fasilitas terkait akses informasi yang mana hal tersebut memberikan efek keuntungan secara lebih komprehensif dan akurat untuk kepentingan pendidikan lalu merambah pada konteks pekerjaan sampai yang berbau ranah pribadi. (2) kaitannya dengan optimalisasi peluang karir di mana bahasa Inggris menjadi bahasa resmi di berbagai perusahaan berbasis multinasional yang acap kali beroperasi di sejumlah negara. Bisa dibbilang kalau dengan menguasai bahasa Inggris hal tersebut bisa membuka peluang karir yang cenderung lebih menarik dan dari segi kompensasinya pun lebih maksimal tidak hanya di dalam negeri tapi juga berlaku di luar negeri secara mengglobal. (3) pemaksimalan keterampilan berkomunikasi di mana hal tersebut juga tentunya akan berguna ketika bepergian atau melancong ke luar negeri. (4) peningkatan atas kemampuan teknik yang dapat memberikan efek perbantuan untuk pemaksimalan keterampilan berbasis teknologi dengan perluasan wawasan sekaligus pemahaman atas era 4.0 dan juga mendatangkan kesempatan untuk berpartisipasi dalam diskusi di forum teknologi online dalam bahasa Inggris yang memberikan probabilitas terkait perluasan jaringan secara profesional dan memiliki kecakapan dalam pertukaran ide dengan sejumlah orang di berbagai budaya berbeda dan negara yang tentunya berbeda. (5) penguatan pengembangan diri bahasa Inggris bisa dengan mudah diupayakan pengaksesan melalui jalur sumber pembelajaran berbasis online contohnya kursus atau webinar bahkan *platform* berbasis *e-learning*. Perlu dipahami jika penguasaan dari segi bahasa Inggris memiliki kesempatan atau porsi khusus dalam membuka gerbang peluang ketika seorang individu tersebut menghendaki perluasan dari segi wawasan ataupun pengalaman dan tidak ketinggalan peningkatan dari segi diri sendiri secara lebih profesional dan matang.

Metode

Riset ini mengarah pada perwujudan penelitian berbasis kuantitatif yang mana desainnya mengarah pada *one group pretest posttest design*. Pengertiannya yakni diupayakan pengukuran pretest terlebih dahulu sebelum diberikan suatu treatment dan selepasnya diupayakan kalkulasi lagi dengan merujuk pada *post test* untuk memahami komparasi sebelum diberikan perlakuan atau sesudah diberikan perlakuan. Label yang disematkan dalam metode ini mengarah pada perwujudan metode kuantitatif dikarenakan data riset berupa manifestasi angka yang selanjutnya diupayakan tahapan penganalisisan dengan melibatkan statistik. Metode kuantitatif mengarah pada perwujudan metode riset yang sengaja dilibatkan untuk kepentingan pengkajian populasi atau bisa juga melibatkan sampel khusus yang diupayakan dengan cara random di mana hal tersebut berlandaskan pada filsafat positivisme dan penghimpunan

datanya dengan instrumen riset analisis yang mempunyai tujuan spesifik dalam pengujian hipotesis yang diajukan.

Populasi yang dipilih dapat diartikan sebagai kualitas dan karakteristik yang terdapat pada suatu objek dan subjek khusus yang sengaja ditetapkan oleh pihak peneliti dalam melakukan pengkajian sekaligus penarikan konklusi atau simpulan yang mana hal tersebut menjadikan populasi dalam penelitian ini mengarah pada keseluruhan siswa di kelas VI B SD Kusuma Bhakti tahun ajaran 2023/2024 dengan kuantitas jumlah yakni 26 peserta didik. Sedangkan yang dimaksud dengan sampel mengarah pada bagian jumlah atau karakteristik khusus yang dimiliki populasi yang bersangkutan di dalam riset tersebut. Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang dikaji untuk kepentingan generalisasi atas temuan riset dalam sampel atau penarikan konklusi riset sebagai suatu hal yang berlaku pada populasi yang bersangkutan di dalamnya. Dalam riset ini mengedepankan keseluruhan populasi yang dilibatkan untuk kepentingan sampel dengan jumlah 26 peserta didik dengan mekanisme pretest dan posttest yang dijalankan di dalamnya. Sampling secara teknis, ukuran besarnya sampel tergantung pada kecermatan peneliti dalam memperkirakan parameter populasi pada tingkat kepercayaan tertentu. Perlu penjabaran lebih spesifik maksud dari sampling jenuh mengarah pada teknik khusus dalam menentukan sampel ketika keseluruhan anggota populasi dilibatkan di dalamnya.

Riset ini menetapkan populasi yang berhasil diambil dari peserta didik SD Kusuma Bhakti kelas VI B tahun ajaran 2023/2024 dengan kuantitas jumlah yakni 26 anak. Selanjutnya kepentingan teknik penghimpunan sampel dilibatkan dengan sampling jenuh yang untuk selanjutnya diupayakan tes secara tertulis dengan melibatkan pilihan ganda dengan kuantitas jumlah soal yakni 20 untuk kepentingan *pretest* dan sama halnya juga dengan kepentingan *posttest* ada 20 soal berwujud pilihan ganda. Sedangkan tes ini sengaja dilibatkan untuk kepentingan pengukuran atas peningkatan kemampuan dalam memahami pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas VI SD Kusuma Bhakti Semarang Utara.

