

## Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Eduflip Card* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 2 Jagapati Badung

Ni Kadek Sudarmini<sup>1</sup>, Ni Nyoman Mariani<sup>2</sup>, Ni Kadek Supadmini<sup>3</sup>

Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Indonesia<sup>1-3</sup>

Email Korespondensi: : [sudarminikadek.123@gmail.com](mailto:sudarminikadek.123@gmail.com) [ninyomanmariani@uhmsugriwa.ac.id](mailto:ninyomanmariani@uhmsugriwa.ac.id)  
[ayutrisnamaheswari@gmail.com](mailto:ayutrisnamaheswari@gmail.com)

Article received: 22 Januari 2026, Review process: 11 Februari

Article Accepted: 25 April 2026, Article published: 07 Mei 2026

### ABSTRACT

*Science and Social Studies (IPAS) is a subject that requires students' active involvement in the learning process. However, the implementation of IPAS learning in elementary schools still faces various problems, one of which is the low level of students' learning activeness. The low learning activeness can be seen from the lack of students' participation in question-and-answer activities, discussions, and students' involvement during the learning process. In addition, the limited use of learning models and media causes the learning atmosphere to become less interesting and monotonous. Therefore, learning innovation is needed to improve students' learning activeness, one of which is through the implementation of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Eduflip Card media. The formulation of the problem in this study was whether there was an effect of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Eduflip Card media on students' learning activeness in the IPAS subject of grade IV students at SD Negeri 2 Jagapati Badung. The method used in this study was a quantitative method with a pre-experimental research type using the One Group Pretest-Posttest Design. This research was conducted in grade IV of SD Negeri 2 Jagapati Badung with a total sample of 26 students. Data collection techniques used questionnaires and documentation studies. The research data were analyzed using normality tests and hypothesis testing using the t-test. The results of the study showed that there was an increase in the average score of students' learning activeness after being given treatment using the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Eduflip Card media. The average pretest score of 65,15385 increased to the average posttest score of 70,42308. The hypothesis test results showed a significance value (Sig. 2-tailed) of  $0.000 < 0.05$ , therefore  $H_0$  was rejected and  $H_1$  was accepted. Thus, it can be concluded that the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Eduflip Card media had a significant effect on students' learning activeness in the IPAS subject of grade IV students at SD Negeri 2 Jagapati Badung.*

**Keywords:** Problem Based Learning (PBL), Eduflip Card, Learning Activeness

### ABSTRAK

*Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang menuntut keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Namun, pelaksanaan pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, salah satunya*

---

*rendahnya keaktifan belajar siswa. Rendahnya keaktifan belajar siswa terlihat dari kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan tanya jawab, diskusi, serta minimnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan model dan media pembelajaran yang masih terbatas menyebabkan suasana pembelajaran menjadi kurang menarik dan cenderung membosankan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa, salah satunya melalui penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Eduflip Card. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Eduflip Card terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 2 Jagapati Badung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimental menggunakan desain One Group Pretest-Posttest Design. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 2 Jagapati Badung dengan jumlah sampel sebanyak 26 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner (angket) dan studi dokumentasi. Data penelitian dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata nilai keaktifan belajar siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Eduflip Card. Rata-rata nilai pretest sebesar 65,15385 meningkat menjadi rata-rata nilai posttest sebesar 70,42308 Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Eduflip Card berpengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 2 Jagapati Badung.*

**Kata Kunci:** *Problem Based Learning (PBL), Eduflip Card, Keaktifan Belajar*

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas melalui pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Pada jenjang sekolah dasar, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter, sikap sosial, serta keterampilan hidup siswa. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang secara menarik, interaktif, dan mampu melibatkan siswa secara aktif agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal (Astuti, 2024).

Keaktifan belajar siswa menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang aktif cenderung memiliki motivasi belajar, rasa ingin tahu, dan kemampuan berpikir yang lebih baik. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator yang dituntut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan melalui penggunaan model dan media pembelajaran yang inovatif. Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan keterlibatan aktif siswa adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran IPAS menekankan keterlibatan siswa dalam kegiatan mengamati, berdiskusi, serta menghubungkan konsep pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari (Wijaya et al., 2025).

Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPAS masih tergolong rendah. Pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru sehingga siswa kurang terlibat secara langsung dalam proses

---

belajar (Kartika et al., 2026). Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif menyebabkan suasana belajar menjadi monoton dan kurang menarik, sehingga berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran (Andeka et al., 2021). Akibatnya, siswa kurang aktif bertanya, berdiskusi, maupun menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 2 Jagapati Badung pada bulan Desember 2025, ditemukan bahwa keaktifan belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS masih rendah. Hal tersebut terlihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan tanya jawab dan diskusi. Selain itu, guru masih menggunakan media pembelajaran yang terbatas, seperti buku teks, sehingga pembelajaran kurang menarik dan berdampak pada rendahnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Rata-rata nilai UAS IPAS siswa kelas IV juga masih tergolong rendah yaitu sebesar 65,49.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa adalah penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Model PBL merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk belajar melalui pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata sehingga siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Darwati & Purana, 2021). Melalui model ini, siswa dilatih berpikir kritis, bekerja sama, serta menemukan solusi terhadap suatu permasalahan secara mandiri maupun kelompok (Handayani & Koeswanti, 2021).

Penerapan model PBL akan lebih optimal apabila didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media eduflip card. Eduflip card merupakan media pembelajaran berbentuk kartu yang berisi gambar, tulisan, atau konsep tertentu yang disajikan secara sederhana dan menarik sehingga memudahkan siswa memahami materi pembelajaran (Hayati, 2021). Penggunaan media eduflip card dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan perhatian siswa, serta mendorong siswa untuk aktif bertanya, menjawab, dan berdiskusi (Zahrah, 2025).

Media eduflip card memiliki kelebihan karena praktis, mudah digunakan, dan mampu mendukung berbagai aktivitas pembelajaran seperti diskusi kelompok, permainan edukatif, maupun tanya jawab. Penggunaan media ini dalam pembelajaran IPAS berbasis *Problem Based Learning* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media eduflip card terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 2 Jagapati Badung.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimen. Pendekatan kuantitatif digunakan karena data penelitian berupa angka yang dianalisis secara statistik untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran terhadap keaktifan belajar siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu desain penelitian yang hanya

menggunakan satu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol. Pada desain ini, siswa diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan untuk mengetahui perubahan tingkat keaktifan belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media eduflip card. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Pretest	Treatment	Posttest
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> = pretest keaktifan belajar siswa  
X = penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media eduflip card

O<sub>2</sub> = posttest keaktifan belajar siswa

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Jagapati, Kecamatan Abiansemal, Kabupaten Badung, Bali pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Hal tersebut terlihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan tanya jawab, diskusi, dan keterlibatan selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan model dan media pembelajaran yang masih terbatas menyebabkan pembelajaran kurang menarik dan interaktif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 2 Jagapati tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 26 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Dengan demikian, jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 26 siswa yang terdiri atas 10 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media eduflip card, sedangkan variabel terikatnya adalah keaktifan belajar siswa. Model *Problem Based Learning* (PBL) diterapkan melalui tahapan orientasi masalah, mengorganisasi siswa, membimbing penyelidikan, mengembangkan hasil karya, dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Dalam penerapannya, media eduflip card digunakan sebagai media pendukung pembelajaran berupa kartu edukatif yang memuat gambar dan informasi singkat terkait materi IPAS sehingga membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan menarik. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner (angket) dan studi dokumentasi. Kuesioner digunakan untuk mengukur tingkat keaktifan belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Instrumen kuesioner menggunakan skala Likert empat tingkat, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Sementara itu, studi dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data pendukung berupa modul ajar, data jumlah siswa, dan dokumentasi kegiatan penelitian. Instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator keaktifan belajar yang meliputi keterlibatan aktif dalam kegiatan kelas, inisiatif belajar, kemandirian belajar, serta interaksi dengan guru dan teman sebaya. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 20 butir pernyataan

