

Jurnal Biotek

p-ISSN: 2581-1827 (print), e-ISSN: 2354-9106 (online)
Website: <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/biotek/index>

Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan *Flashcard* Materi Klasifikasi Makhluk Hidup

Salbiah¹, Titin^{1*}, Eko Sri Wahyuni¹, Kurnia Ningsih¹, Anisyah Yuniarti¹

¹Universitas Tanjungpura, Indonesia

*Correspondence email: titin@fkip.untan.ac.id

(Submitted: 13-06-2024, Revised: 27-08-2024, Accepted: 4-12-2024)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII A SMPN 22 Pontianak pada materi klasifikasi makhluk hidup melalui penerapan model pembelajaran kooperatif berbantuan *flashcard*. Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan terdiri dari dua siklus, dengan setiap siklus meliputi empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Metode pengumpulan data melibatkan penggunaan tes hasil belajar, lembar observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini memfokuskan pada analisis perubahan dalam pemahaman siswa melalui penerapan strategi pembelajaran yang aktif dan interaktif menggunakan *flashcard*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa; pada siklus I, tingkat ketuntasan belajar adalah 81.25%, yang meningkat menjadi 87.50% pada siklus II. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif berbantuan *flashcard* tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar tetapi juga secara efektif memperkuat pemahaman mereka tentang materi klasifikasi makhluk hidup. Temuan ini menyarankan bahwa integrasi metode kooperatif dengan alat bantu visual seperti *flashcard* dapat dijadikan sebagai strategi pedagogis yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci: *flashcard*, hasil belajar, model kooperatif

ABSTRACT

This study aimed to improve the learning outcomes of seventh-grade students in class VII A at SMPN 22 Pontianak on living organisms' classification through a cooperative learning model assisted by flashcards. The Classroom Action Research (CAR) model has two cycles, each including four stages: planning, implementation, observation, and reflection. Data collection methods involved the learning outcome tests, observation sheets, and documentation. This research focused on analyzing changes in students' understanding of active and interactive learning strategies using flashcards. The results showed a significant improvement in student learning outcomes; the mastery level was 81.25% in the first cycle, which increased to 87.50% in the second cycle. This increase indicates that the cooperative learning model assisted by flashcards not only enhances student engagement in the teaching-learning process but also effectively strengthens their understanding of the material on the classification of living organisms. The findings suggest that integrating cooperative methods with visual aids, like flashcards, can be an effective pedagogical strategy to enhance the quality of education in schools.

Keywords: cooperative model, flashcards, learning outcomes

How to cite: Salbiah, S., Titin, T., Wahyuni, E. S., Ningsih, K., & Yuniarti, A. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Flashcard Materi Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Biotek*, 12(2), 82-95. <https://doi.org/10.24252/jb.v12i2.48340>



PENDAHULUAN

Pembelajaran pada intinya adalah proses interaksi antara guru dan siswa, baik secara langsung melalui kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung dengan menggunakan berbagai sumber daya Pendidikan (Aminatun dkk., 2023; Khasna & Hafiz, 2023; Putra, 2021; Putri dkk., 2020). Kegiatan dalam proses pembelajaran memungkinkan peserta didik melatih kemampuan mereka melalui berbagai aktivitas. Serangkaian aktivitas yang dialami oleh peserta didik tersebut tentunya melibatkan interaksi dengan lingkungan, yang kemudian memunculkan proses penghayatan sehingga memungkinkan terjadinya perubahan (Darman, 2020).

Menurut penelitian Kaban dkk (2021); Hanifah dkk., (2020); Jamil, (2019) , Tujuan pembelajaran mengacu pada modifikasi yang timbul dari kegiatan pembelajaran tertentu. Perubahan perilaku siswa dipengaruhi oleh pelajaran yang diperolehnya selama kurun waktu tertentu. Siswa sering melaporkan perubahan perilaku yang melibatkan komponen kognitif, emosional, dan psikomotorik. Perubahan tersebut seringkali dinyatakan dalam bentuk angka atau nilai (Novita dkk., 2019).