Validasi instrumen yang dilibatkan mengarah pada validasi isi yang melibatkan pengkajian dari ahli bidangnya yakni guru pendidikan bahasa Inggris. Selanjutnya terkait pengujian reliabilitas dari instrumen yang ditetapkan diupayakan dengan mengedepankan metode *splithalf* atau belah dua yang dilakukan satu kali oleh subjek penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan rumus *Spearman Brown*, karena digunakan pada pembelahan tes yang menghasilkan dua belahan yang paralel.

Teknik penganalisisan data dalam kepentingan riset ini mengedepankan statistik dimana keterlibatannya mengarah pada kategorisasi *non parametris* karena sampel riset tidak diambil secara acak dan cenderung relatif sedikit dari segi kuantitas jumlah. Sementara metode kalkulasinya (perhitungan) dengan melibatkan *Wilcoxon Signed Rank Test* yang mana menitik beratkan pada program SPSS untuk versi 25.

Hasil

Proses Pembuatan Media Pembelajaran *Flashcard*

This Peneliti membuat *flashcard* ini berdasarkan kunjungan di SD Kusuma Bhakti, kemudian wawancara dengan guru bahasa Inggris kemudian mendapatkan cerita bahwa pembelajaran bahasa Inggris kekurangan media pembelajaran. Kemudian gurunya menyarankan untuk mendesain *flashcard*. Maka peneliti memenuhi kebutuhan guru tersebut dengan cara membuat *flashcard*.

Peneliti membuat desain untuk membuat flashcard referensinya adalah dari berbagai internet, jurnal dan buku. Peneliti menyiapkan bahan-bahan untuk membuat flashcard. Bahan yang digunakan peneliti dalam pembuatan media *flashcard* diantaranya kertas HVS, gambar-gambar materi dari internet misalnya (gambar profesi, *hobby*, *place*, *noun*, dan *verb*). Dilengkapi dengan kata keterangan baik dalam Bahasa Inggris maupun Bahasa Indonesia, plastik bening atau laminating, dan gunting.

Peneliti mengembangkan membuat *flashcard* yang melibatkan sejumlah tahapan membuat *flashcard* meliputi; (1) Mempersiapkan gambar yang ingin di buat *flashcard*; (2) kemudian gambar ditempel dan bawahnya diberi nama keterangan pada gambar; (3) lalu *flashcard* di print dan di potong menggunakan gunting; (4) kemudian langkah yang terakhir *flashcard* di laminating, supaya terlihat lebih rapi dan dapat digunakan dalam jangka panjang.

Kemudian *flashcard* di implementasikan atau dipraktekkan di dalam kelas VI B SD Kusuma Bhakti. Ketika flashcard digunakan di dalam kelas siswa terlihat lebih antusias dan senang ketika belajar menggunakan flashcard. Karena dengan belajar menggunakan media flashcard ini mereka bisa belajar sambil bermain dan siswa lebih mudah untuk mengingat kosakata dalam bahasa Inggris.

Melalui hasil evaluasi media pembelajaran *flashcard* bisa memberikan efek perbantuan kepada peserta didik dalam pemaksimalan minat belajar cenderung lebih aktif dalam setting kelas untuk menjawab pertanyaan yang diajukan kepada dirinya. Maka dari itu keterlibatan media ini bisa memantik dan memaksimalkan hasil belajar siswa dalam konteks peserta didik di kelas VI B SD Kusuma Bhakti. Dapat dilihat bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard* memberi dampak positif terhadap siswa.

Penerapan Model Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*)

This Peneliti memutuskan menggunakan model PBL dengan persetujuan guru bahasa Inggris di SD Kusuma Bhakti memberikan acuan berupa materi kemudian dikembangkan menjadi RPP dan Silabus oleh peneliti. Dalam RPP yang disusun oleh peneliti tersebut tentang model pembelajaran PBL yang telah dipraktekkan. Langkah-langkah PBL yang telah di praktekkan peneliti adalah sebagai berikut;

Permasalahan penelitian ini adalah terdapat siswa kelas VI mata pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah SD Kusuma Bhakti yang kurang memahami kosakata bahasa Inggris. Guru bahasa Inggris menyarankan penggunaan metode PBL demi memberikan efek perbantuan bagi peserta didik mendapatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris lebih dalam. Guru menjelaskan kepada peneliti bahwa dengan PBL, siswa dapat lebih proaktif dalam melakukan pemecahan persoalan yang memiliki keterkaitan dengan ranah kehidupan sehari-hari. Maka dari itu merunut saran ini, peneliti kemudian merancang proyek PBL yang melibatkan siswa dalam membuat kamus bahasa Inggris interaktif yang sesuai dengan konteks mereka. Proyek ini melibatkan identifikasi kosakata general yang dilibatkan dalam pola hidup kesehariannya, menggunakan konteks pembelajaran dunia nyata, dan mengembangkan kreativitas siswa dengan menciptakan materi pembelajaran yang menarik. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar kosakata secara pasif tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga memperdalam pemahamannya.