terdapat 19 butir yang dinyatakan valid dan 1 butir tidak valid. Selanjutnya, hasil uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* memperoleh nilai sebesar 0,899 sehingga instrumen dinyatakan memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi dan layak digunakan dalam penelitian. Teknik analisis data dilakukan dengan *bantuan IBM SPSS Statistics 26 for Windows*. Sebelum pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Setelah data dinyatakan normal, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Paired Sample t-test* untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media eduflip card terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 2 Jagapati Badung.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media eduflip card terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Jagapati Badung pada mata pelajaran IPAS topik Aku dan Kebutuhanku. Penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest*, sehingga penelitian hanya melibatkan satu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media eduflip card.

### *Hasil Pretest*

Sebelum diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu diberikan pretest berupa kuesioner keaktifan belajar untuk mengetahui kondisi awal keaktifan belajar siswa. Berdasarkan hasil pretest diperoleh rata-rata nilai keaktifan belajar siswa sebesar 65,15 dengan nilai tertinggi 71 dan nilai terendah 54. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat keaktifan belajar siswa masih tergolong sedang dan belum optimal. Berdasarkan hasil observasi awal, siswa terlihat kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Sebagian besar siswa cenderung pasif ketika guru menjelaskan materi pembelajaran di depan kelas. Selain itu, siswa masih kurang berani dalam mengajukan pertanyaan maupun menyampaikan pendapat saat kegiatan diskusi berlangsung. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kurangnya penggunaan model dan media pembelajaran yang inovatif juga membuat suasana pembelajaran menjadi kurang menarik sehingga berdampak pada rendahnya keaktifan belajar siswa.

### *Hasil Posttest*

Setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media eduflip card, siswa kembali diberikan posttest untuk mengetahui perubahan keaktifan belajar siswa setelah perlakuan diberikan. Hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa dibandingkan sebelum perlakuan. Nilai rata-rata posttest siswa mencapai 70,42 dengan nilai tertinggi 73 dan nilai terendah 67. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media eduflip card memberikan pengaruh positif terhadap keaktifan belajar siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih aktif dan antusias

dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Siswa tampak lebih berani bertanya, menjawab pertanyaan guru, mengemukakan pendapat, serta aktif berdiskusi bersama kelompoknya. Penggunaan media edufliap card juga membuat siswa lebih tertarik dan fokus dalam memahami materi pembelajaran karena media yang digunakan memiliki tampilan visual yang menarik dan mudah dipahami.

**Statistik Deskriptif Nilai *Pretest* dan *Posttest***

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ST				65	3.9
EST				70	1.5
N (listwise)					

**Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics 26*. Berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,084 dan nilai signifikansi *posttest* sebesar 0,067. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Dengan demikian, data penelitian memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji parametrik.

**Data Hasil Uji Normalitas (*Shapiro-Wilk*)**

Test of Normality	
<i>Shapiro-Wilk</i>	
Hasil <i>Pretest</i> Keaktifan Belajar Siswa	
Statistic	0,931
df	26
Signifikansi	0,084
Test of Normality	
<i>Shapiro-Wilk</i>	
Hasil <i>Posttest</i> Keaktifan Belajar Siswa	
Statistic	0,927
df	26
Signifikansi	0,067

**Uji Hipotesis**

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Paired Sample t-test* untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media edufliap card terhadap keaktifan belajar siswa. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

**Data Hasil Uji Hipotesis (*Paired Sample t-test*)**

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	(2-tailed)
		Mean	Deviation	Error Mean	Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
ST - POST	TEST	-5.2	4.0	.7	-6.8	-3.6	-		

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media eduflip card memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Jagapati Badung. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai keaktifan belajar siswa, yaitu dari 65,15 pada pretest menjadi 70,42 pada posttest. Selain itu, hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian, model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media eduflip card terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif karena siswa dilibatkan secara langsung dalam kegiatan pemecahan masalah. Siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga aktif berdiskusi, bertukar pendapat, dan mencari solusi terhadap permasalahan yang diberikan. Proses pembelajaran tersebut membuat siswa lebih aktif, antusias, dan berani menyampaikan pendapat selama pembelajaran berlangsung. Penggunaan media eduflip card juga memberikan pengaruh positif terhadap keaktifan belajar siswa. Media yang berisi gambar dan informasi singkat mampu menarik perhatian siswa serta membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Selain itu, media ini membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan tanya jawab dan diskusi kelompok sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Supriono et al. (2023) yang menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa. Penelitian ini juga didukung oleh Jannah & Caturiasari (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* (PBL) mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan. Selain itu, penelitian Nurdila et al. (2025) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis kartu mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media eduflip card efektif diterapkan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS.