Untuk menyediakan lingkungan belajar yang menstimulasi dan efektif, sangat penting bagi guru untuk membimbing siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, penerapan model pembelajaran yang sesuai diharapkan akan mendorong keterlibatan aktif siswa dan memungkinkan pembelajaran interaktif dan multiarah (Hasanah & Himami, 2021; Sudarsana, 2018). Terdapat beberapa model pembelajaran yang tersedia untuk digunakan, pemilihan model yang tepat sangatlah penting untuk mencapai tujuan pembelajaran, tidak semuanya dapat diterapkan pada semua konten (Damayanti dkk., 2016).

Berdasarkan temuan wawancara yang dilakukan oleh guru mata pelajaran IPA SMPN 22 Pontianak kelas VII, Kurikulum IPA kelas VII Tahun Ajaran 2022–2023 memuat informasi tentang kategorisasi makhluk hidup. Kurikulum ini memiliki nilai rata-rata materi yang belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Guru sering kali menggunakan materi dan aktivitas papan tulis untuk meningkatkan pembelajaran ilmiah di kelas mereka dan melakukan pemilihan kelompok berdasarkan urutan kehadiran yang tidak acak yaitu hanya sesuai absen, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.

Nilai rata-rata terendah terdapat pada kelas VII A dengan nilai rata-rata 40,40 dan ketuntasan 3,12% yang berarti belum memenuhi KKTP yang dipersyaratkan yaitu 80. Informasi ini berdasarkan hasil penilaian akhir siswa kelas VII tahun 2017 semester ganjil tahun ajaran 2023–2024. Oleh karena itu, Berbagai macam bahan ajar atau media ajar dan model pembelajaran harus digunakan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada saat pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran IPA khususnya di kelas VII A yang berkaitan dengan materi karakteristik makhluk hidup.

Selain itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat penting untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap penggunaan media sebagai sarana untuk menyampaikan informasi yang perlu diperjelas (Komalasari dkk., 2021) menemukan bahwa media memiliki peran penting dalam proses pembelajaran dengan berfungsi sebagai pintu gerbang atau pengenalan materi pembelajaran, menarik perhatian siswa, dan mendorong keterlibatan mereka. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima guna menarik minat, pemikiran, dan gagasan siswa serta membantu pekerjaan rumah (Alvita & Airlanda, 2021; Harefa dkk., 2023; Hayati, 2022; Istianah dkk., 2015; Purnamasari & Rahayuningsih, 2012).