Dalam pengorganisasian kelompok peneliti melakukan pembagian atas jumlah peserta didik ke dalam kelompok kecil dengan kuantitas 4 sampai 5 orang di dalamnya. Setelah itu siswa berdiskusi atau berkolaborasi bersama dengan kelompok masing-masing untuk mengatasi masalah tersebut. Setiap kelompok bertugas mempelajari

kosakata bahasa Inggris dalam konteks tertentu, seperti situasi di sekolah, di rumah, atau dalam aktivitas sehari-hari. Mereka dapat menggunakan berbagai sumber, termasuk buku teks, internet, atau wawancara dengan siswa atau guru lain, untuk mengumpulkan kosakata yang relevan. Selama diskusi dan kolaborasi, siswa bertukar pikiran, memecahkan masalah, dan memperluas pemahaman kosakata bahasa Inggris. Di bawah pengawasan gurunya, mereka merancang dan menyajikan hasil penelitiannya dalam bentuk kamus interaktif yang memuat kosakata yang telah mereka pelajari serta contoh kalimat dan situasi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Proses ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kosa kata siswa tetapi juga mengembangkan kemampuan mereka untuk berkolaborasi, berdiskusi, dan mengelola pekerjaan secara mandiri.

Peneliti mencari informasi terkait permasalahan tersebut yakni melalui berbagai sumber, seperti sumber buku, internet, atau sumber lain yang tersedia. Mereka juga melakukan survei atau wawancara dengan siswa lain di sekolah atau dengan orang di luar lingkungan sekolah untuk mendapatkan perspektif yang lebih luas mengenai masalah tersebut. Tidak berhenti sampai di situ, karena pihak peneliti juga mengerahkan tindakan pengamatan secara langsung yang diperuntukkan bagi peserta didik sewaktu proses belajar mengajar untuk mengidentifikasi kendala-kendala spesifik yang dihadapi siswa dalam memahami kosakata bahasa Inggris. Keseluruhan informasi yang berhasil terhimpun untuk selanjutnya dijadikan basis secara mendasar terkait penyusunan bahan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan para peserta didik sekaligus penerapan strategis yang terkategori efektif untuk pembelajarannya.

Setelah mengumpulkan informasi terkait permasalahan tersebut, peneliti mengarahkan siswa untuk melakukan diskusi kelompok. Penerapan diskusi ini diupayakan dengan melibatkan mekanisme secara kolaboratif yang mana siswa tersebut saling bahu-membahu memberikan uluran tangan untuk membantu sekaligus memperkaya pengetahuan diri mereka secara lebih mandiri. Mereka mendorong siswa untuk berbagi ide, pengalaman, dan pengetahuan tentang kosakata bahasa Inggris yang mereka temui setiap hari. Dalam suasana diskusi terbuka dan kolaboratif, setiap siswa mempunyai kesempatan untuk mengemukakan pendapat, mengajukan pertanyaan, dan mengusulkan solusi terhadap masalah pemahaman kosakata. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk membangun pemahaman yang mendalam melalui kontribusi aktif setiap anggota tim. Selain itu, selama diskusi ini, peneliti juga memberikan panduan yang diperlukan untuk memastikan bahwa fokus tetap pada tujuan pembelajaran dan setiap siswa berpartisipasi secara aktif.

Selepas diskusi kelompok berhasil dilangsungkan pihak peneliti melakukan arahan untuk para siswa melakukan penyusunan dari segi solusi atas problematika yang telah diberitahukan sebelumnya. Siswa didorong untuk menggabungkan ide-ide dari diskusi kelompok mereka menjadi solusi nyata untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang kosakata bahasa Inggris. Selama proses ini, peneliti membantu siswa merencanakan langkah-langkah yang dapat mereka ambil secara individu atau kelompok untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang kosa kata. Dengan cara ini, siswa tidak hanya sekedar mengidentifikasi masalahnya, namun juga berpartisipasi aktif dalam mencari solusi yang dinilai paling pas untuk diimplementasikan dalam pembelajarannya secara nyata di dalam kelas.

Selepas penyusunan sejumlah solusi berhasil diupayakan, maka pihak peneliti melakukan arahan untuk peserta didik supaya berbondong-bondong untuk presentasi atas solusinya yang sudah disusun sedemikian rupa oleh kelompoknya masing-masing. Mempresentasikan solusi yang ditawarkan oleh masing-masing kelompok merupakan

langkah penting berikutnya dalam penerapan PBL. Siswa diajak untuk berpartisipasi aktif dalam proses presentasi, dimana mereka dapat menjelaskan solusi yang telah mereka persiapkan, strategi yang mereka pertimbangkan, serta langkah-langkah spesifik yang disarankan demi kepentingan pemaksimalan atas kecakapannya dalam memahami sejumlah kosakata bahasa Inggris. Melalui presentasi tersebut, siswa tidak hanya belajar tentang solusi kelompok lain tetapi juga mempunyai kesempatan untuk memperkuat pemahamannya sendiri dengan menjelaskan solusi yang telah mereka susun.

