

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN
MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS IV DI SDN**

010037 PERKEBUNAN SEI DADAP III/IV T.A 2025/2026

Amanda Nurul Putri Rambe¹, Yusra Nasution², Husna Parluhutan Tambunan³,
Masta Marselina Sembiring⁴, Putra Afriadi⁵

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri
Medan

Alamat e-mail : amandaputri6603@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Problem Solving learning model assisted by Flashcard media on the IPAS learning outcomes of fourth-grade students at SDN 010037 Perkebunan Sei Dadap III/IV. This study employs a quantitative approach with a One Group Pretest-Posttest design. The research sample consisted of 30 fourth-grade students. Data collection was conducted through learning outcome tests. Data analysis used the Shapiro-Wilk normality test, homogeneity test, and hypothesis test. The results of the study show that the average pretest score of 60 increased to 76 in the posttest. The percentage of students' learning completeness also increased from 33.33% to 70%. The hypothesis test results using the Paired Sample T-Test showed a significance value of $0.000 < 0.05$, so H_0 was rejected and H_a was accepted. Thus, it can be concluded that the Problem Solving learning model assisted by Flashcard media has a positive and significant effect on the science learning outcomes of fourth-grade students at SDN 010037 Perkebunan Sei Dadap III/IV.

Keywords: Problem Solving, Flashcard, Learning Outcomes, Science and Social Studies

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media *Flashcard* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 010037 Perkebunan Sei Dadap III/IV. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Sampel penelitian berjumlah 30 siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar. Analisis data menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 60 meningkat menjadi 76 pada *posttest*. Persentase ketuntasan belajar siswa juga meningkat dari 33,33% menjadi 70%. Hasil uji hipotesis menggunakan Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem*

Solving berbantuan media *Flashcard* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 010037 Perkebunan Sei Dadap III/IV.

Kata Kunci: *Problem Solving*, *Flashcard*, Hasil Belajar, IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik secara optimal. Dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah dasar, pembelajaran yang efektif sangat diperlukan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS). Mata pelajaran ini bertujuan untuk membantu peserta didik memahami berbagai fenomena alam dan sosial yang terjadi di lingkungan sekitar. Namun, pada kenyataannya hasil belajar siswa IPAS siswa masih tergolong rendah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 010037 Perkebunan Sei Dadap III/IV ditemukan pada proses pembelajaran masih di dominasi metode ceramah

sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan mengalami kesulitan memahami materi yang diajarkan guru.

Data hasil belajar menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model *Problem Solving*. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir kritis dan aktif dalam memecahkan masalah yang diberikan. Agar pembelajaran lebih menarik, model *Problem Solving* dapat dipadukan dengan media *Flashcard*. Media *Flashcard* membantu siswa memahami materi melalui tampilan visual yang menarik

sehingga dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem solving* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 010037 Perkebunan Sei Dadap III/IV.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-eksperimental*. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini digunakan untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media *Flashcard*.

Penelitian dilaksanakan di SDN 010037 Perkebunan Sei Dadap III/IV T.A 2025/2026. Populasi sekaligus sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 30 orang.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda yang telah diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal.

Data penelitian diperoleh melalui pelaksanaan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan.

Teknik analisis data meliputi uji normalitas menggunakan *shapiro wilk*, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* dengan berbantuan program IBM SPSS Statistics 25.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media *Flashcard* nilai rata-rata *pretest* siswa sebesar 60, sedangkan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 76.

**Tabel 1. Hasil Statistik Deskriptif
pretest dan *posttest***

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Siswa (N)	30	30
Nilai Terendah	36	46
Nilai Tertinggi	86	93
Nilai Rata-rata (Mean)	60	76

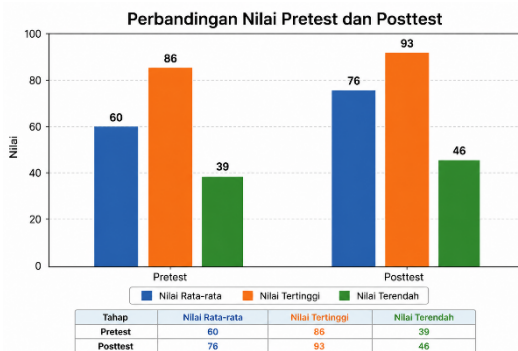
Persentase ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan. Pada saat *pretest* hanya 33,33% siswa yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan setelah diberi

perlakuan jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 70%.