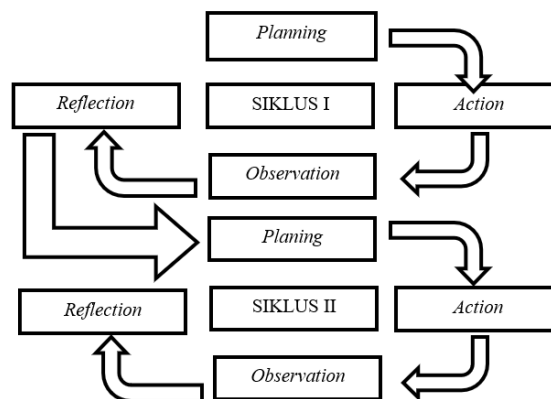
Penelitian dengan model kooperatif ini dalam penerapannya menggunakan media edukatif berupa *flashcard*. Satu set kartu dengan teks di atasnya atau dengan gabungan kata dan gambar disebut *flashcard*. digunakan sebagai alat pengajaran untuk menunjang membaca, pengenalan benda, pengenalan binatang, matematika, dan berbagai mata pelajaran lainnya (Damayanti dkk., 2016; Astuti dkk., 2022; Lengari & Agustika, 2020; Nikmah & Puspidalia, 2023). Definisi-definisi ini mengarah pada kesimpulan bahwa *flashcard* adalah jenis media edukatif yang berisi gambar dan kata-kata yang ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa. Menurut Umroh (2019), *flashcard* membantu siswa dalam menghafal dan mempelajari kembali isi mata pelajaran, termasuk definisi, simbol, rumus, dan ejaan dalam bahasa asing. Biasanya, *flashcard* memiliki dua sisi: gambar yang cocok dengan kata-kata ada di satu sisi, dan kata-kata ada di sisi lain. Tujuan utama dari gambar bagi siswa adalah untuk membantu mereka mengingat kata-kata yang mereka pelajari (Umainsih & Kurniah, 2017; Febriyanto & Yanto, 2019; Umroh, 2019).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan hasil yang positif. Antara lain penelitian Wahyuni (2019) melaporkan adanya peningkatan nilai rata-rata yang dihasilkan oleh siswa pada siklus 1 yaitu 68,33 dan rata-rata klasikal meningkat menjadi 81,67 pada siklus II. Sejalan dengan Penelitian Febriyanto & Yanto (2019) dengan judul “penggunaan media *flashcard* di dalam kelas dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Pesanggrahan I” menunjukkan bahwa pada siklus I, tingkat ketuntasan siswa sebesar 53,8 dan nilai rata-rata kelas 66,2. Dengan 80,8% tugas selesai pada siklus II, siswa memperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 74,7.

Berdasarkan hal tersebut di atas, peneliti memilih materi klasifikasi makhluk hidup karena hasil belajar yang diperoleh siswa pada materi tersebut masih tergolong rendah, maka tujuan umum dalam penelitian ini adalah “untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas VII A SMPN 22 Pontianak pada materi klasifikasi makhluk hidup melalui model pembelajaran kooperatif berbantuan *flashcard*”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk meningkatkan standar pengajaran di ruang kelas. Proses implementasi penelitian ini berfokus pada upaya meningkatkan kualitas pengajaran, di mana guru perlu melalui empat langkah utama yang terbagi dalam dua siklus (Azizah, 2021). Langkah-langkah tersebut meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi terhadap hasil implementasi, dan refleksi atas proses yang telah dilakukan. Penyusunan prosedur PTK ini mengikuti model desain yang dikembangkan oleh Kurt Lewin (Arikunto dkk., 2020).



Gambar 1. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 22 Pontianak pada bulan Mei 2024. Penelitian ini terfokus pada kelas VII A yang berjumlah 32 siswa. Tes hasil belajar, lembar observasi, dan dokumentasi merupakan contoh alat pengumpulan data. Lembar observasi menunjukkan keselarasan hasil belajar dengan tujuan. Tes hasil belajar peserta didik pada materi klasifikasi makhluk hidup terdapat soal dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 10 soal, adapun materi yang diujikan pada pertemuan 1 yaitu karakteristik makhluk hidup, pertemuan 2 yaitu kunci determinasi makhluk hidup, pertemuan 3 yaitu urutan takson makhluk hidup dan pertemuan 4 yaitu klasifikasi makhluk hidup lima kingdom. Sebelum instrumen penelitian digunakan, terlebih dahulu divalidasi. Validasi dilakukan oleh 5 validator yang terdiri atas 2 dosen dan 3 guru. Perangkat pembelajaran divalidasi menggunakan validasi isi selanjutnya dilakukan uji reliabilitas menggunakan ICC dan butir soal tes menggunakan rumus KR-20 (Afandi dkk., 2021). Hasil validasi yang didapatkan pada semua perangkat pembelajaran yaitu Modul Ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), *Powerpoint* (PPT), *Flashcard*, dan Soal berdasarkan hasil hitungan dengan rumus Aiken'V dengan rata-rata hasil yang didapatkan yaitu "0,87" dikategorikan "Valid". Kemudian pada reliabilitas perangkat pembelajaran menggunakan ICC didapatkan hasil dengan kategori "Sangat baik". Uji coba soal dengan perhitungan menggunakan KR-20 pada 4 pertemuan mendapatkan rata-rata 0,84 yang dikategorikan "Sangat Tinggi".