Selapas proses belajar usai, maka tahapan selanjutnya pihak peneliti melakukan pengarahan kepada para peserta didik untuk terlibat di sesi refleksi terkait hal-hal yang sudah berhasil dilalui dalam konteks pembelajaran berbasis PBL. Adapun tujuan spesifik dari refleksi tersebut yakni memberikan efek perbantuan kepada peserta didik dalam pemahaman pengetahuan yang sudah berhasil dipelajari dan memberikan efek perbantuan dalam pengaplikasian ke kehidupan konkrit sehari-hari. Adapun sejumlah tahapan PBL mengarah pada tujuan spesifik untuk para peserta didik ini bisa mengerahkan peran secara lebih aktif dan juga terbiasa dalam mekanisme berpikir lebih kritis dan kreatif serta dapat mengasah kemampuan kolaboratifnya untuk membantu teman sebaya dalam memahami sekaligus merepresentasikan pengetahuan dalam ranah konkret.

Pembahasan

This Sebenarnya sudah disinggung sebelumnya soal kelebihan PBL, tapi perlu dirinci kembali kalau hal tersebut mengarah pada sifat positif dalam memberikan efek yang menantang atas kecakapan peserta didik sekaligus menghadirkan rasa puas dalam penemuan pengetahuan yang sifatnya kebaruan untuk peserta didik yang bersangkutan. Melalui tantangan yang diberikan selama PBL, siswa dihadapkan pada situasi dimana mereka harus menggunakan pengetahuan yang diperoleh untuk mengatasi masalah tertentu. Proses ini tidak hanya meningkatkan keterampilan pemecahan masalah mereka tetapi juga memberikan kepuasan karena mereka dapat menerapkan pengetahuannya secara praktis untuk menciptakan solusi yang sesuai. Hal ini mendorong sikap proaktif dalam belajar, karena siswa akan langsung melihat hasil dari upayanya mencari solusi atas permasalahan yang dihadapinya.

Peningkatan motivasi sekaligus aktivitas pembelajaran pada peserta didik dikarenakan diri mereka merasa diikutsertakan dalam proses pembelajaran secara nyata di dalamnya. Realitas ini mendorong partisipasi secara aktif dalam pembelajaran, membantu meningkatkan kualitas pemahaman siswa. Selain itu, ketika siswa melihat hasil usahanya dalam memecahkan permasalahan yang ada saat ini, maka akan menumbuhkan rasa percaya diri yang tinggi dan membangkitkan semangatnya untuk terlibat lebih dalam dalam kegiatan pembelajaran di masa depan.

Poin selanjutnya membantu peserta didik dalam upaya transfer atas pengetahuan dalam pemahaman suatu problematika dunia nyata sehingga mereka bisa melangsungkan penerapan atas ilmu yang telah dipelajari dalam konteks kehidupan nyata. Melalui penyelidikan dalam dunia riil melalui PBL, para siswa tidak sekedar mencerna teori yang dipaparkan di ruang kelas, melainkan pula memahami seni mengaplikasikan pemahaman tersebut dalam kehidupan yang mengalir. Proses ini memfasilitasi mereka untuk menyisipkan relevansi antara pengetahuan yang didapati, membuka pintu bagi eksplorasi implementasi konsep ilmiah guna merespon masalah-masalah yang menuntut solusi di jagad keseharian mereka. Dengan demikian, siswa

bukan hanya berada dalam koridor retensi informasi, namun lebih aktif dan efektif memanfaatkan kearifan yang diperoleh untuk menyongsong dinamika tantangan dunia secara riil.

Membimbing siswa dalam perjalanan pengembangan pengetahuan mereka dan mendorong mereka agar menjadi pribadi yang bertanggung jawab dalam setiap langkah pembelajaran yang diambil, menjadi salah satu pilar esensial. Dalam ranah PBL, siswa bukanlah sekadar penyerap informasi yang diberikan oleh pendidik, melainkan aktor yang secara aktif menyusuri, menganalisis, dan membangun fondasi pengetahuan yang baru. Mereka memegang peran utama dalam mengeksplorasi berbagai dokumen, menemukan sumber daya yang relevan, dan mengelola informasi yang diperlukan untuk memahami kompleksitas masalah serta menemukan solusi yang berkelanjutan.

Menyempurnakan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan melatih ketangguhan mereka dalam mengakomodasi pengetahuan baru merupakan suatu keharusan, memberi mereka keterampilan untuk menilai informasi, membangun argumen yang kokoh, dan membuat keputusan yang bijaksana. Melalui PBL, siswa terlibat dalam konteks di mana mereka dihadapkan pada tugas memerinci informasi, menyaringnya, serta menerapkan pengetahuan terkini untuk merumuskan solusi terhadap tantangan yang melibatkan kompleksitas. Proses ini memacu kemampuan siswa dalam menyusun pemikiran kritis, mengajukan pertanyaan esensial terhadap informasi yang ada, serta memilah-milah mana informasi yang valid dan tidak valid. Siswa juga mengembangkan kemampuan adaptasi terhadap perubahan dan fleksibilitas dalam merespon pengetahuan baru yang terungkap.