Tabel 2. Ketuntasan Belajar Siswa

Kategori	Pretest	Posttest
Tuntas	10 (33,33%)	21 (70%)
Tidak Tuntas	20 (66,67%)	9 (30%)
Jumlah	30	30

Perbandingan hasil belajar siswa pada tahap *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada diagram berikut:



Grafik 1 Perbedaan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Uji Normalitas

Hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal sehingga pengujian dilakukan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*. Hasil analisis menunjukkan nilai Z sebesar -4,783 dengan nilai signifikansi (*Asymp. Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Tabel 3. Hasil Uji *Wilcoxon Signed Rank Test*

	Pretest- Posttest
Z	-4.783 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians data penelitian. Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* diperoleh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga disimpulkan bahwa data penelitian memiliki varians yang homogen.

Tabel 4. Hasil Analisis Homogenitas

Pretest dan Posttest Siswa

	Levene	df1	df2	Sig.
Statistic				
Hasil	2.115	1	58	.151
	.945	1	58	.335
	.945	1	46.338	.336
	1.935	1	58	.169

Uji Hipotesis

Hasil uji *paired sample t-test* diperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata (mean) *pretest* sebesar 60,50, sedangkan nilai rata-rata (mean) *posttest* sebesar 21,17. Selain itu,

diperoleh nilai t hitung sebesar 14,878 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 29. Dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan berpengaruh signifikan terhadap hasil penelitian.

Tabel 5. Hasil Hipotesis *Pretest* dan *Posttest* Siswa

		Mean	Std. Deviation	Sig. (2- tailed)
Pair	Pretest-	39.333	14.480	.000
1	Posttest			

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Problem Solving* berbantuan media *Flashcard* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa. Peningkatan hasil belajar terjadi karena siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan pemecahan masalah. Penggunaan *Flashcard* membantu siswa memahami konsep materi secara lebih konkret dan menarik.

Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest*, yang dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN 010037 Perkebunan Sei Dadap III/IV sebanyak 30 siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS siswa pada materi Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya Topik B Kekayaan Budaya Indonesia.

Sebelum digunakan, instrumen tes diuji coba melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal. Instrumen tes terdiri dari 30 butir soal yang telah disesuaikan dengan indikator pembelajaran dan materi yang akan diukur.

Hasil *pretest* menunjukkan rata-rata nilai siswa sebesar 60 dengan nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 36. Dari 30 siswa yang mengikuti tes, sebanyak 10 siswa (33,33%) mencapai ketuntasan individu ≥ 70 , sedangkan 20 siswa (66,67%) belum tuntas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum diterapkannya model pembelajaran *Problem Solving*

berbantuan media *flashcard* masih belum optimal.

Setelah penerapan model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media *flashcard*, siswa diberikan *posttest*. Hasil *posttest* menunjukkan peningkatan rata-rata nilai menjadi 76 dengan nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 46. Dari 30 siswa yang mengikuti *posttest*, sebanyak 21 siswa (70%) mencapai ketuntasan individu, sedangkan 9 siswa (30%) belum tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media *flashcard* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

Penerapan model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media *flashcard* memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Wita Januarti dkk. (2022) yang menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Solving* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa dengan nilai *Sig. (2-tailed)* = 0,000 < 0,05.

Penelitian Muhammad Sofirin dkk. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media *Flashcard* mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan,

dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Kedua penelitian terdahulu tersebut mendukung temuan penelitian ini bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media *flashcard* dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman materi, dan meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

E. Kesimpulan

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media *Flashcard* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 010037 Perkebunan Sei Dadap III/IV Tahun Ajaran 2025/2026.

Dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa dari 60 pada *pretest* menjadi 76 pada *posttest* serta hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$.