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan yaitu observasi terhadap keterlaksanaan proses pembelajaran dengan model kooperatif yang dilakukan oleh 3 observer. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis dengan tahapan sebagai berikut:

- 1) Menghitung analisis persentase skor hasil proses pelaksanaan pembelajaran model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$X\% = \frac{\sum \text{skor hasil pengamatan}}{\text{total skor}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Penilaian Proses Pembelajaran

Kriteria Penilaian	Keterangan
81 – 100%	Sangat Baik
61 – 80%	Baik
41 – 60%	Cukup
21 – 40%	Kurang
0 – 20%	Sangat Kurang

(Pantas & Surbakti, 2020)

- 2) Menghitung analisis data hasil belajar peserta didik dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$N = \frac{SP}{S. Maks} \times 100$$

Keterangan:

N = Nilai peserta didik
 SP = Skor yang diperoleh
 S.Maks = Skor maksimal

(Rafianti dkk., 2018)

KKM = 75

$$\% \text{ Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah peserta didik tuntas}}{\text{Jumlah total peserta didik}} \times 100\%$$

- 3) Kesimpulan dilakukan berdasarkan hasil analisis data dengan membandingkan rata-rata hasil belajar dan ketuntasan klasikal di akhir setiap siklus.

Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila proses pembelajaran mencapai kategori baik dengan tingkat keterlaksanaan minimal 75% sesuai tahapan yang ada pada lembar observasi, dan hasil belajar siswa meningkat menjadi lebih komprehensif, dengan minimal 75% pada siklus I dan 80% pada siklus II (Afandi dkk., 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Model Kooperatif Berbantuan *Flashcard*

Keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan model kooperatif berbantuan *flashcard* yang pada setiap pertemuannya diamati langsung oleh observer dalam proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian keterlaksanaan proses yang didapatkan disajikan pada tabel 2. sebagai berikut:

Tabel 2. Proses Pelaksanaan Pembelajaran

Siklus	Keterlaksanaan per siklus
I	94,73%
II	98,68%

Berdasarkan dari tabel 2 hasil persentase keterlaksanaan proses pembelajaran pada materi klasifikasi makhluk hidup dengan menggunakan model kooperatif berbantuan *flashcard* mengalami peningkatan sebesar 3,95% pada siklus 1 dan siklus 2.

Tabel 3. Hasil Belajar Peserta Didik

Siklus	Ketuntasan Per siklus (%)
I	81,25%
II	87,50%

Hasil belajar siswa pada tes sumatif pada mata pelajaran klasifikasi makhluk hidup yang diberikan sebanyak dua kali berdasarkan analisis data pada Tabel 3. Hasil siklus I dan siklus II hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan sebesar 6,25%.

Proses pembelajaran pada penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

Siklus I

Perencanaan

Perencanaan pada siklus I dan siklus II dimulai dengan pembuatan perangkat pembelajaran seperti modul ajar, LKPD, *flashcard*, *PowerPoint*, serta halaman yang merinci proses pelaksanaan pembelajaran dan penilaian sumatif setiap siklus. Media *flashcard* yang digunakan berupa kartu soal dan kartu jawaban dengan ukuran 8x10 cm yang didesain dengan gambar dan kata-kata yang menarik. Sebelum perangkat pembelajaran digunakan, terlebih dahulu divalidasi oleh 5 validator yang terdiri atas 2 dosen yang memiliki kualifikasi ahli validasi dengan kemampuan yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan dan 3 guru mata pelajaran IPA. Validasi yang digunakan adalah validasi isi dengan rumus Aiken'V. Hasil validasi yang diperoleh dilanjutkan dengan perhitungan uji reliabilitas menggunakan rumus ICC dan butir soal tes hasil belajar menggunakan uji reliabilitas KR-20. Hasil validasi yang didapatkan pada semua perangkat pembelajaran berdasarkan hasil hitungan dengan rumus Aiken'V dengan rata-rata hasil yang didapatkan yaitu "0,87" dikategorikan "Valid". Kemudian pada reliabilitas perangkat pembelajaran menggunakan ICC didapatkan hasil dengan kategori "Sangat baik". Uji coba soal dengan perhitungan menggunakan KR-20 pada 4 pertemuan mendapatkan rata-rata 0,84 yang dikategorikan "Sangat Tinggi".