Memberikan siswa peluang untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam konteks dunia nyata, menghasilkan pemahaman akan relevansi dan aplikasi langsung dari konsep yang dipelajari di kelas dalam keseharian. Melalui PBL, siswa diberi kesempatan untuk menerapkan pengetahuan yang telah mereka peroleh dalam kehidupan nyata sehari-hari. Ini membuka pintu bagi mereka untuk menguji teori-teori yang telah dipelajari dalam ranah dunia nyata, memungkinkan mereka melihat bagaimana konsep-konsep akademis dapat diimplementasikan untuk mengatasi permasalahan di kehidupan sehari-hari. Proses ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, melainkan juga memberikan pengalaman berharga dalam menghadapi situasi kehidupan nyata yang seringkali kompleks dan bervariasi. Dengan pendekatan ini, siswa menjadi lebih siap menghadapi tantangan dunia nyata karena telah merasakan pengalaman praktis dalam menerapkan pengetahuan yang mereka miliki.

Menumbuhkan minat berkelanjutan siswa terhadap pembelajaran, bahkan setelah fase pendidikan formal berakhir, terjadi melalui pemahaman akan nilai serta relevansi pembelajaran sepanjang hidup. Melalui PBL, siswa tidak hanya mempertajam keterampilan pembelajarannya, melainkan juga membentuk sikap positif terhadap pembelajaran berkelanjutan. Menyajikan pengalaman belajar yang memikat dan terlibat secara aktif dalam menyelesaikan masalah di dunia nyata memicu keingintahuan yang bersifat jangka panjang dan dorongan untuk terus terlibat dalam proses pembelajaran sepanjang hidup. Dengan demikian, siswa mengembangkan minat yang berlanjut terhadap pembelajaran, menyadari bahwa belajar bukanlah keterbatasan hanya dalam lingkungan sekolah, melainkan suatu perjalanan sepanjang hidup yang memberikan kontribusi dalam memperkaya dan meluaskan pemahaman mereka terhadap dunia.

Membimbing para siswa meraih penguasaan mendalam terhadap konsep-konsep yang diajarkan, guna membantu mereka menemukan solusi bagi persoalan dunia nyata, menjadi esensi utama. Melalui PBL, siswa tidak hanya mendapatkan wawasan

konseptual yang lebih dalam tentang mata pelajaran, melainkan juga diberi kesempatan merasakan pengaplikasian konsep-konsep tersebut dalam memecahkan tantangan riil. Dengan demikian, siswa tidak sekadar memahami konsep secara teoritis, melainkan juga memperoleh keterampilan untuk mentransfer pengetahuan ke dalam ranah praktis. Keahlian ini memberikan mereka bekal berharga dalam menghadapi permasalahan yang rumit, karena mereka memperoleh kemampuan untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh untuk menyelesaikan tantangan dunia nyata.

Riset ini digelar di SD Kusuma Bhakti, berlokasi di Jalan Kebonharjo Raya RT 01 RW 07, Semarang Utara, pada tanggal 23 September 2023. Jumlah subjek riset mencapai 26 siswa pada kelas VI B yang terpilih. Sebelumnya, uji validitas dilakukan oleh para ahli dengan tujuan menentukan apakah instrumen tersebut dapat digunakan atau tidak. Selanjutnya, uji reabilitas dilaksanakan dengan metode belah dua (*Split half*), dengan hasil uji reabilitas instrumen yang akan dipresentasikan dalam sebuah tabel 1:

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Spearman-Brown Coefficient	Equal Length	.880
	Unequal Length	.880
Guttman Split-Half Coefficient		.874

Berdasarkan tabel 1, nilai korelasi yang tercipta dengan menggunakan *Guttman Split-Half Coefficient* memunculkan angka 0.874, yang melampaui ambang batas 0.388. Hal ini mengisyaratkan bahwa instrumen tes yang diterapkan dapat dianggap memiliki tingkat reliabilitas yang cukup, sejalan dengan hasil uji reliabilitas sebelumnya. Setelah menjalankan uji reliabilitas, perjalanan penelitian pun dimulai dengan pretest, disusul oleh pemberian perlakuan, dan akhirnya dilanjutkan dengan posttest. Data yang berhasil terkumpul kemudian dipilah dan diulas dengan menghitung perbedaan serta nilai rata-rata yang dicapai oleh siswa di kelas VI. Perbandingan antara skor siswa sebelum penerapan perlakuan dan setelah perlakuan dijelaskan secara rinci dalam tabel di bawah 2:

Tabel 2. Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest

No	Inisial Siswa	Pretest	Posttest	Beda
1	A	30	35	+ 5
2	A	90	90	0
3	I	70	85	+ 15
4	K	90	100	+ 10
5	J	85	95	+ 10
6	N	50	60	+ 10
7	N	90	95	+ 5
8	T	65	80	+ 15
9	M	95	100	+ 5
10	N	75	95	+ 20
11	N	70	80	+ 10
12	O	75	90	+ 15
13	P	80	95	+ 15
14	R	40	70	+ 30
15	R	60	70	+ 10

16	R	95	100	+ 5
17	R	75	85	+ 10
18	A	85	90	+ 5
19	S	90	95	+ 5
20	S	90	95	+ 5
21	R	60	70	+ 10
22	V	75	80	+ 5
23	Y	70	85	+ 15
24	Y	75	95	+ 20
25	Z	80	80	0
26	Y	90	95	+ 5

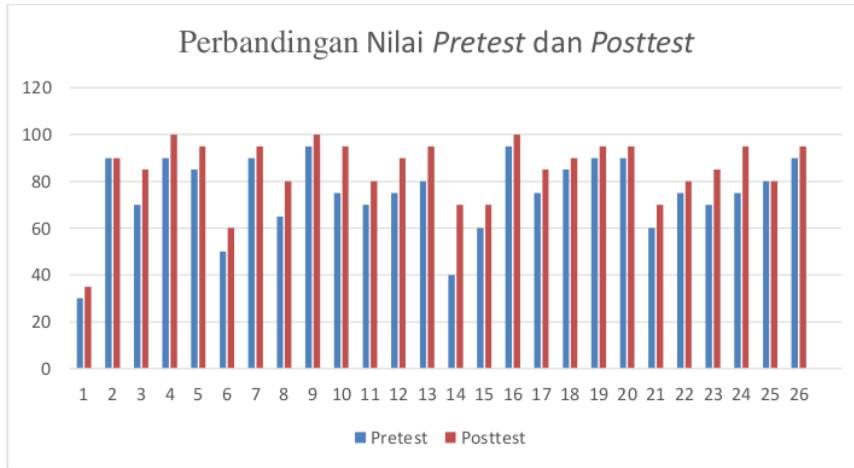
Berdasarkan Tabel 2, tampak jelas adanya disparitas nilai pada siswa kelas VI B sebelum mendapatkan *treatment* dan setelah melalui perlakuan dengan memanfaatkan media *flashcard*. Analisis data tersebut mengindikasikan peningkatan skor setelah perlakuan diterapkan. Untuk menggambarkan lebih lanjut, berikut adalah data deskriptif statistik yang merinci informasi dari data pretest dan posttest.

Tabel 3. Deskriptif Statistik Pretest dan Posttest

Statistics

		Pretest	Posttest
N	Valid	26	26
	Missing	0	0
Mean		75.0000	85.0000
Median		75.0000	90.0000
Mode		90	95
Std. Deviation		16.61325	14.76482
Minimum		30	35
Maximum		95	100

Refleksi pada Tabel 3 menggambarkan perbedaan yang nyata antara mean pretest dan mean posttest. Skor rata-rata pada pretest mencapai 75, sementara pada posttest meningkat menjadi 85, memberikan bukti konkret akan adanya perubahan. Untuk memberikan pandangan visual lebih lanjut mengenai perbedaan antara nilai tes kemampuan awal (*pretest*) dan nilai tes kemampuan akhir (*posttest*), berikut disajikan representasi dalam bentuk histogram yang menggambarkan tren kenaikan, menyerupai gelombang pencapaian yang melambungkan pertumbuhan siswa secara visual.



Gambar 1. Histogram Perbandingan *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan gambar 1 mencerminkan dengan jelas perbedaan nilai yang dapat diamati melalui kontras antara skor pretest dan posttest pada sejumlah siswa. Visualisasi ini memberikan gambaran tentang transformasi kemampuan siswa dari awal hingga akhir penelitian, menggambarkan dinamika perubahan yang terjadi sepanjang proses perlakuan. Subjek 1 dari nilai 30 menjadi 35, subjek 2 dari nilai 90 menjadi 90, subjek 3 dari nilai 70 menjadi 85, subjek 4 dari nilai 90 menjadi 100, subjek 5 dari nilai 85 menjadi 95, subjek 6 dari nilai 50 menjadi 60, subjek 7 dari nilai 90 menjadi 95, subjek 8 dari nilai 65 menjadi 80, subjek 9 dari nilai 95 menjadi 100, subjek 10 dari nilai 75 menjadi 95, subjek 11 dari nilai 70 menjadi 80, subjek 12 dari nilai 75 menjadi 90, subjek 13 dari nilai 80 menjadi 95, subjek 14 dari nilai 40 menjadi 70, subjek 15 dari nilai 60 menjadi 70, subjek 16 dari nilai 95 menjadi 100, subjek 17 dari nilai 75 menjadi 85, subjek 18 dari nilai 85 menjadi 90, subjek 19 dari nilai 90 menjadi 95, subjek 20 dari nilai 90 menjadi 95, subjek 21 dari nilai 60 menjadi 70, subjek 22 dari nilai 75 menjadi 80, subjek 23 dari nilai 70 menjadi 85, subjek 24 dari nilai 75 menjadi 95, subjek 25 dari nilai 80 menjadi 80, subjek 26 dari nilai 90 menjadi 95. Oleh karena itu, terlihat adanya peningkatan nilai dari kondisi sebelum siswa kelas VI menerima perlakuan hingga setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan flashcard. Hal ini mencerminkan peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas VI B, di SD Kusuma Bhakti Semarang pada tahun ajaran 2023/2024.