**SIMPULAN**

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *eduflip card* terhadap

keaktifan belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari adanya peningkatan nilai rata-rata keaktifan belajar siswa antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Sebelum penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *eduflip card*, diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 65,15385 dengan standar deviasi 3.98690 Setelah diberikan perlakuan, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 70,42308 dengan standar deviasi 1.57919. Peningkatan ini menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa setelah perlakuan lebih tinggi dibandingkan sebelum perlakuan. Selain itu berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji t diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *eduflip card* terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Jagapati Badung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aliyah, H., Roshayanti, F., Wakhyudin, H., Lestari, S., Pascasarjana Universitas PGRI Semarang, P., Dokter Cipto No, J., Timur, S., Negeri Kaligawe Semarang, S., Tambak Raya, J., & Semarang, K. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Membandingkan Bilangan Di Kelas I B SDN Kaligawe. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(1).
- Andeka, W., Darniyanti, Y., Pd, M., & Saputra, A. (2021). *CONSILIUM Journal : Journal Education and Counseling*.
- Anggraini, F. D. P., Aprianti, A., Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491–6504. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3206>
- Astin, H., Pgsd, P., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., & Jambi, U. (2025). *Pengembangan Media Flip Card Interaktif Edukatif Berbasis Augmented Reality (AR) Pada Materi Sistem Organ Manusia Kelas VI Sekolah Dasar*. 5(4). <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.4533>
- Astuti. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN Kompleks IKIP*.
- Auliah, Muhammad Faisal, & Syamsiah D. (2024). *Pengaruh Penggunaan Flashcard Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas Dua di Kabupaten Majene*.
- Ayu Rahmani, D., Fikri Hamdani, M., Studi Magister, P., Agama Islam, P., Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, U., Studi Doktor, P., & Matematika, P. (2025). *Uji T-Student Dua Sampel Saling Berpasangan/Dependend (Paired Sample t-Test)*. <https://jpion.org/index.php/jpi568Situswebjurnal:https://jpion.org/index.php/jpi>
- Darwati, & Purana. (2021). *Problem Based Learning (PBL) Suatu Model Pembelajaran Untuk Mengembangkan Cara Berpikir Kritis Peserta Didik*.
- Desi Minatanti Dwi Pratiwi, Rahyu Setiani, & Ajar Dirgantoro. (2025). *Inovasi Media Flipbook Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Ekosistem Untuk*

- 
- Siswa Sekolah Dasar. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 129-140. <https://doi.org/10.31538/adrg.v5i2.2294>
- Hamdani, H., & Sa'diyah, H. (2025). Konsep Dasar Penyusunan Hipotesis dan Kajian Teori dalam Penelitian. *Journal of Linguistics and Social Studies*, 2(2), 64-73. <https://doi.org/10.52620/jls.v2i2.93>
- Handayani, A., & Koeswanti, H. D. (2021). Meta-Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1349-1355. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.924>
- Handayani, & Wanhar. (2026). *TERPADU: Pengaruh Media Pembelajaran Flash Card terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar*. <https://pelitaaksara.or.id/index.php/terpadu/index>
- Harahap, Ulfah Nury Batubara, & Monica Theres. (2024). *Penerapan Media Pembelajaran Flash Card Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Penggolongan Hewan Pada Kelas IV SD Negeri 200107 Padangsidempuan*.
- Hasan. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada STMIK Tidore Mandiri. In *Jurnal Sistem Informasi dan Komputer* (Vol. 2, Number 1). <http://www.php.net>