Pelaksanaan

Setelah melalui tahap perencanaan, selanjutnya dilakukan pelaksanaan tindakan yang merupakan pelaksanaan strategi pembelajaran yang telah dipersiapkan pada tahap sebelumnya (Fitri, 2016). Pelaksanaan pembelajaran dilakukan sesuai dengan langkah yang telah disusun berdasarkan modul ajar.

Siklus I dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Pada pertemuan 1 dilaksanakan dengan alokasi waktu sebanyak 2 x 40 menit dan sub materi yang

dijelaskan yaitu mengenai karakteristik makhluk hidup. Sedangkan pada pertemuan 2 dilaksanakan dalam alokasi waktu sebanyak 2 x 40 menit dengan menjelaskan sub materi mengenai kunci determinasi makhluk hidup.

Merujuk pada Sani, 2003 (dalam Hasanah & Himami, 2021) sintaks pelaksanaan tindakan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif meliputi beberapa tahapan yaitu (1) guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan memotivasi kepada peserta didik, (2) guru menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media PPT dan *flashcard*, (3) guru mengorganisasikan peserta didik dalam kelompok belajar secara heterogen sebanyak 4 orang dalam 1 kelompok dengan total keseluruhan 8 kelompok, (4) guru membimbing kelompok dalam mengerjakan LKPD dan dalam permainan (kuis) menggunakan *flashcard*, (5) guru memberikan soal evaluasi berupa pilihan ganda sebanyak 10 soal dalam 1 pertemuan, dan (6) guru memberikan apresiasi berupa bingkisan kepada peserta didik yang menyelesaikan permainan dengan baik.

Adapun pelaksanaan yang dilaksanakan sesuai dengan tahapan sebagai berikut;

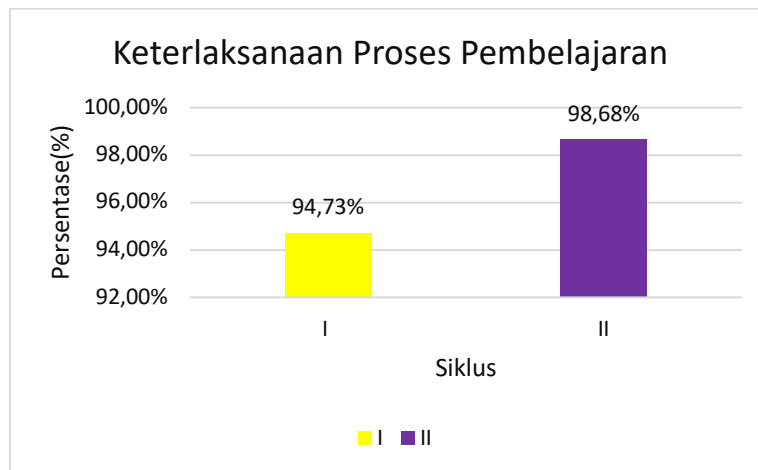
Tabel 4. Tahapan Model Kooperatif

Gambar	Keterangan
	Menyampaikan Tujuan dan Motivasi
	Menyampaikan Informasi
	Mengorganisasikan Siswa ke dalam kelompok belajar
	Membimbing kelompok bekerja dan belajar