Pengujian hipotesis mengenai penggunaan media *flashcard* terhadap peningkatan kemampuan memahami pembelajaran Bahasa Inggris pada siswa kelas VI B SD Kusuma Bhakti Semarang tahun ajaran 2023/2024 menggunakan teknik *Wilcoxon Sign Rank Test* dengan bantuan SPSS versi 25.

Tabel 4. Hasil Test Statistik
Test Statistics^a

	Posttest - Pretest
Z	-4.329 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan data yang tercantum dalam Tabel 4, dapat terperinci bahwa nilai Z_{hitung} menunjukkan angka -4.329 dan *Asymp-Sig* (2-tailed) menunjukkan nilai .000. Saat kita menilik taraf signifikan (α) sebesar 0,05, terlihat bahwa *Asymp-Sig* (2-tailed) yang lebih kecil dari α , yakni $.000 < 0,05$. Lebih lanjut, melalui perinci-an analisis deskriptif, diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 75, sementara nilai rata-rata *posttest* mencapai 85. Maka, karena nilai *pretest* lebih rendah dari *posttest*, langkah penolakan H_0 dan penerimaan H_a menjadi tidak terhindarkan. Dengan tegas, dapat ditarik kesimpulan bahwa implementasi media *flashcard* memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan memahami pembelajaran bahasa Inggris pada siswa kelas VI B di SD Kusuma Bhakti pada tahun pelajaran 2023/2024.

Dalam pelaksanaan penelitian ini dilakukan berdasarkan fakta dilapangan mengenai kondisi dari siswa yang kurang bisa memahami mata pelajaran Bahasa Inggris. Selain siswa belum memahami mata pelajaran bahasa inggris siswa juga belum bisa menguasai kosakata bahasa inggris dan berbicara menggunakan bahasa inggris. Dalam pelaksanaan pembelajaran siswa kelas VI diberikan sesuai dengan karakteristik dan keadaannya, yaitu dengan lebih memfokuskan ke pembelajaran visual. Penerapan penggunaan media pembelajaran *flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Inggris khususnya dalam materi *Holiday Activity* yang menyangkut dengan pembelajaran secara visual sangat membantu dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks global, Bahasa Inggris tak hanya sekadar alat komunikasi, melainkan juga merupakan wadah untuk menyampaikan informasi, pemikiran, serta perasaan, serta menjadi pilar penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan. Signifikansi belajar Bahasa Inggris terletak pada perannya sebagai bahasa utama dalam literatur, jurnal ilmiah, dan buku teks yang mendukung eksplorasi teknologi dan sains di seluruh dunia.

Menurut Damayanti (2016) dan Hidayanti (2017), *flashcard* yang merupakan kumpulan kartu dengan kata atau kombinasi kata dan gambar, menjadi alat pembelajaran efektif untuk membantu memperkenalkan bentuk, benda, dan aktivitas lainnya kepada pembelajar. Fitriyani dan Nulanda (2017: 172) menyatakan bahwa *flashcard* adalah media yang sangat praktis karena dapat disusun bersama-sama oleh guru dan siswa. Visual imagery memiliki potensi kode memori yang efektif, terlihat dari kemudahan siswa dalam mengenali gambar daripada tulisan. Oleh karena itu, penggunaan *flashcard* dapat dianggap sebagai solusi dalam mengatasi tantangan pembelajaran yang telah diuraikan, membantu siswa meningkatkan pencapaian hasil belajar mereka.

Pemilihan *flashcard* sebagai media pembelajaran disebabkan oleh fakta bahwa *flashcard* merupakan alternatif yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kosakata siswa, terutama dalam aspek menyimak kosakata (*Listening Skill*) dan berbicara (*Speaking Skill*). Media *flashcard* ini berupa kartu belajar yang didesain dengan dua sisi, yang satu berisi gambar dan teks, sementara sisi lainnya berisi keterangan gambar. *Flashcard* membuktikan keefektifannya dalam membantu siswa mengingat atau mengaitkan informasi dengan gambar yang terdapat pada kartu, menjadikannya alat yang sangat berguna dalam memperkaya kosakata siswa.

Simpulan

Mengarah pada temuan riset, analisis data, dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris kelas VI B di SD Kusuma Bhakti. Setelah mendapatkan intervensi melalui media *flashcard*, terlihat

adanya kenaikan nilai akhir siswa berdasarkan instrumen penelitian serta grafik perkembangan yang menunjukkan peningkatan. Oleh karena itu, kesimpulan yang dapat ditarik adalah bahwa media flashcard memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI B di SD Kusuma Bhakti pada tahun ajaran 2023/2024.