Model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media *Flashcard* dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan kepada guru agar dapat menerapkan model pembelajaran *problem solving* berbantuan media *flashcard* sebagai alternatif pembelajaran IPAS untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Bagi sekolah, diharapkan dapat mendukung penggunaan model dan media pembelajaran inovatif. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dikembangkan dengan materi atau variabel lain yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, S., Affandi, L. H., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Analisis tantangan guru dalam menerapkan pembelajaran matematika yang inovatif di SDN Tundung Kecamatan Batukliang tahun ajaran 2020/2021. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia*, 1(1), 1–5.
- Akbar, M. R. (2022). *Flash card sebagai media pembelajaran dan penelitian*. Bandung: CV Haura Utama.
- Anjarwati, F., Ernawati, & Umar, U. H. (2025). Analisis kemampuan *problem solving* melalui permainan golf pada anak usia 5–6 tahun. *BOCAH: Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal*, 4(2), 121–130.
- Ariani, Y. (2020). *Model pembelajaran inovatif untuk pembelajaran matematika di kelas IV sekolah dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Azis, M. A., & Amrillah, I. A. B. (2024). Pendidikan sebagai sistem dan komponen: Memahami interpendensi dan hubungan komponen pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 48–58.
- Fajar, A. (2021). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan media *flashcard* pada materi An-Nazah di DTA Manaarul Huda kelas IV. *Kalamuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 2(1), 24–36.
- Faslia. (2021). Penggunaan metode *snowball throwing* untuk meningkatkan hasil belajar IPS di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4).
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334.
- Fitriani, S. B. (2024). *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pena Persada Kerta Utama.
- Gawise, G., Nurmaya, A. L., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. (2022). Peranan media pembelajaran dalam penguatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3575–3581.
- Hidayah, Y. B. N., & Putra, L. V. (2023). Perbedaan model pembelajaran *problem solving* dan *problem based learning* berbantuan papan diagram terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa sekolah dasar. *Journal on Education*, 6(1), 1390–1396.
- Jalinus, N. (2021). *Riset pendidikan dan aplikasinya*. Padang: UNP Press.
- Januarti, W., Asmara, Y., & Sarkowi. (2022). Pengaruh pembelajaran *problem solving* terhadap hasil belajar IPS

- siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Saling. *Bina Gogik*, 9(2), 139–143.
- Kurniawan, Andri, dkk. 2022. Evaluasi Pembelajaran. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau permasalahan rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia dan solusi. *Academy of Education Journal*, 13(1), 1–13.
- Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nupus, F. S. (2021). Analisis validitas, reliabilitas, tingkat kesulitan dan daya beda butir soal ujian akhir semester tema 7 kelas III SDN Karet 1 Sepatan. *BINTANG: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(2), 198–214.
- Magfirah. (2021). *Integrasi permainan tradisional “Lojo-Lojo Pindipi” dalam model pembelajaran problem solving discovery*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Maharani, N., Dewi, E. P., Muzzakiyah, D. F., Azkiyah, S. R., Sukma, I., & Muhtarom, T. (2025). Model pembelajaran yang efektif dalam penanaman pendidikan karakter sejak dini pada sekolah alam. *Jurnal Basicedu*, 9(1), 37–49.
- Nasution, B., Harahap, T. R., Nasution, E. S., Nasution, F., & Harahap, A. N. (2024). *Metodologi penelitian pendidikan*. Padangsidempuan: PT Inovasi Pratama Internasional.
- Rohmah, S. N. (2021). *Strategi pembelajaran matematika*. Yogyakarta: UAD Press.
- Sumardi (2020) Teknik Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Sugiyono. (2025). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2020). *Cooperative learning: Teori dan aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suryadi. (2020). *Model pembelajaran berbasis proyek*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Trianto. (2020). *Desain pembelajaran yang efektif*. Jakarta: Kencana.
- Wedyawati, N. (2020). *Pembelajaran SD berbasis problem solving method*. Malang: Literasi Nusantara.
- Widodo, S., dkk. (2023). *Buku ajar metode penelitian*. Pangkalpinang: CV Science Techno Direct.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.