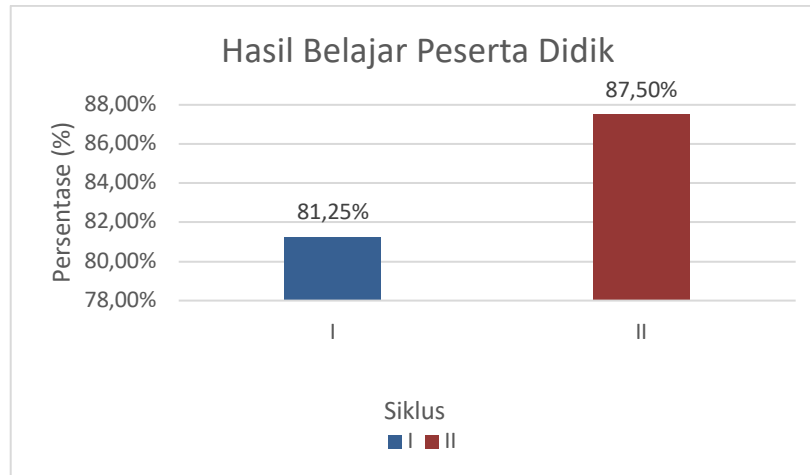
Observasi

Keterlaksanaan dan penilaian hasil belajar siswa pada siklus I dan II dianalisis melalui penelitian tindakan kelas pada tahap observasi. Hasil observasi pelaksanaan pembelajaran ditampilkan pada Gambar 2 dan 3, serta capaian yang tercatat pada lembar observasi pelaksanaan pembelajaran.



Gambar 2. Keterlaksanaan Proses Pembelajaran

Proses pelaksanaan pembelajaran ditunjukkan berdasarkan Gambar 2, dan menggunakan *flashcard* untuk membantu mereka menjalani Siklus I ke Siklus II secara kooperatif. Proses pembelajaran dilaksanakan 94,73% pada siklus I dan 98,68% pada siklus II. Pada siklus I terdapat sintaks yang belum berlangsung secara maksimal yaitu pemberian apersepsi, durasi waktu diskusi bersama kelompok menggunakan *flashcard* belum sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan, dan serta peneliti tidak menampilkan papan skor saat peserta didik menjawab kuis. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Erika dkk., (2016) bahwa pembelajaran yang terlaksana dengan baik jika ada kerja sama antar guru dan siswa sehingga pembelajaran tersebut dapat dikatakan berhasil.



Gambar 3. Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan data observasi, Gambar 3 menunjukkan hasil belajar siswa selama Pertemuan I dan II. Dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan. Dengan menggunakan metode kooperatif yang dilengkapi kombinasi *flashcard*, hasil belajar tinggi siklus I meningkat sebesar 87,50%. Dari pengamatan observer selama proses pembelajaran terlihat jelas bahwa penggunaan keduanya secara bersama-sama akan meningkatkan hasil belajar siswa. Ketika keduanya digunakan, anak menjadi lebih terlibat dan bersemangat dalam belajar, karena dalam proses pembelajaran terdapat beberapa sintaks yang menarik seperti adanya penggunaan *flashcard* yang berisikan gambar dan kalimat yang merangsang untuk berpikir kritis, sehingga hasil belajarnya dapat meningkat. Mengacu pada penelitian Fitriyana dkk., (2020) adanya minat membaca dan memahami konsep materi karena penggunaan media *flashcard* yang memiliki gambar yang menarik dan berupa poin-poin penting dalam penjelasan materi pembelajaran.

Refleksi

Berdasarkan pengamatan terhadap proses pelaksanaan pembelajaran, Guru dan pengamat mengevaluasi hasil belajar siswa secara menyeluruh serta pelaksanaan pembelajaran pada setiap siklus dari siklus I hingga siklus II. Dalam penggunaan model kooperatif dengan bantuan *flashcard*, terdapat beberapa aspek sintaks yang belum mencapai skor maksimal (4) dalam pelaksanaannya. Sintaks-sintaks tersebut mencakup pemberian apersepsi, durasi waktu diskusi bersama kelompok menggunakan *flashcard* yang belum sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan, evaluasi yang belum optimal, dan ketiadaan papan skor saat peserta didik menjawab kuis pada siklus I. Perbaikan atas sintaks-sintaks ini dilakukan pada siklus II. Kekurangan yang ditemukan pada penelitian ini menunjukkan adanya

kebaruan dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, maka peneliti berusaha untuk membandingkan metode penelitian, dan hasil serta pembahasan penelitian yang sudah dilakukan.