Daftar Pustaka

- Amir, Magfirah, Malmia, & Taufik. (2020). Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL). *Uniqbu Journal of Social Sciences*, 25.
- Azhima, I., Meilanie, R. S. M., & Purwanto, A. (2021). Penggunaan Media Flashcard untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2008–2016. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1091>
- Cahya, D. P., & Sari, Y. (2023). Penggunaan media flash card sebagai media dalam mengenal huruf abjad pada anak usia dini. *Educivilia: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(1), 64–72. <https://doi.org/10.30997/ejpm.v4i1.6692>
- Damayanti, E. dkk. (2016). Pengembangan Media Visual Flashcard Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Sainsmat*, 5(2), 175-182.
- Emilsa, L., & Guslinda, G. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas Iii Sdn 188 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 101. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v8i2.7566>
- Febiola, S., & Yulsyofriend. (2020). Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1026–1036. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/566>
- Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Use of Flash Card Media to Improve Elementary Schools ' Student Learning Outcomes Budi Febriyanto , Ari Yanto. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 108–116.
- Fitriyani, E. dan Nulanda, P.Z. Efektivitas Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*. 4, (2), hlm. 167-182.
- Fristadi, R., & Bharata, H. (2015). Meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan problem based learning. In Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan UNY (pp.597-602).
- Ilmiah, J., & Pendidikan, W. (2023). *Penggunaan Media Flash Card Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas Dasar III di SLB Finjili Pulau Lembeh*. 9(6), 672–677.
- Koilmo, E. B. A., Mbuik, H. B., & Nitte, Y. M. (2020). Analisis Penggunaan Media Flash Card dalam Meningkatkan Motivasi Membaca Permulaan Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Dasar*, 2(2), 101–110.
- Mardhiyana, D., & Sejati, E.O.W. (2016, February). Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan rasa ingin tahu melalui model pembelajaran berbasis masalah. In PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika (pp.672-688). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/21686>

- Mulyani, S. (2017). Penggunaan Media Kartu Flashcard dalam Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Mutasi bagi Peserta Didik Kelas XII. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 143-148.
- Mulyorini, & Hariani, S. (2014). Penggunaan Media Flashcard dalam Model Pembelajaran Langsung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas V SDN Ngagel Rejo 1/396 Surabaya. *Jpgsd*, 02(02), 1-12. <https://media.neliti.com/media/publications/252327-penggunaan-media-flashcard-dalam-model-p-5fc479fe.pdf>
- Nurjanah, T. A., Sumiyati, Y., & Artikel, I. (2023). *PENGUNAAN MEDIA FLASHCARD DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN*. II(1), 18-24.
- Oktaviani, E. (2014). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Tunas Bangsa Penantian Ulubelu Tanggamus. *E-Tech*, 2(2), 241787.
- Pradana, P. H., & Gerhni, F. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 25-31. <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.587>
- Puriasih, A. L., Warsono, W., & Cahyadin, A. (2023). Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Xii Melalui Penggunaan Media Flash Card Pada Materi Evolusi. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 11(1), 66. <https://doi.org/10.25157/jpb.v11i1.10180>
- Putri, A.A.A., Swatra, I. W., Tegeh, I. M.,(2018). Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD. *Journal for Lesson and Learning Studies*, Vol. 1 No. 1, 3. <https://doi.org/10.23887/mi.v23il.16407>
- Salmiati dan Samsuri. (2018). Penerapan Media Flash Card dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok A Paud Di Kabupaten Aceh Besar. *Buah Hati*, Vol.5(2), 118-126. <https://buahhati.stkipgetsempena.ac.id/?journal=home&page=article&op=view&path%5B%5D=64&path%5B%5D=55>
- Saputra, H. (2021). Pembelajaran berbasis masalah (problem based learning). *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 5, 7. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/GD8EA>
- Saputri, S. W. (2020). Pengenalan Flashcard sebagai Media untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris. *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 56-61. <https://doi.org/10.47080/abdikarya.v2i1.1061>
- SARI, P. M., & APRILIA, N. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Melalui Model Problem Based Learning (Pbl) Berbantu Media Flash Card Pada Sekolah Dasar Kelas 1a Muhamadiyah Pakel. *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi Dan Model Pembelajaran*, 3(1), 105-112. <https://doi.org/10.51878/strategi.v3i1.2006>
- Umroh, I. L. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab (Study Eksperimen Terhadap Siswa Kelas 1 SD Negeri Tlogorejo Sukodadi Lamongan). *Dar El-Ilmi*, 6(1), 39-58.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema "Kegiatanku." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>

Penerapan Model Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) Berbantu Media Flashcard Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VI SD Kusuma Bhakti

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

1%

★ Ummu Qalsum. "Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Model Pembelajaran Kooperatif dengan Tipe Numbered Heads Together (NHT) Siswa Kelas VII.C SMP Datok Sulaiman Palopo pada Materi Teks Narasi (Cerita Imajinasi)", Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra, 2020

Publication

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On