Dari perspektif hasil belajar siswa, pendekatan kooperatif dengan menggunakan *flashcard* mencakup kegiatan siswa dalam proses pembelajaran dari siklus I hingga siklus II. Partisipasi siswa memiliki dampak signifikan terhadap pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran yang berkelanjutan. Peningkatan hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh implementasi metode pembelajaran ini. Faktor ini menunjukkan pentingnya proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Zega dkk., (2022) menyatakan bahwa melalui pendekatan strategi, metode dan pola belajar yang sesuai maka dapat mendorong siswa lebih bersungguh-sungguh dan mudah dalam memahami materi yang diberikan. Mengacu juga pada penelitian Telaumbanua (2020) bahwa keberhasilan siswa dalam mengikuti proses belajar sangat dipengaruhi oleh keterlaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru.

KESIMPULAN

Penelitian tersebut menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa dan perbaikan dalam prosedur pelaksanaan pembelajaran. Tingkat keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I mencapai 94,73%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 98,68% dengan kenaikan persen sebesar 3,95%. Pencapaian hasil belajar 81,25% pada siklus I dan 87,50% pada siklus II dengan kenaikan persen sebesar 6,25%. Ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran kooperatif dengan menggunakan *flashcard* mampu meningkatkan proses pelaksanaan pembelajaran maupun hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A., Titin, T., & Setyawati, Y. (2021). Konstruksi Perangkat Pembelajaran Model Levels of Inquiry disertai Socio-Scientific Issues untuk Keterampilan Pemecahan Masalah. *Biodik*, 7(4), 84–94. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i4.13777>
- 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>
- Aminatun, S., Haq, N. M. D., Shobichah, U. N., Widodo, S. T., & Wahyuni, N. I. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Bamboo Dancing

- Berbantuan Media Flashcard pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SD IT Insan Mulia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 27800–27806. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/11216/8836>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardic. (2020). Hakikat Penelitian Tindakan Kelas. In *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Astuti, P. N., Putra, M., & Abadi, I. B. G. S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Gallery Walk Berbantuan Flash Card terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKn Siswa. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 3(1). <https://doi.org/10.23887/mpi.v3i1.44975>
- Azizah, A. (2021). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Damayanti, E., Yunus, S. R., & Sudarto, S. (2016). Pengembangan Media Visual Flash Card pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya. *SAINSMAT*, 2, 175–182. <https://ojs.unm.ac.id/sainsmat/article/view/6446>
- Darman, R. A. (2020). *Belajar dan pembelajaran*. Guepedia.
- Erika, A., & Kurniawan, D. A. (2021). Literatur review: penerapan sintaks model pembelajaran problem solving pada kurikulum 2013. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 147–153.
- 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>
- Fitriyana, N., Ningsih, K., & Panjaitan, R. G. P. (2020). Penerapan Model Pembelajaran SAVI Berbantuan Media Flashcard untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 18(1), 13–27. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v18i1.1667>
- Hanifah, H., Susanti, S., & Adji, A. S. (2020). Perilaku dan karakteristik peserta didik berdasarkan tujuan pembelajaran. *Manazhim*, 2(1), 105–117. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v2i1.638>
- Harefa, E. P., Waruwu, D. P., Hulu, A. H., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website dengan Menggunakan Model ADDIE. *Journal on Education*, 6(1), 4405–4410. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3581>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Hayati, D. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 3(1), 82–93. <https://doi.org/10.32332/al-jahiz.v3i1.4910>
- Istianah, I., Sudarmin, S., & Wardani, S. (2015). Pengembangan media flashcard berpendekatan pramek tema energi pada makhluk hidup untuk siswa smp. *Unnes Science Education Journal*, 4(1). <https://doi.org/10.15294/usej.v4i1.4984>
- Jamil, M. M. (2019). Optimalisasi model ARCS dalam pembelajaran saintifik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada peminatan mata pelajaran

- geografi di kelas matematika ilmu alam. *IJIS Edu: Indonesian Journal of Integrated Science Education*, 1(1), 7–24. <https://doi.org/10.29300/ijisedu.v1i1.1401>
- Kaban, R. H., Anzelina, D., Sinaga, R., & Silaban, P. J. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 102–109. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.574>
- Khasna, F. T., & Hafiz, H. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Flashcard Di Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Flobamorata*, 1(3), 135–140. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/mpf/article/view/1115>
- Komalasari, Desy Ningsih, & Zulkifli, Z. (2021). Pengembangan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SDN Donggo. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(6), 441–444. <https://doi.org/10.54371/jip.v4i6.302>
- Lengari, M. P. E., & Agustika, G. N. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Flash Card terhadap Kompetensi Pegetahuan IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 65–74. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i1.25032>
- Nikmah, A. R. N., & Puspidalia, Y. S. (2023). Penerapan Model Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) Berbantuan Media Flashcard untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Permulaan Siswa Kelas 1 SDN 2 Selur, Ngrayun, Ponorogo. *AL-THIFL: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 305–317. <https://doi.org/10.21154/thifl.v3i1.1898>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>
- Pantas, H., & Surbakti, K. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Talking Stick. *Jurnal Curere*, 4(1), 33–42. <http://portaluniversitasquality.ac.id:5388/Ojssystem/index.php/CURERE/article/download/333/230>
- Purnamasari, H., & Rahayuningsih, M. (2012). Kunci determinasi dan flashcard sebagai media pembelajaran inkuiri klasifikasi makhluk hidup SMP. *Unnes Science Education Journal*, 1(2). <https://doi.org/10.15294/usej.v1i2.870>
- Putra, A. (2021). *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw untuk sekolah dasar*. Jakad Media Publishing.
- Putri, N. L. P., Ganing, N. N., & Sujana, I. W. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Concept Sentence Berbantuan Media Flash Card Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(2), 221–229.
- Rafianti, I., Setiani, Y., & Novaliyosi, N. (2018). Profil kemampuan literasi kuantitatif calon guru matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 11(1). <https://doi.org/10.30870/jppm.v11i1.2985>
- Sudarsana, I. K. (2018). Pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap peningkatan mutu hasil belajar siswa. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 4(01), 20–31. <https://doi.org/10.25078/jpm.v4i1.395>

- Telaumbanua, A. (2020). Kontribusi Persepsi Siswa Tentang Sekolah Menengah Kejuruan dan Cara Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Hiliserangkai. *Jurnal Edukasi Sumba (JES)*, 4(1), 1-9. <https://doi.org/10.53395/jes.v4i1.80>
- Umainsih, M. B., & Kurniah, N. (2017). Penerapan model pembelajaran memori untuk meningkatkan daya ingat dan prestasi belajar matematika (studi pada siswa kelas III Sd Gugus II Kecamatan Ipuh). *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 7(2), 87-94. <https://doi.org/10.33369/diadi.v7i2.3687>
- Umroh, I. L. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab (Study Eksperimen Terhadap Siswa Kelas 1 Sd Negeri Tlogorejo Sukodadi Lamongan). *Dar el-Ilmi: jurnal studi keagamaan, pendidikan dan humaniora*, 6(1), 39-58. <https://doi.org/10.52166/dar%20el-ilm.v6i1.1467>
- Zega, C., Telaumbanua, A., & Zebua, Y. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Direct Instruction untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Educatum: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 102-108. <https://doi.org/10.56248/educatum.v1i1.40>